

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk mendidik anak didik untuk peran mereka di masa depan dengan pengawasan, pengajaran, atau pelatihan. Karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat antara lain dibentuk oleh pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 3 Bab 2 Undang-Undang 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat krusial karena ukuran sejati dari manusia yang mengerti akan esensi dirinya sebagai individu sejati ditentukan oleh proses pendidikan. Namun, masalah mengenai kualitas dan jumlah pendidikan hingga saat ini tetap menjadi tantangan utama dalam setiap upaya reformasi sistem pendidikan nasional. Untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan harus senantiasa menjadi fokus. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui perbaikan pada aspek pembelajaran. Beberapa elemen yang mempengaruhi kualitas pembelajaran mencakup guru, siswa, kurikulum, metode pengajaran, dan fasilitas pendukung.

Dalam kegiatan pendidikan, siswa berperan sebagai individu yang menerima ilmu, sementara pengajar bertindak sebagai orang yang menyampaikan materi. Proses belajar adalah transformasi perilaku atau tampilan melalui berbagai aktivitas. Contohnya termasuk membaca, melihat, mendengarkan, meniru, dan lain-lain. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subyek belajar mengalami dan melakukannya maju, dan sempurna.¹

Mengingat juga sasaran dari pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah membentuk akhlak mulia, materi mengenai keberagaman ini diterapkan untuk memperkenalkan bahwa mereka adalah makhluk yang harus saling menghormati suku atau budaya yang dimiliki orang lain. Di samping itu, Pendidikan kewarganegaraan penting untuk diajarkan di tingkat sekolah dasar karena PPKn adalah mata pelajaran yang terfokus pada pemberian pengertian dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari, yang didukung dengan pengetahuan dan pemahaman dasar sebagai persiapan untuk pendidikan selanjutnya, sebagai alat untuk menanamkan nilai disiplin, kejujuran, serta perilaku baik kepada sesama.²

Kurangnya pemanfaatan media sebagai sarana untuk mendukung kesuksesan dalam proses belajar menyebabkan beberapa siswa masih menunjukkan hasil belajar yang tidak optimal. Beberapa peserta didik cenderung berisik dan gaduh saat proses pembelajaran berlangsung, tidak

¹ Abidin, A. M. (2018). Penerapan pendidikan karakter pada kegiatan ekstrakurikuler melalui metode pembiasaan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 183-196.

² Machful Indra Kurniawan, M.Pd, Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl. Mojopahit No 666B Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA PRESS, n.d.).

memperhatikan penjelasan guru mengenai materi, lebih memilih bermain sendiri, serta mengganggu teman-teman mereka saat sedang belajar, yang dapat menginterupsi konsentrasi rekan sekelas yang sedang fokus.³

Materi keberagaman ini merupakan salah satu materi yang diajarkan di bangku sekolah dasar. Materi ini perlu diajarkan agar siswa dapat menentukan sikap dalam menghadapi perbedaan-perbedaan yang ditemukan nantinya oleh siswa dan tidak menjadikan perbedaan sebagai wadah bullying antar sesama, mempunyai rasa individualis, dan acuh tak acuh terhadap kondisi dan situasi sehingga terjadi perpecahan.⁴ Untuk itu dalam upaya untuk mewujudkan penanaman nilai Pancasila dan keberagaman dalam pembelajaran perlu menggunakan metode, model, dan media yang tepat dengan kebutuhan siswa atau permasalahan yang terjadi sehingga akan tercapainya tujuan pembelajaran.

Namun, hasil wawancara dengan wali kelas III SDN Karangsono Nganjuk mengungkapkan bahwa peneliti menemukan berbagai tantangan dalam pengajaran materi yang beragam dan menarik. Para siswa sekolah dasar sering kali menganggap pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai suatu kegiatan yang kurang menarik. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran, di mana siswa cenderung lebih memilih untuk bermain, berbicara sendiri, atau bahkan tampak lesu dengan kepala tertunduk di atas meja. Salah satu sebabnya adalah penggunaan metode ceramah yang sering kali dipilih oleh

³ Pebriyanti, D., & Badilla, I. (2023). Implementasi pendidikan karakter siswa di kelas pada mata pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal elementaria edukasia*, 6(3), 1325-1334.

