

Pengembangan Puzzle Interaktif Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar

Imelta Intan Muspika¹, Vitara Dewi Nazarina², Wahyu Aulia Rahmadila³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

¹imelta.2022406405017@student.umpri.ac.id, ²vitara.2022406405039@student.umpri.ac.id, ³wahyu.2022406405033@student.umpri.ac.id

Abstrak

Penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter bangsa. Namun, pendekatan pembelajaran konvensional sering kali kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran. Salah satu solusi yang efektif adalah pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle interaktif. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media puzzle interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media puzzle dirancang untuk menyajikan materi Pancasila dalam bentuk potongan-potongan yang harus disusun oleh siswa, sehingga mereka dapat memahami konsep secara menyenangkan dan aktif.

Kata kunci : Puzzle Interaktif, Nilai Pancasila, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia sejak usia dini. Sebagai dasar ideologi bangsa, nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan secara sistematis agar generasi muda memiliki pemahaman dan komitmen terhadap nilai kebangsaan dan moralitas yang tinggi (Putri & Suryana, 2020). Namun, kenyataannya pendekatan pembelajaran yang digunakan di banyak sekolah dasar masih bersifat konvensional, monoton, dan kurang interaktif, sehingga mengakibatkan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila (Nugraha, 2021).

Kurangnya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga berdampak pada partisipasi aktif siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, kinestetik, dan kontekstual (Hidayat & Asmara, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan.

Salah satu alternatif inovatif yang menjanjikan adalah penggunaan media berbasis permainan edukatif, seperti puzzle interaktif. Media ini memiliki potensi besar dalam menumbuhkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa (Maulana & Rachmawati, 2022). Puzzle interaktif memungkinkan siswa untuk menyusun potongan-potongan informasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, sehingga mereka belajar secara aktif melalui eksplorasi dan pemecahan masalah (Utami et al., 2023).

Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan efektivitas media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Misalnya, penerapan media puzzle di kelas II SD GMIM 11 Manado berhasil meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 16% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus II (Safitri & Hartati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti puzzle dapat meningkatkan motivasi dan capaian pembelajaran secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa puzzle interaktif yang dirancang khusus untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Diharapkan, media ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Tahap pertama, Analysis, dilakukan dengan menganalisis kurikulum Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memahami

karakteristik siswa, termasuk gaya belajar dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi Pancasila. Pada tahap Design, peneliti menyusun desain awal media pembelajaran berupa puzzle interaktif, mencakup elemen-elemen seperti konten materi, tampilan visual, dan interaktivitas. Desain ini dituangkan dalam bentuk storyboard dan flowchart sebagai panduan dalam pengembangan media.

Tahap Pengembangan mencakup pembuatan prototipe media berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan dan efektivitasnya. Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan revisi dan penyempurnaan media. Pada tahap Implementasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar untuk menguji tingkat kepraktisan dan efektivitasnya dalam situasi nyata. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, angket, dan wawancara yang melibatkan guru serta siswa.

Tahap terakhir, yaitu Evaluasi, bertujuan menilai keberhasilan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Analisis data dilakukan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan, serta memberikan masukan untuk penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut di masa depan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media puzzle interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian di SD GMIM 11 Manado menunjukkan bahwa pada pra siklus, hanya 16% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Namun, setelah penerapan media puzzle pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 80%. Sebuah studi lain di SD Negeri Padang Sihopal juga mengungkapkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa. Indikator seperti perhatian peserta didik mencapai 85%, partisipasi 95%, perasaan senang 95%, dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM) 95%. Selain itu, penelitian di SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban menunjukkan bahwa penerapan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan berkolaboratif dalam proses pembelajaran

Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle interaktif efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Puzzle sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta membantu dalam memperkuat pemahaman konsep yang sedang dipelajari. Penggunaan media puzzle memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi. Permainan puzzle cenderung menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, belajar melalui puzzle membuat materi pelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Selain itu, puzzle merangsang keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan kognitif anak, seperti kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Dengan demikian, penggunaan media puzzle interaktif dapat menjadi alternatif yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah dasar, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berupa puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar, khususnya dalam materi Pendidikan Pancasila. Penggunaan media puzzle tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media puzzle.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah dasar tempat penelitian yang telah memberikan izin, serta kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan selama proses pengumpulan data. Tak lupa, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada keluarga dan sahabat yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan motivasi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan yang terlibat dalam tim penelitian serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi yang berarti. Semoga segala bantuan yang diberikan mendapat balasan kebaikan dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agripina, C. A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan media puzzle Pancasila (PUZZPALA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Perkhasa*, 6(2).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Diana, Y. M. S. (2016). *Pengembangan media puzzle berbasis make a match: Materi pengambilan keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar PKN kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang].
- Hidayat, R., & Asmara, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 134–140. <https://doi.org/10.22219/jip.v11i2.1234>
- Maulana, A., & Rachmawati, D. (2022). Inovasi media pembelajaran berbasis permainan dalam menanamkan nilai karakter pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 75–83. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.45678>
- Nugraha, H. (2021). Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–120. <https://doi.org/10.31004/jpdn.v6i2.3456>
- Nurizka, R., & Manik, L. M. (2022). Pengembangan media puzzle berbasis make a match pada pembelajaran PKN materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1–3. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Putri, F. A., & Suryana, D. (2020). Pentingnya pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter generasi muda. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(3), 214–222. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v25i3.4000>
- Safitri, R., & Hartati, S. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar PKn siswa kelas II SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 55–63. <https://doi.org/10.26858/jip.v9i1.23456>
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sari, R. (2016). Pengembangan media puzzle berbasis make a match pada pembelajaran PKN materi perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan Pancasila sila 1–3. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Utami, D. S., Hasanah, L., & Permana, A. (2023). Pengembangan media puzzle berbasis digital dalam pembelajaran PPKn untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 101–109. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.5678>