

**OPENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-PUZZLE* MATERI
SIMBOL PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 1 DI SDN KUTOREJO 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PGSD



Disusun Oleh :

SHELY SUCI HATI

2014060261

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

SHELY SUCI HATI

NPM. 2014060261

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-PUZZLE* MATERI
SIMBOL PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 1 SDN 2 KUTOREJO**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: .05 Juli 2024

MENYETUJUI

DOSEN PEMBIMBING I



ITA KURNIA, M.Pd

NIDN. 0701128306

DOSEN PEMBIMBING II



WAHYUDI, M.Sn.

NIDN. 0705069001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SHELY SUCI HATI

NPM. 2014060261

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-PUZZLE* MATERI
SIMBOL PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 1 SDN 2 KUTOREJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal ; 18 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua Penguji : Ita Kurnia, M.Pd

(.....)

2. Penguji I : Ijmawati Fahmi Imron, M.Pd

(.....)

3. Penguji II : Wahyudi, M.Sn.

(.....)

Mengetahui

Dekan FKIP



Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Shely Suci Hati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : 13 Februari 2002

NPM : 2014060261

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024

Yang Menyatakan



Shely Suci Hati

NPM. 2014060261

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Kehidupan adalah aneka warna, jangan hanya kamu warnai dengan hitam putih.
Pada akhirnya takdir Allah selalu baik, walaupun terkadang perlu air mata untuk
menerima.”

(Umar bin Khattab)

PERSEMBAHAN :

Untuk keluargaku tercinta terutama ibu bapak yang senantiasa mendoakan dan
mendukung penulis.

ABSTRAK

Shely Suci Hati, 2014060261 : Pengembangan Media Pembelajaran *E-puzzle* Materi Simbol Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di SDN Kutorejo 2, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2024

Kata kunci : media pembelajaran, simbol Pancasila, *e-puzzle*

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil belajar siswa rendah dilihat dari nilai rata-ratanya terdapat 10 siswa yang mendapat nilai yang benar-benar di atas KKTP dan yang lain nilainya masih hasil kompilasi antara nilai ulangan dan nilai harian. Selain itu, guru memerlukan alat bantu/media untuk mendukung pembelajaran di kelas. Minimnya kreativitas guru dalam mengembangkan media yang dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu peneliti memiliki solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-puzzle*.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran *e-puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi simbol Pancasila di kelas 1 SDN Kutorejo 2, (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi simbol Pancasila di kelas 1 SDN Kutorejo 2, (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi simbol Pancasila di kelas 1 SDN Kutorejo 2.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R & D dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa instrumen angket validasi ahli media dan materi, angket respon guru, angket respon siswa. Validasi produk dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Lokasi penelitian uji coba terbatas dilakukan di SDN Kutorejo 2 dengan subjek penelitian sebanyak 10 siswa kelas 1A. Sedangkan pada uji coba luas, dilakukan di SDN Kutorejo 2 dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa gabungan dari kelas 1A dan 1B.

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil (1) kevalidan media *e-puzzle* mendapat skor 90% dan kevalidan materi simbol Pancasila memperoleh skor 88%, jadi rata-rata kevalidannya adalah 89% memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan dalam penelitian, (2) kepraktisan media *e-puzzle* materi simbol Pancasila memperoleh nilai dari angket respon guru yang mendapat skor 90% dan siswa mendapat skor 95,4% sehingga pada uji coba luas memperoleh rata-rata 92,7% dan memenuhi kriteria sangat praktis, (3) keefektifan media *e-puzzle* mengalami peningkatan nilai *N-Gain* 0,73 dengan kriteria tinggi sehingga memenuhi kriteria keefektifan yaitu sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa *e-puzzle* materi simbol Pancasila ini sangat layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran PKN di SD.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat.

1. Drs. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD yang senantiasa memberikan dukungan guna terselesainya penulisan skripsi.
4. Ita kurnia, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan tegas dan disiplin memberikan bimbingan serta arahan guna terselesainya penulisan skripsi.
5. Wahyudi, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar dan disiplin memberikan bimbingan serta arahan guna terselesainya penulisan skripsi.
6. Kepala Sekolah dan guru kelas 1 SDN Kutorejo 2 Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.
7. Keluarga yang telah memberikan kesempatan, semangat dan dukungan secara moral maupun spiritual kepada penulis.
8. Rekan-rekan dan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya dunia pendidikan. Amin.