⁴ Fadhila Tamara, Rahmi Susanti, And Meilinda, "Penghayatan Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Keberagaman Untuk Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika Di Sekolah," *Pengabdian West Science* Vol. 02, No. 07 (July 2023).

guru, sehingga membuat siswa menjadi tidak aktif dan mengalami kesulitan dalam mengingat serta memahami materi yang diajarkan. Situasi ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak mampu memberi jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Masalah yang muncul dalam proses pembelajaran ini dapat berpotensi memengaruhi tingkat partisipasi siswa dan hasil pembelajaran mereka. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pengajaran Pendidikan Pancasila belum berjalan dengan baik..⁵ Lalu berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sumber belajar yang digunakan siswa hanya buku siswa, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran lain sehingga aktivitas pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa dalam materi tersebut.

Berdasarkan isu yang telah diuraikan sebelumnya, solusi untuk masalah yang ditemukan dalam kajian ini adalah perlunya peningkatan dan usaha untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif, sehingga dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dalam memahami materi melalui pemanfaatan media pembelajarannya berupa puzzle. Inovasi ini dapat memanfaatkan media puzzle. Menurut Rosdijati pada tahun 2012, manfaat dari media puzzle meliputi 1) Kemampuan untuk melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, 2) Melatih koordinasi antara mata dan tangan, di mana anak belajar untuk mencocokkan potongan-potongan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh, 3) Meningkatkan daya ingat, 4) Mengenalkan anak pada konsep relasi, dan 5)

⁵ Wawancara bersama Ibu Laila selaku guru Pendidikan Pancasila kelas 3 pada tanggal 10 April 2026

Dengan pemilihan gambar dan bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (memanfaatkan otak kiri).⁶

Puzzle merupakan media atau alat permainan edukatif yang tepat dengan kebutuhan siswa dengan permasalahan yang terjadi, puzzle dapat melatih daya ingat dan konsep yang sesuai yaitu siswa dapat belajar sambil bermain.⁷ Puzzle memiliki potensi untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman untuk konsep tertentu, sehingga siswa dapat belajar melalui interaksi dengan permainan tersebut.⁸ Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai metode penyampaian yang menghibur, tetapi juga mendukung anak-anak untuk memahami konsep-konsep yang sulit dan bersifat abstrak. Keunggulan media memiliki beberapa dimensi. Pertama, media memiliki kemampuan untuk memfiksasi, yang artinya bisa mengambil, menyimpan, dan menampilkan sebuah objek atau peristiwa. Dengan kemampuan ini, suatu objek atau peristiwa yang ditangkap bisa dilukiskan, difoto, direkam, atau difilmkan, dan selanjutnya dapat disimpan untuk ditampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kedua, media memiliki kemampuan manipulasi, yang berarti dapat memperlihatkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai modifikasi sesuai dengan kebutuhan, contohnya mengubah ukuran, kecepatan, warna, serta

⁶ Fibrila Neteria, Ahmad Mulyadiprana, And Resa Respati, "Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran Ips Bagi Guru Di Sekolah Dasar," *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, No. 4 (December 5, 2020): 82–90, <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V7i4.25809>.

⁷ Tien Asmara Palintan, Sri Mulianah, And Hariska, "Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Ra Umdil Al-Ihsan Parepare," *Anakta, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Parepare*, N.D.

⁸ Tien Asmara Palintan, Sri Mulianah, And Hariska, "Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Ra Umdil Al-Ihsan Parepare," *Anakta, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Parepare*, N.D.

menyajikannya secara berulang. Ketiga, media memiliki kemampuan distribusi, yang berarti dapat mencapai banyak siswa secara bersamaan dalam satu penyampaian..

