



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 1308-1320

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Elemen Pancasila Dasar Negeraku pada Peserta Didik Kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya

Wiwik Okta Susilawati<sup>1✉</sup>, Martiya Nurni Khairita<sup>2</sup>, Putri Melisa<sup>3</sup>

Universitas Dharmas Indonesia

Email: [wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id](mailto:wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi pendidik merasa kesulitan dalam memberikan penjelasan yang berupa contoh-contoh sehingga peserta didik kesulitan berimajinasi dalam mengeluarkan gagasan-gagasan saat proses pembelajaran dan peserta didik masih ribut ketika pendidik menjelaskan materi dikarenakan penyampaian yang monoton sehingga masih belum memaksimalkan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga berakibat peserta didik tidak begitu tertarik dan merasa bosan dengan pembelajaran yang disampaikan. Sehingga peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran dikelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengembangan media pembelajaran puzzle elemen Pancasila dasar negaraku pada peserta didik kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Berdasarkan hasil validasi dari segi kegrafikan diperoleh nilai 88% (sangat valid), validasi materi 92,85% (sangat valid), pada aspek bahasa memperoleh 94,28% (sangat valid), aspek soal 83% (valid) dan pada validasi modul ajar 92% (sangat valid). Tingkat praktikalitas pengembangan media pembelajaran puzzle elemen Pancasila dasar negaraku oleh pendidik mencapai nilai rata-rata 93% (sangat praktis), dan tingkat kepraktisan pengembangan media puzzle elemen Pancasila dasar negaraku oleh peserta didik mencapai nilai rata-rata 92,03% (sangat praktis). Nilai efektifitas pengembangan media pembelajaran puzzle elemen Pancasila dasar negaraku dengan rata-rata 93,10% yang diperoleh dari hasil tes belajar oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran puzzle elemen Pancasila dasar negaraku pada peserta didik kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: *Media Puzzle, Model 4D, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar*

## Abstract

This research is motivated by educators finding it difficult to provide explanations in the form of examples so that students have difficulty imagining in coming up with ideas during the learning process and students are still noisy when educators explain the material due to monotonous repetition so they still do not maximize learning in Education subjects. Pancasila. This results in students not being very interested and feeling bored with the learning being delivered. So students are less enthusiastic about learning in class. The aim of this research is to look at the development of puzzle learning media for elements of my country's basic Pancasila for class II students at SDN 18 Sitiung, Dharmasraya Regency. This type of research is research and development (R&D) using the 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Based on the validation results in terms of graphics, the score was 88% (very valid), material validation was 92.85% (very valid), in the language aspect it was 94.28% (very valid), in the question aspect it was 83% (valid) and in module validation slightly open 92% (very valid). The practicality level of developing my country's basic Pancasila element puzzle learning media by educators reached an average score of 93% (very practical), and the practicality level of developing my country's basic Pancasila element puzzle learning media by students reached an average score of 92.03% (very practical) . The effectiveness value of developing puzzle learning media for my country's basic Pancasila elements with an average of 93.10% was obtained from the results of learning tests by students. Thus, it can be concluded that the development of my country's basic Pancasila element puzzle learning media for class II students at SDN 18 Sitiung, Dharmasraya Regency in Pancasila Education learning can be declared valid, practical and effective.

Keywords: *Media Puzzle, 4D Model, Pancasila Education, Elementary School*

## PENDAHULUAN

Sekolah Dasar adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan dasar (SD) adalah suatu dasar atau pedoman teoritis yang dijadikan titik tolak dalam menjalankan dan mengembangkan praktik pendidikan di tingkat pendidikan dasar yakni dalam jenjang Sekolah Dasar (Susilawati, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang mendukung kualitas pendidikan khususnya nilai-nilai moral dan karakter peserta didik yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila menjadikan warga Negara yang baik dan dapat mengemban tanggung jawab menjadi warga Negara yang cerdas dalam dimensi spiritual, rasional, emosional dan sosial yang akan peserta didik pakai pada kehidupan mereka dimasa mendatang (Friska et al., 2023) Maka dari itu untuk mensukseskan pembelajaran Pendidikan Pancasila dibutuhkan suatu komponen yang dapat menjembatani pembelajaran itu agar tersampaikan maksimal kepada peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik dalam proses belajar, untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan baik berupa kejadian, manusia, dan materi. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. (Darniyanti et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis di SDN 18 Sitiung, sekolah tersebut pada saat mengajar pendidik merasa kesulitan dalam memberikan penjelasan yang berupa contoh-contoh sehingga peserta didik kesulitan berimajinasi dalam mengeluarkan gagasan-gagasan saat proses pembelajaran dan peserta didik masih ribut ketika pendidik menjelaskan materi dikarenakan penyampaian yang monoton sehingga masih belum memaksimalkan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga berakibat peserta didik tidak begitu tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan. Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan wali kelas II di SDN 18 Sitiung bahwasanya pendidik juga menggunakan media pembelajaran saat mengajar seperti media sederhana yang ada di lingkungan sekolah serta yang ada didalam kelas tetapi, pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran *puzzle* di dalam kelas dikarenakan kesulitan dalam mengembangkan media, dan kurangnya pemahaman pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan.