Kediri, 18 Juli 2024

Shely Suci Hati
2014060261

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II	13
KAJIAN TEORI	13
A. Hakikat Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	14
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
B. Media Pembelajaran Berbasis <i>e-puzzle</i>	17
1. Pengertian Media Puzzle	17
2. Manfaat Media <i>e-puzzle</i>	18
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>e-puzzle</i>	19
C. Capaian Pembelajaran PKn di SD	24
D. Hakikat Pancasila Beserta Simbol-simbolnya	25
1. Pengertian Pancasila.....	25
2. Lambang-Lambang Dalam Dasar Negara Pancasila.....	26

E. Pengertian Hasil Belajar	31
F. Karakteristik Siswa Kelas Rendah	33
G. Penelitian Terdahulu	35
H. Kerangka Berpikir	37
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
1. Tahap Analysis	43
2. Tahap <i>Design</i>	44
3. Tahap Development	46
4. Tahap Implementation	46
5. Tahap Evaluation	48
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	48
1. Lokasi dan Waktu	48
2. Subjek Penelitian	49
D. Uji Coba Model/Produk	49
1. Desain Uji Coba	49
2. Subjek Uji Coba	50
E. Validasi Model/Produk	50
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
1. Teknik Pengumpulan Data	52
2. Instrumen Pengumpulan Data	53
G. Teknik Analisis Data	59
1. Kevalidan	60
2. Kepraktisan	61
3. Keefektifan	62
H. Norma Pengujian	63
BAB IV	65
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	65
A. Hasil Studi Pendahuluan	65
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	65
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	66
3. Desain Awal Media	66
B. Pengujian Model Terbatas	70
1. Hasil Uji Validasi	70

2. Uji Coba Terbatas.....	76
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	78
C. PENGUJIAN MODEL LUAS	79
1. Deskripsi Uji Coba Luas	79
2. Refleksi Dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	80
D. VALIDASI MODEL.....	81
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	81
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	82
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektivan	83
4. Desain Akhir Model	84
E. Pembahasan Hasil Pengembangan	88
1. Spesifikasi Model.....	88
2. Prinsip Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Model.....	88
3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Model.....	89
BAB V	91
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi	92
C. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	103

DAFTAR GAMBAR

gambar 2.1 Lambang Garuda Pancasila.....	26
Gambar 2. 2 Simbol Bintang.....	27
Gambar 2.3 Simbol Rantai.....	28
Gambar 2.4 Simbol Pohon Beringin.....	29
Gambar 2.5 Simbol Kepala Banteng.....	30
Gambar 2.6 Simbol Padi Dan Kapas.....	31
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir.....	40
Gambar 3.1 Peta Konsep Model Addie.....	42
Gambar 3.2 Desain Tampilan Awal Media <i>E-Puzzle</i>	44
Gambar 3.3 Desain Background Media.....	44
Gambar 3.4 Desain Tampilan Menu <i>E-Puzzle</i>	44
Gambar 3.5 Desain Materi.....	45
Gambar 3.6desain Game <i>E-Puzzle</i>	45
Gambar 3.7 Desain Kuis.....	45
Gambar 3.8 Desain Jika Jawaban Kuis Benar.....	45
Gambar 3.9 Desain Bila Menjawab Kuis Salah.....	46
Gambar 3.10 Desain Uji Coba.....	50
Gambar 4.1 Desain Tampilan Awal.....	67
Gambar 4.2 Desain Awal Tampilan Pada Menu.....	67
Gambar 4. 3 Desain Profil Pengembang.....	67
Gambar 4.4 Penggunaan Tombol.....	68
Gambar 4.5 Desain Identitas Pembelajaran.....	68
Gambar 4.6 Materi Yang Akan Diajarkan	68
Gambar 4.7 Desain <i>e-puzzle</i>	69
Gambar 4.8 Desain Awal Kuis Gambar 4.4 Desain Kuis.....	69
Gambar 4.5 Komentar dan Saran Dari Ahli Media.....	71
Gambar 4.6 Komentar dan Saran Dari Ahli Materi.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jenis-jenis media	16
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Siswa Kelas 1.....	25
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu.....	36
Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	53
Tabel 3.2 Validasi Angket Media.....	55
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Angket Materi.....	56
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Uji Kepraktisan Guru.....	57
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Uji Kepraktisan Siswa.....	58
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas.....	59
Tabel 3.7 Skor Penilaian Angket Validasi.....	60
Tabel 3.8 Kualifikasi Tingkat Kevalidan.....	61
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan.....	62
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan.....	63
Tabel 3.11 Kriteria N-Gain.....	63
Tabel 4.1 Hasil Angket Ahli Media.....	70
Tabel 4.2 Angket Hasil Ahli Materi.....	72
Tabel 4.3 Angket Respon Guru.....	74
Tabel 4.4 Angket Hasil Respon Siswa.....	75
Tabel 4.5 Rata-Rata Hasil Kepraktisan.....	76
Tabel 4.6 Hasil Ketuntasan Uji Skala Terbatas.....	77
Tabel 4.7 Revisi Pengembangan Media.....	78
Tabel 4.8 Hasil Ketuntasan Belajar Uji Skala Luas	84
Tabel 4.9 Rata-Rata Hasil Validasi.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul.....	107
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	110
Lampiran 3 Lembar Keterangan Penelitian Di SD	112
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan	114
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran.....	115
Lampiran 6 Hasil Wawancara	116
Lampiran 7 Need Assessment Siswa	119
Lampiran 8 Need Assessment Guru	120
Lampiran 9 Hasil Validasi Media	121
Lampiran 10 Hasil Validasi Materi	122
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas	123
Lampiran 12 Angket Respon Guru	125
Lampiran 13 Angket Respon Siswa	126
Lampiran 14 Hasil Pretest	127
Lampiran 15 Hasil Posttest	128
Lampiran 16 Dokumentasi	131
Lampiran 17 Hasil Plagiasi	133

