

PENGEMBANGAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TERHADAP SIMBOL - SIMBOL PANCASILA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Rifa Mutiara Hidayat¹, Titin Sunaryati²
rifamutiarah@gmail.com¹, titinngajar@gmail.com²
Universitas Pelita Bangsa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk Puzzle guna meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap simbol-simbol Pancasila pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya pemahaman siswa dalam mengenali serta mengaitkan simbol-simbol Pancasila dengan makna yang terkandung di dalamnya, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, uji coba, dan revisi produk. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Puzzle yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran. Penggunaan media Puzzle mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memudahkan mereka mengenali simbol-simbol Pancasila beserta maknanya, serta meningkatkan hasil belajar dibandingkan sebelum penggunaan media. Dengan demikian, media Puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzzle, Pemahaman Konsep, Simbol-Simbol Pancasila, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to develop a Puzzle-based learning media to improve third-grade elementary school students' conceptual understanding of the symbols of Pancasila. The background of this study is based on the low level of students' understanding in recognizing and relating the symbols of Pancasila to their respective meanings. Therefore, an engaging, interactive, and age-appropriate learning medium is needed to support the learning process. This study employed the Research and Development (R&D) method, which consists of needs analysis, design, development, expert validation, product testing, and revision stages. The research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and concept understanding tests to measure students' learning improvement. The results indicate that the developed Puzzle-based learning media meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness as an instructional medium. The use of the Puzzle media enhances students' engagement during the learning process, facilitates their understanding of the symbols of Pancasila and their meanings, and improves learning outcomes compared to those before the implementation of the media. Therefore, the Puzzle-based learning media can serve as an innovative alternative instructional tool for teaching Pancasila Education to third-grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Puzzle, Conceptual Understanding, Pancasila Symbols, Pancasila Education, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam memiliki kekuatan secara spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, hingga keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan tidak hanya berperan dalam mempersiapkan generasi bangsa menghadapi perkembangan zaman, namun juga diharapkan mampu membentuk karakter generasi muda dengan jiwa kebangsaan (Wulandari et al., 2023). Dalam menjembatani hal tersebut, mata pelajaran pendidikan pancasila dijadikan sebagai salah satu muatan wajib dalam kurikulum nasional dengan tujuan memperkuat peranan Pancasila dalam membentuk karakter, sikap, dan cara pandang. Pendidikan pancasila pada jenjang Sekolah Dasar (SD) diharapkan dapat memberikan konsep kepada siswa terkait sila Pancasila yang meliputi sila-sila Pancasila, penerapan dalam kehidupan sehari-hari, hingga simbol-simbol Pancasila. Pancasila sebagai dasar negara Republik Indonesia, memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila bukan hanya sebagai pedoman dalam kehidupan bernegara, tetapi juga sebagai panduan moral bagi setiap warga negara Indonesia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, konsep yang mendalam tentang Pancasila perlu diberikan sejak dini, terutama di tingkat pendidikan dasar.

Salah satu materi penting yang dipelajari dalam pendidikan pancasila adalah simbol-simbol yang mewakili setiap sila dalam Pancasila. Simbol-simbol ini tidak hanya memiliki makna filosofis yang mendalam, tetapi juga menggambarkan nilai-nilai luhur yang harus dijaga dan dilestarikan oleh seluruh rakyat Indonesia. Pentingnya konsep

