

Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Nilai Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD Berbasis Kurikulum Merdeka

Nurismalia¹, Resti Anisa Putri², Nesya Nindi Rahmadila³, Vita Nurjannah⁴, Sheila Aulia Putri⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

nurismalia08@gmail.com, restianisa151@gmail.com, nesyanindi24@gmail.com, vitanrjnh@gmail.com, sheilaaulia390@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk yang dikembangkan. Motivasi belajar yang rendah mempengaruhi rendahnya hasil belajar. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran puzzle. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran puzzle, kami melakukan validasi dari ahli desain media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli desain media pembelajaran sebagai validator. Validator ahli dalam desain media pembelajaran dengan persentase skor 92,00% termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Respon penggunaan produk dari lima orang guru sebesar 90,80% termasuk dalam kategori sangat baik dengan informasi yang sangat sesuai. Berdasarkan hasil uji coba dinyatakan bahwa media pembelajaran puzzle yang dikembangkan dapat digunakan di Sekolah sebagai media pembelajaran, serta memudahkan siswa dalam mempelajari Aku Cinta Pancasila.

Kata Kunci: media pazzle, motivasi, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajar kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003). Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang penting untuk menanamkan karakter peserta didik.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Pendidikan Pancasila memiliki beberapa nilai etika yang dapat membentuk karakter dan kepribadian siswa sekolah dasar. Karakter dan moral siswa dapat dibentuk dengan lebih baik di kelas. Karena Pendidikan Pancasila mengajarkan siswa bagaimana menerapkan budi pekerti dan pengetahuan tentang tanah air, cinta dan bela tanah air, mengedepankan tanggung jawab, persatuan, saling mencintai dan menghormati, serta taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana dicontohkan oleh negara Indonesia yaitu Pancasila. Siswa juga dapat belajar menghargai orang lain, termasuk teman, meskipun berbeda agama, ras, golongan, dan Bahasa (Safitri .2021) . namun pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang kerap tidak disukai peserta didik.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari suatu materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman. Apa lagi pada kurikulum merdeka pembelajaran mengacu pada profil pelajar Pancasila. Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif.

Dalam hal ini pendidikan Pancasila sangat penting, dan berperan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar, namun kewarganegaraan juga menawarkan kelas-kelas yang membantu peserta didik memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Fikriyatus Soleha.2021). Pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai sarana untuk mengembangkan dan memelihara nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya. (Syapanuddin.2020).

Berdasarkan dari pendapat beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan yaitu Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan kewarganegaraan berperan penting dalam

membentuk pemahaman konsep dasar kewarganegaraan, demokrasi, hak dan tanggung jawab kewarganegaraan, serta dalam mengembangkan sikap positif terhadap bangsa dan kehidupan berbangsa.

Kontribusi seorang guru dalam memberikan pelajaran di Sekolah Dasar sangat penting dalam mewujudkan profil pelajar pancasila, Guru adalah sosok yang mampu membimbing serta mengarahkan peserta didik. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat serta bakat siswa dengan berbagai upaya. Guru telah melakukan berbagai upaya untuk membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satunya menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran lebih menarik dan sederhana bagi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad dalam (Azizah & Suprayitno, 2019) yang menyatakan bahwa media merupakan bagian integral dari proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum, lebih khusus pada tujuan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1 sekolah dasar yaitu metode yang mengandung unsur permainan. Karena pada dasarnya usia peserta didik kelas IV sekolah dasar masih sangat senang bermain, aktif, senang mencoba sesuatu dan senang berinteraksi dengan sesama. Puzzle merupakan sebuah bentuk permainan membongkar dan memasang kembali bagiannya agar menjadi susunan atau bentuk yang indah dan utuh. Tentunya hal tersebut akan sangat menarik dan unik bagi peserta didik kelas rendah. Cara bermain puzzle yaitu dengan menyusun pecahan pecahan atau potongan-potongan gambar yang berserakan menjadi bagian yang utuh.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media puzzle. Menurut Soebachman bermain puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Bermain puzzle dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

Berdasarkan penjabaran di atas peneliti berupaya untuk memberikan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Media Puzzle pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi Aku cinta Pancasila.

METODE

Metode Penelitian Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan Research and Development (R&D). Sugiyono (2017:407) menyatakan bahwa penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, peneliti dapat menghasilkan produk atau inovasi yang didukung oleh bukti empiris dan

a. Analysis

Model ADDIIE dapat memberikan manfaat nyata dalam konteks pendidikan. Dalam (Syaodih, 2005) Penelitian dan pengembangan adalah proses menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang ada. Evaluasi pengembangan yang melibatkan pembuatan atau perbaikan produk sambil mengevaluasi dan menguji keefektifannya.

Pendekatan penelitian pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian pembuatan media Puzzle. Lima langkah model pengembangan ADDIE adalah analisis (analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2012)4019.