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan bagaimana bentuk perilaku, sikap, watak, dan kepribadian yang baik untuk diterapkan oleh siswa di masyarakat (Sukmawarti, 2021). Adapun dengan mempelajari PKn, peserta didik diharapkan untuk cinta kepada sesama makhluk hidup sesuai nilai-nilai Pancasila agar mereka dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan mempelajari PKn, siswa juga diharapkan agar mengetahui pemahaman materi tentang Pancasila yang merangkum bunyi Pancasila, gambar lambang dari sila Pancasila, makna sila Pancasila dan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari setiap sila Pancasila. Mata pelajaran PKn juga diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab, dan demokratis sesuai dengan penerapan prinsip dalam Pancasila (Sukmawarti, 2021). Demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut kita perlu menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berpikir secara abstrak. Oleh karena itu guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung saat menyampaikan materi yang diajarkan.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) paradigma baru berorientasi pada terbentuknya masyarakat sipil (*civil society*) dengan memberdayakan warga negara melalui proses pendidikan agar mampu berperan serta secara aktif dalam sistem pemerintahan negara yang demokratis. Sejalan dengan visi PKn paradigma baru, misi mata pelajaran ini adalah meningkatkan kompetensi siswa agar mampu menjadi warga negara yang berperan serta secara aktif dalam sistem pemerintahan negara yang demokratis. Untuk mencapai hal itu maka dikembangkan tiga kompetensi yang harus dimiliki siswa yang meliputi: pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), karakter kewarganegaraan (*civic disposition/traits*) (Murdiono, 2018). Berdasarkan penjelasan tersebut Pendidikan Kewarganegaraan yang merupakan karakteristik kewarganegaraan yang merupakan suatu ciri khas yang menunjukkan adanya perbedaan Pendidikan Kewarganegaraan dengan mata pelajaran yang lain. Atas hal tersebut menunjukkan pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan diterapkan di sekolah. Sebagai guru SD kita harus mengetahui banyak dalam melakukan KBM harus memahami dan mengetahui bagaimana karakteristik siswa SD dan strategi apa saja yang harus dimiliki seorang calon guru dalam melakukan KBM khususnya dalam mata pelajaran PKn. Seorang guru harus mampu merancang strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat dan juga disesuaikan dengan perkembangan siswa yang termasuk di dalamnya memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat menjamin efektivitas