terhadap simbol-simbol Pancasila tidak dapat dipungkiri, karena simbol-simbol tersebut adalah representasi dari nilai-nilai kehidupan yang harus diterapkan oleh setiap individu, terutama di kalangan generasi muda (Syafa'ah, 2024). Siswa yang mengenal simbol-simbol Pancasila dengan baik akan memiliki rasa cinta tanah air yang kuat dan akan lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun pentingnya konsep tentang Pancasila telah diatur dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, kenyataannya banyak siswa yang masih kesulitan untuk memahami dan menghafal simbol-simbol Pancasila. Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru kelas III SDN Hegarmukti 03, menyatakan bahwa siswa memiliki keterbatasan dalam memahami dan mengingat simbol-simbol Pancasila sehingga, seringkali mengalami kekeliruan maupun terbalik. Hasil serupa yang didapatkan pada penelitian (Vijayanti & Cacik, 2024), yang menunjukkan bahwa 40% siswa dari 15 siswa tidak tuntas dalam hasil belajar simbol Pancasila. Hal ini dapat terjadi karena pemilihan metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, keterbatasan pada penekanan makna simbol-simbol Pancasila, hingga keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Pemilihan aktivitas pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, dan memfasilitasi konsep yang lebih dalam mengenai simbol-simbol Pancasila (Nursakinah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas 3 SDN Hegarmukti 03, diperoleh beberapa temuan empiris di lapangan yaitu, pembelajaran PPKn khususnya pada materi simbol-simbol Pancasila di kelas 3 SD masih didominasi oleh metode konvensional (ceramah) dan berfokus pada hafalan semata menggunakan buku teks. Hal ini membuat siswa cenderung pasif, kurang berminat mengikuti pembelajaran, dan menganggap materi PPKn sebagai hal yang membosankan serta sulit dipahami.

Selanjutnya belum tersedianya media pembelajaran atau alat peraga interaktif yang secara khusus dirancang untuk mengonkretkan konsep simbol-simbol Pancasila yang

bersifat abstrak. Pemahaman siswa terhadap makna simbol masih tergolong rendah; siswa mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan hubungan antara simbol dengan bunyi sila serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, guru dan peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran inovatif yang bersifat visual-konkret dan interaktif. Media tersebut diharapkan mampu menjembatani tahap perkembangan kognitif operasional konkret anak usia 8–9 tahun, sekaligus memudahkan siswa memahami materi melalui kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif.

Dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran maka, diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga, dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik tidak terbebani dan merasa bosan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memfasilitasi terciptanya kinerja pikiran dalam menyampaikan materi (Melliana & Wicaksono, 2022). Media pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membantu siswa dalam menyusun konsep secara mandiri selain itu, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai penunjang dalam menyampaikan materi. Penggunaan media mampu membantu meningkatkan konsep siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar, yang ditunjukkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Suhaemi et al., 2020), dengan hasil bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan konsep belajar siswa. Berdasarkan hasil dan wawancara analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Hegarmukti 03 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih memanfaatkan media pembelajaran sederhana dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah dengan menggunakan media video Youtube, dan powerpoint yang ditampilkan pada proyektor sebanyak 2 hingga 3 pertemuan dalam satu bulan. Dengan keterbatasan waktu, guru hanya dapat menyampaikan materi dan memanfaatkan latihan soal pada buku maupun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sehingga, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang sehingga, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam membantu siswa dalam meningkatkan materi.

Salah satu jenis media pembelajaran yang digemari siswa adalah media pembelajaran berbasis game edukatif. Game edukatif memberikan peserta didik pengalaman belajar menyenangkan yang secara tidak langsung disadari oleh peserta didik dalam membantu meningkatkan materi. Salah satu jenis game edukatif tersebut adalah Puzzle. Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh, yang dapat melibatkan siswa secara penuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Haryono, 2020). Permainan Puzzle dapat merangsang otak siswa untuk berpikir secara analitis dan kreatif, serta melatih mereka untuk mengenali pola dan hubungan antar elemen. Selain itu, Puzzle juga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dengan mengurangi rasa jenuh siswa terhadap materi pelajaran yang lebih teoritis. Melalui permainan Puzzle, siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi karena adanya keterlibatan peserta didik secara langsung dalam aktivitas yang memfasilitasi konsep dan tidak hanya sebagai pasif learner (Abdullah & Basuki, 2022). Namun, Puzzle yang dikembangkan sebagai media pembelajaran harus memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan kognitif siswa, sehingga mereka dapat memecahkan teka-teki yang diberikan dengan rasa percaya diri dan tanpa merasa terlalu kesulitan (Wulandari Putri et al., 2023).