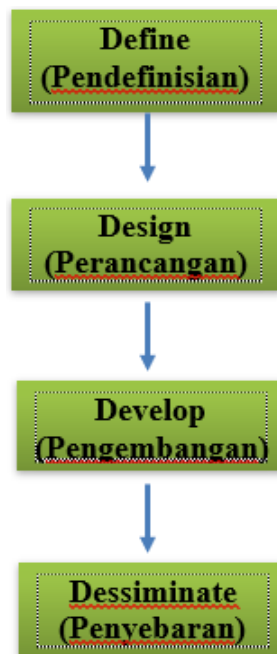
Seperti penelitian sebelumnya oleh Indriyanti et al., (2020) Memasang *puzzle* merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia 7- 12 tahun. Artinya bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkirakan rasa kepercayaan, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.

Untuk itu, peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku yang merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku Pada Peserta Didik Kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya".

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian research and development (R&D). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut (Hanafi, 2017). Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik (e-LK) ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S, Sammel, dan Melvyn I Sammel. Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu pendefinisian

(*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (Fatimah et al., 2023).



Gambar 1. Metode Penelitian Research and Development (R&D)

Pada tahapan pertama yaitu pendefinisian (*define*) ini untuk menetapkan atau mendefinisikan suatu syarat-syarat yang dibutuhkan dalam proses belajar, pada tahapan ini dapat dilakukan dengan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Pada tahap perancangan (*design*) yaitu merancang modul ajar, merancang media puzzle elemen Pancasila dasar negaraku, dan merancang instrumen validitas, instrumen praktikalitas dan instrumen efektifitas. Selanjutnya, pada tahapan pengembangan (*develop*) yaitu mengembangkan media *puzzle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II Sekolah Dasar yang Valid, Praktis, dan Efektif. Kemudian pada tahapan penyebaran (*dessiminate*) yaitu melakukan penyebaran di 2 sekolah yaitu SDN 18 Sitiung dan 11 Sitiung.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 18 Sitiung. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku pada peserta didik kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya untuk dijadikan bahan ajar. Deskripsi data hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

## A. Rancangan Media *Puzzle* Pendidikan Pancasila Pada Kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya

Rancangan media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku diawali dengan adanya tahapan pendefinisian. Ada tiga tahapan yang peneliti lakukan, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik, dan analisis materi. Peneliti mengembangkan produk menggunakan model 4-D. Kemudian dilanjutkan pada tahap desain atau perancangan dimana peneliti merancang produk yang berupa media pembelajaran *puzzle*.

Tahapan pendefinisian merupakan tahapan yang dilakukannya analisis yang terdiri dari tiga tahap yaitu: analisis kebutuhan, analisis karakteristik, dan analisis materi. Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di SDN 18 Sitiung kelas II didapatkan bahwasanya dalam proses pembelajaran pendidik mengajar menggunakan media sederhana yang ada di lingkungan sekolah serta yang ada didalam kelas. Sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran *puzzle* dikarenakan pendidik belum pernah mengembangkan. Padahal di sekolah tersebut fasilitas sudah mendukung dalam proses pembelajaran.

Pada hasil analisis karakteristik peserta didik, didapatkan hasil bahwa peserta didik peserta didik menyukai belajar menggunakan bahan ajar yang memiliki warna dan banyak gambar yang menarik sehingga membuat mereka menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *puzzle* Pendidikan Pancasila yang telah peneliti desain dengan tujuan agar dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan juga agar proses pembelajaran tidak menjadi monoton.