belajar. Oleh karena itu, seorang guru harus mempunyai kemampuan khusus agar dapat menciptakan pengajaran yang efektif dan menyenangkan. Pendidikan Kewarganegaraan ini diharapkan anak-anak di Indonesia bisa memperbaiki moral mereka dengan kesadaran dirinya sendiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas 1 SDN 2 Kutorejo di Kabupaten Nganjuk didapatkan hasil bahwa dari 20 siswa kelas 1-A terdapat 3 siswa yang belum bisa membaca dan terdapat 10 anak yang sudah mengerti dan paham dengan apa yang telah disampaikan guru. Selain itu 7 siswa yang lain hanya dapat menyimak dan belum bisa memahami secara utuh konteks materi yang telah disampaikan. Peningkatan pemahaman siswa dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengelola kelas. Hal itu mempengaruhi siswa lain yang belum bisa membaca karena terganggu saat diajar oleh guru. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa banyak yang di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah kreativitas seorang guru dalam membangun kondisi kelas yang menyenangkan untuk siswa.

Kreativitas seorang guru sering dianggap tidak kreatif dan inovatif ketika guru hanya fokus dalam menyampaikan materi tanpa mampu mengkreasikan pengajaran dengan mencoba berbagai hal baru. Faktor yang menjadi penghambat kreativitas guru dalam meningkatkan belajar siswa diantaranya karena kurangnya sumber belajar dan media yang dimiliki sekolah yang dapat digunakan oleh guru kelas. Hal ini terjadi karena

pengajar atau guru atau dosen adalah satu-satunya orang yang bertanggung jawab terhadap penyampaian materi kepada siswa/mahasiswa, sehingga arah komunikasi cenderung hanya satu arah, yaitu dari guru/dosen kepada siswa/mahasiswa (Zaini dkk., 2017). Untuk itu agar pembelajaran lebih efektif seharusnya komunikasi dapat dibangun secara dua arah antara guru dan siswa melalui diskusi materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Siswa juga dapat diberi studi kasus yang mana nanti hasilnya dapat dipresentasikan di depan dengan pembelajaran seperti itu siswa lebih mudah menerima dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru serta pelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yaitu siswa sulit memahami soal dan akhirnya tidak bisa menjawab terutama pada mata pelajaran PKN materi simbol dalam Pancasila. Siswa belum menghafal sekaligus masih asing karena sebagian dari mereka masih belum hafal isi Pancasila dan kata-kata tersebut yang membuatnya menjadi jenuh saat diajarkan materi tersebut. Hal tersebut juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang menyebabkan nilai kognitifnya di bawah rata-rata sebanyak 30%. Guru merasa belum bisa menyampaikan materi tersebut dengan baik karena harus menyesuaikan dengan kurikulum yang baru yaitu Kurikulum Merdeka. Guru mengatakan bahwa jarang menggunakan media dan sebelumnya mencoba media gambar sebagai pendukung saat mengajar, namun media tersebut kurang menarik perhatian siswa sehingga mereka menjadi gaduh sendiri dan lebih asyik bermain dengan teman-temannya.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, adapun solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu diperlukan adanya peningkatan maupun usaha dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga sesuai terhadap kemampuan anak dalam memahami materi melalui bantuan media pembelajaran *puzzle*. *Puzzle* yang akan dibuat berbasis teknologi dan peneliti juga mensurvei siswa yang memiliki *gadget* sendiri sekitar 70% dari persentase seluruh kelas 1. Dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, siswa lebih termotivasi dan minat belajar siswa untuk memahami materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Supriyono (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat menarik fokus belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Salah satu cara agar dapat meningkatkan minat belajar anak di dalam kelas yaitu adanya bantuan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga selama proses pembelajaran berlangsung guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang akan disampaikan terhadap peserta didik (Mar'atusholihah, 2019). Mengembangkan suatu media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn kelas 1 pada kompetensi dasar tiga titik satu yaitu "Mengenal Simbol Sila-sila Pancasila dalam Lambang Negara" (Asri Devi, n.d.). Media pembelajaran sangat berpengaruh bagi guru dan siswa terutama pada hasil belajar siswa yang mana akan membantu guru mengevaluasi pembelajaran yang telah disampaikan.