Mengacu pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019) dengan judul “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle

berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pengembangan media Puzzle yang dilakukan oleh (Astutik et al., 2020) berjudul “Pengembangan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar”, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar aksara Jawa di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Puzzle dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan konsep siswa pada materi simbol-simbol Pancasila. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan konsep simbol-simbol Pancasila dengan judul “Pengembangan Puzzle Untuk Meningkatkan Konsep Terhadap Simbol-Simbol Pancasila Kelas 3 SD”. Mengacu pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019) dengan judul “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pengembangan media Puzzle yang dilakukan oleh (Astutik et al., 2020) berjudul “Pengembangan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar”, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar aksara Jawa di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Puzzle dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan konsep siswa pada materi simbol-simbol Pancasila. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan konsep simbol-simbol Pancasila dengan judul “Pengembangan Puzzle Untuk Meningkatkan Konsep Terhadap Simbol-Simbol Pancasila Kelas 3 SD”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Research and Development (RnD), yang merupakan metode penelitian pengembangan dalam menghasilkan produk tertentu dan dilakukan pengujian keefektifan produk tersebut (Haryati, 2012). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa Puzzle pada materi simbol-simbol Pancasila pada siswa kelas III SDN Hegarmukti 03.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Puzzle sebagai Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan media pembelajaran Puzzle pada materi simbol-simbol Pancasila dilaksanakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SDN Hegarmukti 03. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model tersebut memberikan tahapan yang terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Penggunaan model ADDIE dalam penelitian pengembangan memberikan alur kerja yang sistematis karena setiap tahap menghasilkan informasi yang menjadi dasar pelaksanaan tahap berikutnya (Branch, 2009). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Puzzle dikembangkan melalui tahapan tersebut hingga menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap Analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan media visual sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengenali simbol-simbol Pancasila, memahami makna simbol, menghubungkan simbol dengan bunyi sila, serta mengaitkan nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Temuan

tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara konkret dan melibatkan aktivitas siswa. Analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan diperlukan agar produk yang dihasilkan memiliki kesesuaian dengan permasalahan dan karakteristik pengguna (Sugiyono, 2018).

Tahap Design dilakukan dengan menyusun rancangan media Puzzle berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media dirancang dengan memuat gambar simbol-simbol Pancasila, warna yang menarik, tulisan yang mudah dibaca, serta petunjuk penggunaan yang dapat dipahami siswa kelas III. Rancangan media juga diarahkan pada aktivitas menyusun kepingan Puzzle, mengenali simbol, menghubungkan simbol dengan bunyi sila, dan memahami makna setiap simbol. Bentuk kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas mengamati, mencocokkan, dan menyusun. Karakteristik media konkret yang dapat digunakan secara langsung sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar yang masih memerlukan pengalaman belajar melalui objek yang dapat diamati dan dimanipulasi (Suhaemi et al., 2020).

Tahap Development menghasilkan produk media Puzzle yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil penilaian validator digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi, bahasa, tampilan, dan kualitas media sebelum diterapkan kepada siswa. Media yang telah melalui proses validasi kemudian diperbaiki berdasarkan hasil penilaian validator. Tahap Implementation dilakukan dengan menerapkan media Puzzle pada pembelajaran materi simbol-simbol Pancasila kepada siswa kelas III SDN Hegarmukti 03. Tahap Evaluation dilakukan melalui penilaian terhadap produk dan hasil penggunaannya sehingga diperoleh informasi mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media. Tahapan tersebut sesuai dengan prinsip pengembangan ADDIE yang menempatkan evaluasi sebagai bagian dari proses untuk memperoleh produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan (Branch, 2009).

