

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses sistematis yang menggabungkan penelitian (*Research*) dan pengembangan (*Development*) untuk menciptakan, meningkatkan, atau menerapkan pengetahuan dan teknologi baru. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui proses penelitian. Dalam konteks pendidikan, R&D dilakukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, media, atau metode yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi), design (perencanaan media, isi dan evaluasi), development (pembuatan dan validasi media), implementation (ujicoba media pada siswa), dan evaluation (penilaian efektivitas dan perbaikan media).

1. Penelitian (*Research*)

Melibatkan penyelidikan sistematis untuk memperoleh pengetahuan baru atau menguji teori yang ada. Penelitian dalam R&D seringkali bersifat terapan (*applied research*), yang berfokus pada pemecahan masalah praktis dan pengembangan solusi yang konkret. Namun, penelitian dasar (*basic research*) juga dapat menjadi bagian dari R&D, terutama dalam konteks pengembangan teknologi yang mutakhir.

2. Pengembangan (*Development*)

Melibatkan penerapan pengetahuan dan teknologi yang telah diperoleh melalui penelitian untuk menciptakan produk, proses, atau layanan baru, atau untuk meningkatkan yang sudah ada. Tahapan pengembangan meliputi desain, pembuatan prototipe, pengujian, dan penyempurnaan.¹

B. Media Pembelajaran Konkret untuk Anak SD

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar guna menyampaikan informasi secara lebih efektif. Menurut Arsyad (2011)², media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan perhatian siswa, memperjelas materi, serta memperkuat daya ingat terhadap konsep yang dipelajari. Untuk siswa sekolah dasar, media yang bersifat konkret, visual, dan manipulatif sangat dianjurkan karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Media konkret memungkinkan siswa menyentuh, menggerakkan, dan mengeksplorasi objek pembelajaran secara langsung. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis eektivitas dalam Kurikulum Merdeka. Media puzzle 2D termasuk dalam kategori media visual dan manipulatif yang sangat tepat digunakan untuk siswa kelas 1 SD. Puzzle membantu mengembangkan konsentrasi, keterampilan motorik halus, serta kemampuan analisis visual dan logika sederhana.

C. Media *Puzzle* 2 Dimensi sebagai Media Edukatif

Puzzle dua dimensi merupakan media visual yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang harus disusun menjadi bentuk utuh. Media ini tidak hanya bersifat rekreatif tetapi juga edukatif. Menurut Sucahyo dan Supriyono (2015), puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, koordinasi tangan-mata, serta

¹ Agustina, T. M., Afifullah, M., & Ertanti, D. W. (2022). Penggunaan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Kelas 1 SDN Sumberejo 03 Kota Batu. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*,

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm 15.

memperkuat pemahaman terhadap bentuk dan pola.

Dalam konteks pembelajaran tematik, puzzle dapat diintegrasikan dengan isi kurikulum. Untuk materi Pendidikan Pancasila, puzzle bisa memuat gambar simbol-simbol sila dalam Garuda Pancasila. Dengan cara ini, siswa dapat belajar melalui kegiatan menyusun yang menyenangkan, sembari mengenal dan memahami nilai-nilai dasar Pancasila.

Puzzle dua dimensi juga mendorong pembelajaran aktif, eksploratif, dan berbasis pengalaman langsung. Ini membuat media ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran kelas I SD yang masih membutuhkan pendekatan konkret dan menarik³.

D. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan, mengembangkan, dan memantapkan nilai-nilai dan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Lebih dari sekadar mata pelajaran, Pendidikan Pancasila merupakan upaya untuk membentuk karakter dan kepribadian warga negara yang berpancasila. Hal ini mencakup pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun negara.

Pendidikan Pancasila mencakup beberapa aspek penting, antara lain:

1. Pemahaman Ideologi: Memahami sejarah, filosofi, dan makna setiap sila dalam Pancasila.
2. Penghayatan Nilai: Menerima dan menghayati nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman hidup.

³ Sucahyo dan Supriyono, Pengembangan Media Pembelajaran PAUD berbasis Puzzle (Yogyakarta: Ombak, 2015), hlm 3.

3. Pengamalan Prinsip: Menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berinteraksi dengan orang lain.

E. Simbol Pancasila dalam Konteks Pembelajaran Kelas 1 SD

Simbol-simbol dalam Lambang Garuda Pancasila merupakan representasi dari lima sila yang menjadi dasar ideologi bangsa Indonesia. Simbol ini penting dikenalkan kepada siswa sejak dini agar mereka memahami nilai-nilai dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada jenjang pendidikan dasar, khususnya kelas 1 SD, materi mengenai simbol-simbol Pancasila mulai diperkenalkan secara visual dan sederhana melalui pendekatan tematik.