Selanjutnya pada tahap analisis materi, bahwa analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang dipelajari oleh peserta didik. Peneliti mengambil materi Pendidikan Pancasila kelas II elemen Pancasila Dasar Negaraku. Pada materi Pendidikan Pancasila semester I membahas elemen 1 mengenal lima simbol Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah proses penanaman nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik agar mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Susilawati et al., 2023)

Pada tahap perancangan (*design*), proses perancangan dimulai pada modul ajar. Modul ajar disusun agar pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih terarah. Kemudian merancang media pembelajaran *puzzle* pada tahap ini, peneliti menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan serta membuat media pembelajaran *puzzle* Pancasila dasar negaraku yang dikembangkan. Selanjutnya pada tahap perancangan instrumen validitas dilakukan pada saat pengembangan media pembelajaran *puzzle* telah jadi kemudian divalidasi oleh validator. Selain uji validitas dari produk, peneliti juga

menggunakan instrumen praktikalitas untuk melihat kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran *puzzle* yang praktis. Bahkan selain uji validitas dan praktikalitas, peneliti juga menggunakan lembar instrumen efektifitas untuk menguji produk elektronik lembar kerja peserta didik agar menjadi efektif dengan tes hasil belajar peserta didik.

B. Validitas Pengembangan Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku Kelas II

Validitas pengembangan media pembelajaran *puzzle* dilakukan untuk menguji produk supaya menjadi valid dan bisa di uji cobakan disekolah.

Pada tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk pengembangan media pembelajaran *puzzle* berdasarkan modul ajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.

1. Validitas Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku

Untuk mendapatkan data yang valid maka di perlukannya instrumen validasi. Instrumen pengumpulan data di validasi oleh 5 orang validator. Berikut tabel hasil keseluruhan validasi media *puzzle*.

Tabel 1. Hasil Keseluruhan Validasi Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku

No.	Validator	Keterangan	Hasil $V=f.n \times 100\%$	Kategori
1.	Dwi Winarti, M.Kom	Validator kegrafikan	88%	Sangat Valid
2.	Dr. Amar Salahuddin, M.Pd	Validator bahasa	94,2%	Sangat Valid
3.	Yulia Darniyanti, M.Pd	Validator materi	92,8%	Sangat Valid
4.	M. Anggrayni, M.Pd	Validator modul ajar	92%	Sangat Valid
5.	Suci Rahma Putri, M.Pd	Validator soal	83%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh lima validator yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwasannya yaitu, validator kegrafikan dari Ibu Dwi Winarti, M.Kom hasil skor 88%, validator bahasa dari Bapak Dr. Amar Salahuddin, M.Pd

didapatkan hasil skor 94,2%, validator materi dari Ibu Yulia Darniyanti, M.Pd didapatkan hasil skor 92,8%, validator modul ajar dari ibu M. Aggrayni, M.Pd didapatkan hasil skor 92% dan validator dari Ibu Suci Rahma Putri, M.Pd didapatkan hasil skor 83%. Jadi didapatkan dikatakan "Sangat Valid".

## 2. Praktikalitas Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku

Data praktikalitas pada uji media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar ini berguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada media *puzzle* yang telah dibuat, data hasil itu dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Hasil Praktikalitas oleh Pendidik dan Peserta Didik Kelas II

No	Praktisi	Skor	Kategori
1	Pendidik Kelas II	93%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik Kelas II	92.03%	Sangat Praktis
Rata-rata = $93\% = 92,03\% / 2$		92,51%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon pendidik dan respon peserta didik kelas II, produk media *puzzle* peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 92,51% dengan kategori sangat praktis.

## 3. Efektifitas Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku

Pada uji efektifitas, peneliti melihat keefektifan media *puzzle* yang peneliti buat dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal berupa 20 pilihan ganda yang ada di dalam produk media *puzzle*. Soal mencakup materi pada elemen pembelajaran mengenal lima simbol Pancasila. Berikut adalah hasil efektifitas peserta didik kelas II:

Tabel 3. Hasil Efektifitas Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1	AAW	85	Tuntas
2	ALM	80	Tuntas
3	ADA	85	Tuntas
4	AZH	85	Tuntas
5	AJ	85	Tuntas
6	AM	90	Tuntas
7	ARH	75	Tuntas
8	BR	85	Tuntas
9	DES	90	Tuntas

10	FHK	95	Tuntas
11	FNA	90	Tuntas
12	FNZ	90	Tuntas
13	GAC	95	Tuntas
14	HAS	65	Tidak Tuntas
15	IN	95	Tuntas
16	JP	95	Tuntas
17	MLF	85	Tuntas
18	MKD	75	Tuntas
19	MNS	85	Tuntas
20	NC	80	Tuntas
21	ORA	95	Tuntas
22	PK	95	Tuntas
23	RPP	80	Tuntas
24	SUNF	95	Tuntas
25	TNZ	75	Tuntas
26	TA	65	Tidak Tuntas
27	ZA	90	Tuntas
28	ZRA	85	Tuntas
29	SS	95	Tuntas
Rata-rata Peserta Didik yang Tuntas			$27/29 \times 100\% = 93,10\%$

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 75, dari 29 orang peserta didik, 27 orang peserta didik yang tuntas. Maka rata-rata efektifitas adalah 93,10% sehingga efektifitas media *puzzle* elemen Pancasila Dasar Negaraku ini termasuk dalam kategori "sangat efektif".

