

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Diteliti

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media puzzle dua dimensi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SD NU Mutiara Insani Mojo, maka kajian produk ini disusun untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun kajiannya sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan media puzzle dua dimensi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas I SD

Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim media konkret, sehingga diperlukan media yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

Tahap desain dilakukan dengan merancang media berbentuk puzzle dua dimensi berisi gambar simbol-simbol sila Pancasila. Peneliti menentukan ukuran, bahan, dan tampilan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD. Selain itu, dirancang pula instrumen evaluasi seperti lembar validasi, angket respon, dan tes hasil belajar. Pada tahap pengembangan, media dibuat dalam bentuk prototipe dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas.

Setelah validasi, media diimplementasikan di kelas dan digunakan dalam proses pembelajaran secara langsung. Tahap evaluasi dilakukan dengan meninjau kembali kelemahan dan kekuatan media berdasarkan hasil uji coba, kemudian dilakukan revisi sesuai masukan yang diperoleh. Proses pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan.

2. Tingkat kelayakan media puzzle dua dimensi menurut ahli dan pengguna

Kelayakan media diukur melalui validasi dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media puzzle dua dimensi memperoleh skor sangat tinggi. Ahli media menilai bahwa tampilan visual, kreativitas, dan teknis penggunaan media sudah sangat baik. Ahli materi menyatakan bahwa isi media sesuai dengan kurikulum dan mampu menjelaskan makna simbol Pancasila secara sederhana dan tepat sasaran.

Selain itu, guru kelas juga memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan. Menurut guru, media ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tidak memerlukan alat bantu tambahan, dan sesuai dengan kemampuan siswa kelas I SD. Skor total hasil validasi dari seluruh validator menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat layak.

Kelayakan media juga terlihat dari tanggapan siswa. Berdasarkan angket respon siswa, sebagian besar merasa senang dan tertarik saat belajar menggunakan puzzle. Visualisasi gambar yang menarik, bentuk permainan yang menantang, dan kegiatan menyusun potongan membuat siswa lebih mudah memahami isi materi. Hal ini membuktikan bahwa media tidak hanya layak, tetapi juga menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar.

3. Keefektifan media puzzle dua dimensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD

Efektivitas media diukur melalui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle. Berdasarkan nilai evaluasi yang diberikan setelah pembelajaran, seluruh siswa kelas I yang menjadi subjek penelitian memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa media ini mampu membantu siswa memahami simbol-simbol sila Pancasila

dengan baik.

Selain nilai, efektivitas juga terlihat dari peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih aktif, antusias, dan fokus dalam menyusun puzzle. Mereka merasa senang dan tertarik untuk menyelesaikan potongan simbol sebagai bagian dari pembelajaran yang menyerupai permainan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis joyful learning pada anak usia dini.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lainnya

1. Saran Pemanfaatan

a. Pemanfaatan dalam Pembelajaran Tematik Pendidikan Pancasila

Media puzzle dua dimensi ini sangat cocok digunakan sebagai alat bantu ajar dalam pembelajaran tematik pada muatan Pendidikan Pancasila, khususnya materi pengenalan simbol-simbol sila Pancasila. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

b. Pemanfaatan dalam Kegiatan Kolaboratif dan Bermain Edukatif

Media ini juga disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil. Guru dapat mengatur siswa untuk bekerja sama dalam menyusun puzzle, sehingga selain memahami materi, siswa juga belajar nilai kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi sosial. Kegiatan ini dapat menjadi variasi metode pembelajaran yang edukatif dan tidak membosankan.

2. Saran Diseminasi

a. Penerapan di Berbagai Sekolah Dasar

Media puzzle dua dimensi yang dikembangkan memiliki potensi untuk diterapkan di berbagai satuan pendidikan dasar lain yang memiliki karakteristik peserta didik serupa. Dengan sedikit modifikasi isi dan visual, media ini dapat dijadikan alternatif dalam memperkuat materi Pancasila di kelas awal pada sekolah dasar, baik negeri maupun swasta.

b. Publikasi dalam Jurnal Ilmiah dan Forum Guru

Untuk menyebarluaskan hasil pengembangan media ini, peneliti menyarankan agar produk ini dipublikasikan dalam jurnal ilmiah pendidikan, seminar guru, atau forum KKG (Kelompok Kerja Guru). Hal ini akan memperluas pemanfaatan media serta menjadi inspirasi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media ajar sederhana yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penelitian ini terbatas pada materi simbol-simbol sila Pancasila. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa untuk materi lanjutan, seperti nilai-nilai dalam sila Pancasila, tokoh-tokoh nasional, atau tema-tema lain dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Selain itu, pengembangan media berbasis digital seperti puzzle interaktif atau aplikasi edukatif juga dapat menjadi alternatif inovasi yang mendukung pembelajaran abad 21.