Berdasarkan seluruh tahapan tersebut, rumusan masalah mengenai pengembangan media pembelajaran Puzzle dapat dijawab bahwa media dikembangkan melalui model ADDIE secara sistematis mulai dari Analysis, Design, Development, Implementation, hingga Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa media Puzzle materi simbol-simbol Pancasila yang dirancang berdasarkan kebutuhan siswa kelas III dan digunakan melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, mengenali simbol, serta memahami makna simbol Pancasila. Hasil tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian Melliana dan Wicaksono (2022) serta Suci Hati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media Puzzle dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila. Penelitian Surentu et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan Puzzle dalam pembelajaran PKn dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil pengembangan tersebut menunjukkan bahwa media Puzzle yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan pengembangan dan kebutuhan pembelajaran materi simbol-simbol Pancasila.

2. Kualitas dan Kelayakan Media Puzzle

Kelayakan media pembelajaran Puzzle diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Penilaian ahli materi diarahkan pada isi dan kesesuaian materi simbol-simbol Pancasila, penilaian ahli bahasa diarahkan pada penggunaan bahasa dan keterbacaan, sedangkan penilaian ahli media diarahkan pada tampilan, desain, bahan, serta kemudahan penggunaan. Proses validasi tersebut memberikan gambaran mengenai kualitas produk berdasarkan penilaian dari bidang keahlian yang berbeda. Penilaian ahli dalam penelitian pengembangan diperlukan untuk memperoleh produk yang memiliki tingkat kelayakan sesuai dengan tujuan penggunaannya (Sugiyono,

2018).

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 100% dan termasuk kategori sangat layak. Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep simbol-simbol Pancasila, makna setiap simbol, kelengkapan materi, serta contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media Puzzle telah memenuhi aspek ketepatan dan kesesuaian isi pembelajaran. Nilai 100% menunjukkan bahwa seluruh aspek materi yang dinilai telah memperoleh skor maksimal berdasarkan instrumen validasi yang digunakan. Hasil validasi tersebut menjadi dasar bahwa media Puzzle telah memenuhi kelayakan dari aspek materi untuk digunakan dalam pembelajaran simbol-simbol Pancasila.

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat layak. Penilaian kebahasaan berkaitan dengan kejelasan informasi, keterbacaan tulisan, penggunaan kalimat, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, serta kejelasan petunjuk penggunaan media. Persentase 93% menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan pada media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dalam instrumen validasi. Bahasa yang jelas dan mudah dipahami mendukung siswa dalam memahami informasi yang terdapat pada gambar, keterangan, dan petunjuk penggunaan Puzzle. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari aspek kebahasaan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat layak. Penilaian ahli media mencakup tampilan, desain, kualitas gambar, pemilihan warna, ukuran tulisan, tata letak, bahan, fungsionalitas, serta kemudahan penggunaan Puzzle. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas visual dan teknis yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas III. Perbedaan persentase antara validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan adanya variasi penilaian berdasarkan aspek yang diperiksa, sementara ketiganya tetap berada pada kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media juga memberikan dasar bahwa produk dapat digunakan setelah melalui proses penyempurnaan sesuai dengan hasil penilaian validator.

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran Puzzle memperoleh persentase 100% dari ahli materi, 93% dari ahli bahasa, dan 86% dari ahli media, sehingga seluruh aspek memperoleh kategori sangat layak. Hasil tersebut menjawab rumusan masalah mengenai kelayakan media pembelajaran Puzzle pada materi simbol-simbol Pancasila bahwa produk sangat layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas III. Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian Melliana dan Wicaksono (2022) serta Suci Hati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media Puzzle dapat memperoleh kategori kelayakan tinggi setelah melalui proses validasi. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media Puzzle memenuhi kelayakan dari aspek materi, bahasa, dan media sehingga dapat dilanjutkan pada penggunaan dalam pembelajaran.