Pada tahapan terakhir yaitu tahap penyebaran (*dessiminate*) ini dilakukan di kelas II SDN 11 Sitiung. Penyebarannya dilakukan pada 2 sekolah yaitu SDN 18 Sitiung dan 11 Sitiung kelas II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Penyebaran Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku

No	Nama	Nilai	Kategori
1	BA	80	Tuntas
2	AG	90	Tuntas
3	AAM	90	Tuntas
4	AAS	85	Tuntas
5	AFH	50	Tidak Tuntas

6	BAS	85	Tuntas
7	BAT	75	Tuntas
8	CYP	95	Tuntas
9	DV	90	Tuntas
10	FAC	90	Tuntas
11	JR	75	Tuntas
12	JVP	95	Tuntas
13	KS	85	Tuntas
14	MG	95	Tuntas
15	NAM	75	Tuntas
16	NAZ	80	Tuntas
17	RP	60	Tidak Tuntas
18	SAR	90	Tuntas
19	SR	95	Tuntas
Rata-rata Peserta Didik yang Tuntas			$17/19 \times 100\% = 89,47\%$

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 75, dari 19 orang peserta didik, 17 orang peserta didik yang tuntas. Maka rata-rata efektifitas adalah 89,47% sehingga efektifitas media *puzzle* elemen Pancasila Dasar Negaraku ini termasuk dalam kategori "sangat efektif".

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar, peneliti menggunakan model pengembangan 4-D (*define*), (*design*), (*development*), dan (*disseminate*). Model pengembangan 4-D ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S, Sammel, dan Melvyn I Sammel pada tahun 1974 (Fatimah et al., 2023). Model pengembangan 4-D ini telah berhasil di laksanakan dengan baik. Media pembelajaran *puzzle* telah di uji cobakan kepada sekolah SDN 18 Sitiung dan SDN 11 Sitiung dengan jumlah peserta didik 48 orang.

Pada pembahasan ini akan membahas tentang hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pembahasan tersebut akan di jelaskan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan peneliti. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

#### A. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku pada Peserta Didik Kelas II

Rancangan media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku diawali dengan analisis

kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi peserta didik yang terdapat pada tahap *define* dalam model 4-D. Kemudian dilanjutkan dengan pada tahap *design* dimana peneliti merencanakan modul ajar, merancang media *puzzle*, dan merancang instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas serta memperhatikan analisis yang sebelumnya peneliti lakukan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (*fourD model*) memiliki 4 tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (Fatimah et al., 2023).

Menurut Riani Johan et al., (2023) tahap pendefinisian berguna untuk membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan di buat. Pada tahap definisian ini peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis kebutuhan ini, bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II khususnya di SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku. Selain itu analisis kebutuhan juga digunakan untuk mengetahui permasalahan yang menjadi latar belakang dalam penelitian (Salsabila et al., 2023). Setelah analisis kebutuhan, peneliti perlu menganalisis karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik yang peneliti lakukan Tujuan untuk mendapatkan gambaran dan mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik kelas II di SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Berdasarkan wawancara kepada pendidik kelas II dan mengisi kuisisioner oleh peserta didik kelas II. Peserta didik menyukai beklajar menggunakan bahan ajar yang tampak nyata dan berupa gambar yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih semangat. Karakteristik peserta didik juga terlihat dari bahasa, gaya belajar, lingkungan sosial, peserta didik tersebut (Rangga et al., 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan hasil wawancara kepada pendidik kelas II. Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang dipelajari oleh peserta didik. Materi yang dipilih dalam pengembangan, yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen Pancasila Dasar Negaraku. Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter pelajar Pancasila dengan menumbuhkembangkan nilai-nilai budaya indonesia dalam sistem pendidikan Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul pembelajaran Pendidikan

Kemudian itu lanjut pada tahap perancangan (*design*), Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran. Media *puzzle* dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat lebih semangat dalam pembelajaran. Tahap rancangan juga berguna untuk mengetahui rancangan yang akan dibuat di dalam penelitian (Kurniawan & Budi, 2022).

Pada tahap perancangan media *puzzle* peneliti terlebih dahulu memiliki alat dan bahan yang dibutuhkan lalu mengembangkan media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku. menurut (Arkadiantika et al., 2020) Setelah perancangan media pembelajaran *puzzle* peneliti merancang instrumen validitas, praktikalitas, dan efektifitas.