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018). Dapat disimpulkan hasil belajar bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Pada proses pembelajaran PKn hasil belajar dinilai oleh guru untuk mengetahui seberapa menguasai siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Salah satu cara guru mendukung dalam menyampaikan materi dengan membuat media yang menarik bagi siswa.

Kondisi tersebut dapat diatasi dengan adanya penggunaan media *e-puzzle*. Media *puzzle* adalah media yang dapat digunakan guru untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa karena bentuk dan tampilannya yang dapat menarik minat belajar siswa. Fadlillah (2018) mengatakan bahwa media *puzzle* angka yaitu suatu alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk dapat menstimulasi kecerdasan matematika logis pada setiap individu. Dengan alat permainan edukatif ini anak dapat mengerti angka serta berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan. Dalam permainan *puzzle* membutuhkan ketelitian dan ketepatan serta anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, dan berkonsentrasi saat menyusun kepingan-kepingan *puzzle* (Handayani, 2019). Aktivitas penggunaan media *puzzle* juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dalam menyelesaikan permainan tersebut (Tanjung, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media

puzzle berguna untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran karena dapat melatih konsentrasi dan mampu menstimulasi daya ingat siswa.

Kelebihan media *Puzzle* diharapkan menjadi solusi dari hasil belajar siswa saat pembelajaran PKn materi simbol-simbol Pancasila dalam lambang negara yang monoton dan kurang efektif. Dengan demikian peneliti mengembangkan media *e-puzzle* untuk menunjang pembelajaran yang menarik. Meski penelitian *puzzle* ini sudah banyak diteliti tetapi pada penelitian ini memiliki kebaruan tentang desain *puzzle* itu sendiri dan yang membedakan adalah *puzzle* ini berbentuk digital. Media *puzzle* dikemas mengikuti perkembangan teknologi yang menarik disesuaikan dengan jenis kebutuhan siswa terutama pada mata pelajaran PKn materi sila-sila Pancasila. selain itu media ini juga mudah diterima oleh siswa karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan materi yang variatif. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008 : 2-3). Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Media pembelajaran *E-puzzle* merupakan salah satu jenis media yang berbasis elektronik di

dalamnya berisi permainan *puzzle* ditambah dengan materi-materi tentang simbol Pancasila. Kelebihan dari media ini dapat diakses dengan mudah materi yang ingin dipelajari. Selain itu media ini praktis, memiliki desain penyajian yang menarik, dapat menampilkan gambar, animasi, suara, dan juga video yang membuat siswa lebih tertarik mengamatinya, serta dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran berulang kali. Harapannya dengan adanya media *E-puzzle* ini dapat merangsang kognitif siswa saat mengaplikasikan media ini sehingga mereka mampu mengenal sekaligus menghafal sila-sila beserta lambang Pancasila.

Berdasarkan penelitian terdahulu sejalan dengan pendapat-pendapat para ahli, hasil penelitian menyatakan bahwa media *puzzle* mampu mendukung minat belajar siswa dan melatih konsentrasi siswa dalam meningkatkan setiap keterampilan yang ingin dicapai (Agisna Najiah Maulidah, 2021; Darmawan, 2019; I Wayan Widiana, 2019). Media tersebut berhasil diterapkan untuk meningkatkan kemampuan Calistung dan meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Hal yang membedakan *puzzle* ini dengan penelitian sebelumnya yaitu *puzzle* dirancang secara digital berupa permainan yang didalamnya terdapat gambar Pancasila, yang mana setiap potongan gambarnya dapat diacak dan disusun kembali. Selain gambar juga terdapat penambahan materi sila Pancasila beserta lambangnya. Media ini bertujuan untuk mengasah dan mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang dan dengan mempertimbangkan hasil observasi dan wawancara guru selaku wali kelas I SDN 2 Kutorejo Kabupaten Nganjuk, maka peneliti akan meneliti dengan menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-puzzle* Materi Simbol Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 di SDN Kutorejo 2”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian kali ini sebagai berikut.