3. Peningkatan Pemahaman Konsep

Efektivitas media pembelajaran Puzzle dianalisis untuk menjawab rumusan masalah mengenai kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III pada materi simbol-simbol Pancasila. Pengukuran dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa sebelum dan setelah menggunakan media Puzzle. Instrumen tes pemahaman konsep memuat kemampuan mengenali simbol Pancasila, menghubungkan simbol dengan bunyi sila, menjelaskan makna simbol, memberikan contoh perilaku sesuai nilai Pancasila, serta menjelaskan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan tes sebelum dan sesudah pembelajaran memberikan data yang dapat digunakan untuk melihat perubahan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Hasil pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum memperoleh pembelajaran menggunakan media Puzzle. Pada tahap ini siswa mengerjakan soal mengenai simbol-simbol Pancasila berdasarkan kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya. Setelah pembelajaran menggunakan media Puzzle selesai, siswa mengerjakan posttest dengan materi dan indikator pemahaman konsep yang telah ditentukan. Perbandingan kedua hasil tersebut memberikan gambaran mengenai perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh pengalaman belajar menggunakan media Puzzle. Aktivitas menyusun kepingan, mengamati gambar, mencocokkan simbol, dan menghubungkan simbol dengan sila memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep setelah penggunaan media Puzzle. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat perubahan skor dari pretest menuju posttest. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,82 atau 82% dan termasuk kategori tinggi/efektif sesuai kriteria yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media Puzzle. Nilai peningkatan tersebut memberikan bukti bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung pencapaian pemahaman konsep pada materi simbol-simbol Pancasila.

Peningkatan pemahaman konsep berkaitan dengan karakteristik media Puzzle yang memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas langsung. Siswa melakukan kegiatan menyusun kepingan, mengenali gambar simbol, mencocokkan simbol dengan sila, serta memahami makna simbol melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan dan tindakan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan informasi visual dengan konsep yang dipelajari. Penggunaan media Puzzle dalam pembelajaran PKN juga dilaporkan dapat mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Surentu et al., 2023). Penelitian Savitri et al. (2022) mengenai media PUZFOAM juga menunjukkan bahwa media berbentuk Puzzle dapat digunakan untuk membantu proses pemahaman siswa melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan media secara langsung.

Berdasarkan hasil pretest, posttest, dan N-Gain sebesar 0,82 atau 82%, rumusan masalah mengenai efektivitas media pembelajaran Puzzle dapat dijawab bahwa media Puzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III pada materi simbol-simbol Pancasila. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Savitri et al. (2022) dan Surentu et al. (2023) mengenai penggunaan media Puzzle sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pemahaman dan keterlibatan siswa. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa media Puzzle dapat digunakan sebagai media pembelajaran konkret untuk membantu siswa memahami simbol-simbol Pancasila melalui kegiatan belajar yang aktif dan terarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Puzzle mengenai konsep simbol-simbol pancasila yang ditunjukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III SDN Hegarmukti 03 pada mata pelajaran PPKn, khususnya materi konsep simbol-simbol pancasila.

Hasil dari kesimpulan yang diperoleh pada bab sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pengembangan

Pengembangan Puzzle simbol-simbol pancasila dilakukan secara sistematis melalui lima tahap model ADDIE.

- a. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki pemahaman belajar yang rendah karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media digital.
- b. Tahap perancangan (Design) menghasilkan rancangan yang menarik, serta keterangan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
- c. Tahap pengembangan (Development) memanfaatkan bahan yang kokoh dan gambar yang sesuai materi untuk menghasilkan media Puzzle.
- d. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas III.
- e. Tahap evaluasi mencakup uji kelayakan oleh para ahli, uji respon pengguna, serta pengukuran efektivitas media dengan penghitungan N-Gain.

2. Kelayakan media

Hasil validasi menunjukkan bahwa Puzzle konsep simbol pancasila sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh:

- a. Validasi ahli materi: 100% (Kategori sangat layak)
- b. Validasi ahli bahasa: 93% (Kategori sangat layak)
- c. Validasi ahli media: 86% (Kategori sangat layak)
- d. Respon pengguna memperoleh presentase 93% yang termasuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media Puzzle ini diterima dengan positif oleh peserta didik, baik dari segi tampilan gambar, kemudahan penggunaan, maupun daya tarik media.

3. Efektivitas media

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh skor 0,82 yang termasuk kategori tinggi. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan Puzzle konsep simbol-simbol pancasila efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi konsep simbol-simbol pancasila.