Berdasarkan struktur Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk kelas 1, siswa diajak mengenali dan menyebutkan lima sila Pancasila beserta simbolnya. Simbol tersebut meliputi: bintang (sila pertama), rantai (sila kedua), pohon beringin (sila ketiga), kepala banteng (sila keempat), dan padi dan kapas (sila kelima). Masing-masing simbol memiliki makna filosofis yang dapat dikenalkan secara bertahap sesuai tingkat pengembangan peserta didik.

Dalam kurikulum Merdeka, proses pembelajaran menekankan pentingnya pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan. Karena itu, penggunaan media visual seperti *puzzle* sangat dianjurkan. Simbol-simbol Pancasila yang sebelumnya sulit dipahami secara abstrak dapat disampaikan dengan lebih konkret melalui potongan gambar yang disusun oleh siswa. Dengan metode ini, siswa tidak hanya melihat dan menghafalkan, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas menyusun *puzzle*.

Media *puzzle* 2D memungkinkan siswa untuk mengasosiasikan potongan gambar dengan bentuk utuh dari simbol Pancasila. Proses menyusun potongan menjadi gambar utuh dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap bentuk simbol dan

nilai yang dikandungnya. Selain itu, pembelajaran berbasis *puzzle* membantu menanamkan makna simbol secara bermakna, karena siswa belajar sambil bermain dan mengeksplorasi.

Melalui pengembangan media *puzzle* 2D yang berisi simbol-simbol Pancasila, pembelajaran menjadi lebih menarik dan berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam membangun pengetahuan sendiri melalui kegiatan manipulatif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Hal ini sekaligus mendukung tujuan pembelajaran Pancasila kelas 1 SD, yakni membentuk pemahaman awal terhadap nilai-nilai luhur bangsa dalam kehidupan sehari-hari.

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar

Peserta didik kelas 1 SD umumnya berada pada rentang usia 6 hingga 7 tahun. Pada usia ini, anak sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif awal yang sangat penting dalam membentuk dasar berpikir, sikap sosial, dan keterampilan motoriknya. Pemahaman terhadap karakteristik perkembangan siswa pada tahap ini menjadi hal yang esensial dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat, termasuk dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

Menurut teori perkembangan Piaget, anak usia 6-7 tahun berada pada tahap operasional konkret, dimana anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung yang melibatkan objek nyata dan aktivitas fisik. Pada tahap ini, anak mulai mampu melakukan pengelompokan, mengurutkan dan mengklasifikasikan objek, namun masih merasa kesulitan memahami hal-hal yang abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan manipulatif sangat dianjurkan untuk digunakan dalam proses belajar mereka⁴.

Selain pengembangan kognitif, aspek motorik harus juga berkembang pesat

⁴ Jean Piaget, *The Psychology of the Child*, terj. M. Gaber (New York: Basic Books, 1969), hlm 15-18.

pada anak usia dini. Kegiatan seperti menyusun, menggambar, dan memegang benda kecil membantu memperkuat otot halus dan keterampilan tangan. *puzzle* 2D sebagai media edukatif memberikan ruang latihan motorik halus secara optimal melalui aktivitas menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Hal ini tidak hanya mendukung kemampuan motorik, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kesabaran siswa dalam menyelesaikan tantangan.

Di sisi sosial emosional, anak kelas 1 mulai belajar bekerja sama dengan teman sebayanya, berinteraksi dengan guru serta belajar mengelola emosi sederhana seperti rasa kecewa, senang atau bangga. Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok atau permainan seperti *puzzle*, dapat memfasilitasi perkembangan sosial tersebut. Anak dapat berdiskusi, bekerja sama, atau bahkan bergiliran menyusun *puzzle*, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada materi, tetapi juga pembentukan karakter.

Karakteristik lain yang harus diperhatikan adalah rentang perhatian yang masih terbatas. Anak usia dini cenderung mudah bosan apabila pembelajaran bersifat monoton dan terlalu teoritis. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, seperti belajar sambil bermain dengan media interaktif, menjadi alternatif yang sangat efektif. *Puzzle* 2D memberikan tantangan kognitif yang ringan namun menarik, sehingga anak tetap fokus dan terlibat secara aktif dalam proses belajar.⁵

⁵ Angela ukky, 2019 Karakteristik Peserta Didik