#### B. Validitas Pengembangan Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku Kelas II

Tahap pengembangan (*development*), memiliki bertujuan untuk menghasilkan produk. Dalam tahap ini, produk yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna. Tahap uji pengembang dilakukan jika proses pembuatan produk telah selesai dan siap diuji ke validitas oleh para ahli (Riani Johan et al., 2023). Pengembangan ini akan di validasi oleh 5 validator yang ahli dalam bidangnya. Validasi yang peneliti lakukan adalah validasi kegrafikan, validasi bahasa, validasi materi, validasi modul ajar, dan validasi soal. Saran dan masukan dari validator kemudian akan dijadikan acuan bagi peneliti untuk menyempurnakan media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku.

Berdasarkan analisis data penilaian validasi didapatkan bahwasanya produk yang peneliti kembangkan termasuk "sangat valid". Peneliti mendapatkan nilai "sangat valid" dari validator kegrafikan, validator bahasa, validator materi dan validator modul ajar. Sedangkan validator soal mendapatkan nilai "sangat valid".

#### C. Praktikalitas Pengembangan Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku

Menurut pendapat Destiana et al., (2020) uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku yang peneliti kembangkan. Praktikalitas dapat dilihat dari angket respon pendidik dan peserta didik. Uji produk dilakukan dengan melihat hasil angket pendidik kelas II yaitu Ibu Zulfasawati, S.Pd dengan skor 93% termasuk dalam kategori "sangat praktis". Uji coba produk dilakukan oleh peserta didik kelas II dengan skor 92,03% termasuk kategori "sangat praktis".

#### D. Efektifitas Media *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku

Setelah melakukan uji validitas dan uji praktikalitas pada media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku, maka langkah selanjutnya adalah uji efektifitas yang diketahui

dengan melihat hasil belajar peserta didik di kelas II SDN 18 Sitiung materi Pendidikan Pancasila (Hidayati et al., 2020). Dari hasil belajar peserta didik kelas II SDN 18 Sitiung dan SDN 11 Sitiung, diketahui 44 orang peserta didik dinyatakan tuntas dengan KKTP 75 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan 4 orang peserta didik dinyatakan tidak tuntas atau tidak mencapai KKTP 75 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil efektifitas media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku dengan jumlah soal 20 pilihan ganda. Berdasarkan uji coba keefektifitas mendapat rata-rata 90,40% termasuk dalam kategori "sangat efektif" dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Setelah melakukan revisi pada tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan penyebarluasan media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku yang telah dikembangkan (Muqdamien et al., 2021). Penelitian melakukan penyebaran ke SDN 18 Sitiung. Penyebarannya dilakukan di SDN 11 Sitiung pada kelas II. Tujuannya adalah untuk menguji efektifitas produk yang peneliti kembangkan.

#### SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku, didapat simpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang mana terdapat beberapa tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*) yang terdiri dari (analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi).
2. Tingkat kevalidan media pembelajaran *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku pada aspek komponen kelayakan kegrafikan 88%, aspek komponen kelayakan bahasa 94,2%, aspek komponen kelayakan materi 92,8%, aspek komponen kelayakan modul ajar 92%, dan aspek komponen kelayakan soal 83% terhadap media *puzzle* pendidikan pancasila kelas II yang peneliti buat.
3. Tingkat kepraktisan yang dilihat dari hasil angket respon yang dilakukan oleh pendidik kelas II yakni 93% dan dilihat dari angket respon yang dilakukan oleh peserta didik kelas II yakni 92,03% terhadap media pembelajaran *puzzle* Pendidikan Pancasila kelas II yang peneliti buat.
4. Tingkat keefektifan produk media pembelajaran *puzzle* dilihat dari nilai hasil tes soal efektifitas yang dilakukan setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY PADA MATERI PENGENALAN TERMINATION DAN SPLICING FIBER OPTIC*. 3800.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran produktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119–123. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2720>
- Fatimah, N., Mujiyanto, G., & Yudiantoro, K. (2023). JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan (Print) Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 76–86. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/index>
- Friska, P., Dalam, I. V, Merdeka, K., & Sekolah, D. I. (2023). *1183-Article Text-4398-1-10-20230628.09*.
- Hanafi. (2017). *KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN*. 4(1989), 129–150.
- Hidayati, R., YP, S., & Artharina, F. P. (2019). Keefektifan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17388>
- Kurniawan, R., & Budi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan PengabdianKepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 2–7.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5933–5942.
- Susilawati, W. O., Apreasta, L., & Septiani, H. (2023). Pengembangan Tes Formatif dan Sumatif Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Di Tingkat Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8402–8415.