Implikasi

berdasarkan hasil penelitian, implikasi yang dapat diambil dari pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Segi teori

Penelitian ini memperkuat teori minat belajar, khususnya dalam kerangka model ARCS (attention, relevance, confidence, satisfaction). Puzzle terbukti dapat :

- a. Menarik perhatian peserta didik (attention) melalui gambar dan perpaduan warna yang menarik.
- b. Menyediakan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Relevance).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik karena penyajian materi yang mudah difahami (Confidence).

2. Segi kebijakan

Hasil penelitian ini menegaskan urgensi bagi pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk mendorong penggunaan media pembelajaran kreatif dikelas, sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran dan pemahaman belajar peserta didik.

3. Segi praktik

- a. Bagi siswa, media ini menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi untuk belajar lebih giat.
- b. Bagi guru, media ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan siswa.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini menunjukkan pentingnya penyediaan sarana dan prasarana pendukung seperti pelatihan guru, dan kebijakan internal yang mendorong pemanfaatan media.
 - d. Bagi peneliti lain, media ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan produk serupa pada materi dan jenjang yang berbeda.
4. Segi isu dan aksi sosial

Ditengah rendahnya literasi dan pemahaman belajar anak-anak, media pembelajaran Puzzle ini menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik, dan relevan dengan dunia anak.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif serta menggunakannya dengan tepat dalam kegiatan belajar mengajar, sekolah menyediakan fasilitas yang memadai dan mendukung penggunaan media dalam setiap pembelajaran agar proses belajar lebih menyenangkan dan dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, pemerintah dan dinas pendidikan membuat kebijakan yang mendorong penggunaan serta pengembangan media pembelajaran di sekolah, dan peneliti selanjutnya membuat media serupa untuk matri dan jenjang pendidikan yang berbeda dengan jangkauan uji coba yang lebih luas, sekaligus meneliti dampak jangka panjangnya terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., & Basuki, U. J. (2022). Pancasila Landasan Dasar Dalam Mewujudkan Negara Hukum Indonesia. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 721–728.
- Ahmad, J dkk. (2020). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Cetakan Ke-2. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>
- Asyura, & Linda. (2025). Belajar Menyenangkan dengan Alat Peraga Matematika. *Jejak Pustaka*.
- Badriyah. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI. In Skripsi((Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap).
- Cut Dea dkk. (2025). Media Pembelajaran. Cetakan ke-1. Sumatera Utara: CV. Alfa Pustaka.
- Dr. Syarifuddin, M. P., & Eka Dewi Utari, M. P. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Kovesional Hingga masa digital). Bening Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=0biBEAAQBAJ>
- Dyah Pangestu Suhartati, Tri Susila Hidayati, Suprpto Hadi, & Dessi Rosdiana. (2022). Penelitian Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Penanda Dalam Meningkatkan Pengetahuan Keselamatan Lalu Lintas Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Batang. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, 2(3). <https://doi.org/10.51903/juritek.v2i3.2154>
- Eddision, A., Hariyanti, & Hambali. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Pancasila pada Guru MGMP PPKn SMA/SMK. *JCES : Journal of Character Education Society*, 6(1), 67–76.
- Ernawati, N., & Misbah. (2025). Pengembangan media pembelajaran Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SDN Sertajaya 05. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Falla, D. N., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Tentang Sistem Kerangka Manusia Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1).
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa dan Pendidik). Pascal Books.