1. Guru memerlukan alat bantu/media untuk pembelajaran di kelas.
2. Minimnya kreativitas guru dalam mengembangkan media yang dapat menarik perhatian siswa.
3. Siswa masih kesulitan dalam memahami maksud dari soal yang diberikan guru sehingga mereka bingung menjawab soal tersebut.
4. Hasil belajar siswa rendah dilihat dari nilai rata-ratanya terdapat 10 siswa yang mendapat nilai yang benar-benar di atas KKTP dan yang lain nilainya masih hasil kompilasi antara nilai ulangan dan nilai harian.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dibatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian kali ini sebagai berikut.

1. Melihat luasnya permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di sekolah dasar, penelitian ini hanya membahas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan materi simbol sila Pancasila.
2. Media pembelajaran *E-puzzle* yang dibuat untuk memahami mata pelajaran PKn kelas 1 materi simbol sila Pancasila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil observasi dan paparan latar belakang di atas dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *e-puzzle* materi simbol Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Kutorejo 2?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *e-puzzle* materi simbol Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Kutorejo 2?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *e-puzzle* materi simbol Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Kutorejo 2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui dan menguji kevalidan media pembelajaran *e-puzzle* materi simbol Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Kutorejo 2.
2. Mengetahui dan menguji kepraktisan media pembelajaran *e-puzzle* materi simbol Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Kutorejo 2.
3. Mengetahui dan menguji keefektifan media pembelajaran *e-puzzle* materi simbol Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Kutorejo 2.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Secara teoritis

Hasil temuan penelitian ini dimaksudkan untuk ikut serta mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan guru sekolah dasar dalam mata pelajaran PKn terutama pada materi “Simbol Sila-Sila dalam Pancasila”.

2. Secara praktis

Manfaat praktis pada pengembangan media pembelajaran yaitu membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi

konkrit dan digital yang akan menjadikan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru mengenai pentingnya media *puzzle* sebagai pendamping untuk menunjang keaktifan dan konsentrasi belajar siswa dalam menjelaskan pelajaran PKn materi sila-sila Pancasila.

b. Manfaat bagi siswa

Pengembangan media *E-puzzle* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai media belajar alternatif bagi siswa SDN Kutorejo 2 Kabupaten Nganjuk. Siswa juga diberikan kesempatan bermain dan berpartisipasi menggunakan pengembangan media *puzzle* berbasis elektronik ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Akbar, S. D. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1998). Pendekatan Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/22566/6/BAB%20III.pdf>
- Arsyad, A. (2015). Media pembelajaran. <https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf>
- Asri Devi, N. M. I. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14-17.
- Daryanto, J. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/17095>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *Media Pembelajaran Puzzle*. 3, 12–39.
- Fadlillah, M. (2018). Pengaruh Puzzle Geomewa Terhadap Kemampuan Dan Minat Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Ba „Aisyiyah Ronowijayan. *Jurnal Edupedia Jurmas: Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 2(2), 139-147. <http://eprints.umpo.ac.id/5767/>
- Fatmawati, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(1), 20-37. <http://ejournal-revorma.sch.id/index.php/mansa/article/view/4>
- Gesmi, I., Sos, S., & Yun Hendri, S. H. (2018). Buku Ajar Pendidikan Pancasila. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*

(Issue Mei). <http://eprints.unm.ac.id/20720>

- Hasriani. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. *Risikesdas* 2018, 1–12. <https://eprints.unm.ac.id/19358>
- Mar'atusholihah, H. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7 (3), 253-260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>
- Mathematics, A. (2016). 濟無 *No Title No Title No Title*. 1–23.
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle Secara Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281-286. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/37488>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi. Pressman, Roger S.
- Murdiono, M. (2018). Peningkatan Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) Melalui Penerapan Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Portofolio. *Humanika*, 7(1), 1–20. <https://doi.org/10.21831/hum.v7i1.21016>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf><https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970-2984. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1052>
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1(02), 1-10.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=wiBQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Media+Komunikasi+Pembelajaran&ots=dbp14u2sZ4&sig=Pyu657wFvQ14vEv2QxSIIxaY0Rw>
- Siregar, I. (2021). Implementasi Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia Kelas IV SDN 0701 Rotan Sogo, Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Padang Lawas (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri

- Sumatera Utara). <http://repository.uinsu.ac.id/18132/>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. <https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf>
- Sukmawarti, E. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4>
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>
- Tanjung, N., & Efastri, S. M. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Puzzle Jam Anak Usia 4-5 tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 13-24. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/2496>
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354-362. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/22563>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://openrecruitment.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>