Pada Tahap Analisis, peneliti melakukan analisis materi dengan tujuan memilih dan menyusun materi yang terbaik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan juga dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin timbul selama proses pembelajaran, yang memerlukan solusi dalam bentuk penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.

b. Design

Yang kedua adalah tahap perancangan atau Design tahap ini terdapat 3 langkah yaitu perancangan materi, perancangan produk media dan perancangan teknis permainan. Rancangan materi ditetapkan pada Judul media lalu Materi yang digunakan disesuaikan dengan materi yang tercantum pada pelajaran dan kurikulum. Pada Tahap ini Proses pembuatan garis besar isi media pembelajaran yang meliputi penyampaian materi tentang keberagaman suku bangsa. langkah kedua yaitu merancang desain produk media, desain dibuat menggunakan aplikasi Canva.

c. Development

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan atau Development pada tahap ini adalah realisasi dari tahap Desain Sebelum diujikan kepada siswa dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan umpan balik untuk pengembangan dan perbaikan. Untuk memvalidasi media, diperlukan instrumen yang dapat digunakan oleh para ahli sebagai pedoman dalam menentukan kevalidan media. Penting juga untuk membuat lembar evaluasi berupa tes yang dapat diisi oleh peserta didik untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

d. Implementation

Tahap Keempat Implementasi atau Implementation Pada tahap ini Media yang telah diciptakan selanjutnya disiapkan untuk diterapkan atau diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ditempat yang telah ditentukan. Sebelum diterapkan peneliti menyiapkan Langkah-langkah kegiatan dalam menerapkan media yang telah dibuat dan melengkapinya dengan rancangan pengamatan dan rancangan kegiatan pembelajaran termasuk didalamnya yaitu instrumen pengumpulan data berupa lembar Tes Evaluasi yang disusun sesuai dengan kebutuhan pengambilan data oleh peneliti.

e. Evaluation

Tahap Evaluasi atau Evaluation Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam mengukur bagaimana reaksi khalayak terhadap media yang dibuat oleh peneliti telah berubah. Ini juga merupakan tahap dimana perbaikan dilakukan sebagai

hasil umpan balik dari ahli media, ahli materi, dan konsumen media, memastikan bahwa media yang dibuat oleh peneliti ini di masa depan akan lebih bermanfaat dan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi desain pengembangan produk Puzzle

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester ganjil. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV pada sekolah yang ditentukan. Adapun pengembangan media pembelajaran puzzle disesuaikan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan

yaitu: (1) Analyze (analisis) yaitu memeriksa masalah yang ada, (2) Design (desain). Tahap mengidentifikasi software (Canva) serta alat dan bahan yang sekiranya digunakan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran tersebut. Desain media yang dikembangkan saat ini akan menggunakan berbagai macam warna selain agar lebih inovatif juga mampu menarik minat siswa untuk belajar.

Petunjuk penggunaan media puzzle Penggunaan media pembelajaran Puzzle adalah suatu media pembelajaran yang berupa potongan-potongan kertas yang digunakan untuk melatih kesabaran siswa, kerjasama, dan berpikir tingkat tinggi siswa. Siswa dibagikan Lembar kerja siswa pada materi aku cinta Pancasila. Langkah-langkah dibuat dengan Bahasa yang mudah dimengerti dan mudah dipahami. Langkah-langkah menggunakan media Puzzle:

1. Lepaskan dan acak bagian bagian puzzle ke atas meja
2. Susun bagian puzzle dengan benar agar membentuk gambar yang sesuai

b. Validasi dan revisi produk

Setelah pembuatan media pembelajaran puzzle selesai, kemudian peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli. Ahli tersebut yaitu ahli isi materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran tujuannya adalah untuk mengetahui kemenarikan dan kevalidan media. Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas IV SD yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, & Hendri. (2023). Pengembangan media Kapten Subasa (kartu permainan suku bangsa) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JG PSD)*, 11(1), 42–54. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52479>
- Eko, Pardimin, & Nisa, A. F. (2022). Pengembangan LKPD berbasis kesenian Jathilan materi perkalian bilangan SD. *Tuladha: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(20), 60–70. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tuladha/article/view/13403/5585>
- Hasriani. (2020). Penggunaan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. *[Artikel tidak memuat informasi jurnal secara lengkap]*
- Isti, & Bannun. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer melalui Flipbook untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD pada pembelajaran tematik. *Thulodho: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tuladha/article/view/12511/5128>
- Lizza, Arsyad, & Sintayana. (n.d.). Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Pendidikan–Penelitian–Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. *[Volume dan halaman tidak tersedia]*
- Lutfi, Fine, & Sunan. (2019). Pengembangan media puzzle susun kotak pada tema ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14–17. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/17095/10246>
- Murtafi'ah, D. I. (2023). *Pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis Make A Match pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2022/2023* [Skripsi, UIN Khas Jember]. Digital Library UIN Khas Jember. <http://digilib.uinkhas.ac.id/26382/>

- Ninsa, Muhammad, & Vina. (2023). Penggunaan media cardsort dalam meningkatkan hasil belajar kognitif PKN kelas IV di SD 1 Payaman. *Prosiding Seminar Nasional: UPGRIS*, 11(1). <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/3938>
- Novita, Ana, & Sutrisna. (2023). Studi analisis kebutuhan pengembangan kurikulum kecakapan hidup sebagai penguatan profil pelajar Pancasila di SD. *Tuladha: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–11. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tuladha/article/view/15564>