- https://books.google.co.id/books?id=Il1pEAAAQBAJ&pg=PA2&dq=penelitian+pengembangan+adalah&lr=&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q=penelitian%20pengembangan%20adalah&f=false
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1).
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1). <https://doi.org/10.33258/jder.v1i1.972>
- Indahsari, L. K. N. (2021). Pengembangan Media Puzzle Edukasi pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III MI Hayatul Islamiyah Pakis Malang. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2).
- Jalinus, N., Ganefri, Emeritus, Yunos, J. M., Alias, M., Syahril, Sukardi, & Risfrendra. (2021). *Riset Pendidikan dan Aplikasinya*. UNP Press. https://www.google.co.id/books/edition/RISET_PENDIDIKAN_DAN_APLIKASINYA/MZYwEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1
- Liliani, L., & Gede Astawan, I. (2024). Implementasi Teori Kognitif dalam Mengembangkan Karakter Siswa SD Kelas I Berbasis Dimensi Bernalar Kritis. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(12), 5544–5551. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i12.2928>
- Maydiantoro, A. (2021). Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 10.
- Melliana, S. G., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media E-Puzzle Pada Materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” Kelas III Sekolah Dasar. *Jpgsd*.
- Nadia, N., Fatmawati, R. A., & Nurcahyo, M. A. (2023). Pengembangan Media Puzzle Sugaka pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 70–79. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.85>
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(01). <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Nursakinah, N. (2023). Eksplorasi Nilai Karakter pada buku pembelajaran kelas V sekolah dasar. Universitas Jambi.
- Prasetyo, A. (2020). *Pancasila dalam Konteks Kebangsaan dan Keindonesiaan*. UGM Press.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Prof. H. M. Sukardi, M. E. M. S. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Edisi Revisi). Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=gJo_EAAAQBAJ
- Purba, R. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Putri, R. R., Annisa, K. N., & Rakhman, P. A. (2024). Peran Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6).
- Rahim, B. (2023). *Media Pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pendidikan/L0reEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Robbani Akhmad Roziq. (2023). Pengembangan Media Puzcode Untuk Pembelajaran Pkn Materi Lambang Negara Indonesia Pada Siswa Kelas 3 Sdn Gilang 1 Sidoarjo. *JPPGSD*, 11(10).
- Santoso, I., Madiistriyatno, H., & Rachmatullah, A. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Indigo Media. <https://books.google.co.id/books?id=bRFTEAAAQBAJ>
- Savitri, M. W. N., Primasatya, N., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media PUZFOAM (Puzzle Styrofoam) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Struktur Tumbuhan. *Efektor*, 9(2). <https://doi.org/10.29407/e.v9i2.17464>
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle

- Terhadap Matematika. Sukma: Jurnal Pendidikan, 7(1).
- Suci Hati, S., Kurnia, I., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2024). Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila di Kelas 1 Sekolah Dasar.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D 18 Ed. Alfabeta.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd. Jurnal Holistika, 4(1). <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Suharsimi Arikonto. (2016). Subjek, Objek dan Metodologi Penelitian. Repository.Unpas.Ac.Id.
- Sunaryati, T., Firdaus, A., Maluf, M. S., & Rayyan, M. F. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kegiatan Pembelajaran Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Kolaboratif Nusantara, 131-132.
- Surentu, O. S., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan media Puzzle untuk meningkatkan minat belajar Pkn siswa kelas III sekolah dasar. JRPP : Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 6(4).
- Suyanto, A. (2018). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kencana.
- Suyitno. (2020). Analisis Data Dalam Rancangan Penelitian Kualitatif. Akademika, 18(1).
- Syafa'ah, E. L. (2024). Analisis penerapan pembelajaran ipa tingkat smp dalam kurikulum merdeka di malang raya. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohadji, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Vijayanti, N. L., & Cacik., S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar PKN pada Materi Mengenal Lambang Pancasila Berbantuan Media Papan Pintar di Kelas II SDN 011 Tatoa Kabupaten Mamasa. Refleksi : Jurnal Pendidikan, 13(1), 83–94.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari Putri, E. C., Purnama Sari, D., & Karolina, A. (2023). Kompetensi Guru Pai Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran PAI (Pada Peserta Didik di Sekolah Kreatif Smp 'Aisyiyah). Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Wulandari, W. D., Sanusi, & Nurwati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Lambang Garuda Pancasila Menggunakan Media Puzzle Siswa Kelas III SDN 1 Ngadisanan. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(02).
- Yohana Aritonang, Febrian Theresia Oley, Lembang Yana Situmeang, & Helena Turnip. (2024). Strategi pembelajaran efektif berdasarkan Psikologi Pendidikan. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 4(1), 779–790. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1673>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 19(01). <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>