Pembelajaran melalui penggunaan media puzzle ini dapat mengasah pemahaman serta aktivitas siswa dengan cukup efektif. Sejalan dengan Teori Piaget yang menyatakan bahwa anak berusia antara 6 hingga 12 tahun berpikir secara logis melalui manipulasi benda-benda konkret.⁹ menggunakan media yang konkret atau dapat dipegang secara langsung. Dalam hal ini, penggunaan media yang dapat langsung dipegang sangat penting. Berdasarkan sejumlah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yusril Wahid pada tahun 2020, penerapan media puzzle dalam pengajaran materi keberagaman telah menunjukkan bahwa media puzzle tersebut efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar serta pemahaman siswa sebagai alat bantu mengajar.¹⁰

Oleh karena itu, para peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan menggunakan media puzzle yang dimainkan secara kelompok, sesuai dengan kebutuhan para siswa. Selain itu, ini dianggap tepat untuk penerapan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan media pembelajaran ini, pemahaman siswa dapat meningkat karena presentasinya yang menarik, mudah dipahami, dan tidak monoton. Dengan

⁹ “Theories Of Learning - B.R. Hergenhahn, Matthew H. Olson | Pdf,” Scribd, Accessed December 5, 2023, <https://id.scribd.com/doc/114604628/Theories-Of-Learning-B-R-Hergenhahn-Matthew-H-Olson>.

¹⁰ Yusril Wahid, Nuril Nuzulia, And Moch Bahak Udin Arifin, “Development Of Learning Media For Pena (Puzzle Nusantara) Material For Cultural Diversity To Improve Learning Outcomes For Class Iv Students At Mis Al-Falah Lemahabang” 4, No. 2 (2020).

memperlihatkan puzzle bergambar, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk bermain, menciptakan media yang dapat meningkatkan daya ingat dan membuatnya menyenangkan. Selanjutnya, siswa akan lebih mudah memahami keberagaman yang ada di sekitar mereka yang terdapat dalam materi, karena mereka dapat langsung melihat contoh peta serta keberagaman suku bangsa yang digambarkan. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih berarti bagi mereka. Oleh karena itu, dengan penggunaan media buku puzzle peta Indonesia, diharapkan pemahaman siswa akan meningkat. Berdasarkan hal ini, menjadi latar belakang bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Puzzle Peta Indonesia dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Berbeda itu Indah Siswa Kelas III SDN Karangsono Nganjuk. "

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dapat disusun sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media Puzzle Peta Indonesia materi Berbeda itu Indah mata Pelajaran pendidikan Pancasila kelas 3 SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media Puzzle Peta Indonesia materi Berbeda itu Indah mata Pelajaran pendidikan Pancasila kelas 3 SD/MI?
3. Bagaimana keefektifan media Puzzle Peta Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 SD/MI?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan, maka tujuan penelitian dan pengembangan media puzzle peta Indonesia materi Berbeda itu Indah ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media Puzzle Peta Indonesia materi Berbeda itu Indah mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas 3 SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Puzzle Peta Indonesia materi Berbeda Itu Indah mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas 3 SD/MI.
3. Untuk mengetahui keefektifan media Puzzle Peta Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 SD/MI.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media ini berbentuk puzzle yang terbuat dari kayu yang berjenis multiplek dengan ukuran 45x65 cm. Media puzzle ini terdapat pembatas dengan tinggi 7 cm, serta tutup dari bahan multiplek agar media puzzle ini tidak berserakan dan lebih praktis untuk disimpan.
2. Media ini terdapat 5 keping puzzle yang terbuat dari kayu.
3. Media ini juga menggunakan stiker pada keping dan alas puzzle sehingga aman untuk siswa.
4. Pada puzzle ini memiliki keunikan yaitu keping puzzle memiliki lubang yang didalamnya terdapat magnet untuk memasukkan bendera akrilik yang berisi mencocokkan daerah, rumah adat, makanan khas daerah.

5. Akrilik berukuran panjang 10,288 cm dan memiliki ketebalan 4 mm
6. Terdapat magnet pada dasar di beberapa kepingan puzzle dan dibawah akrilik untuk menempelkan kepingan dengan akrilik dan magnet pada bendera akrilik untuk menempelkan gambar.
7. Terdapat 2 jenis akrilik yakni berisikan gambar rumah adat, makanan khas daerah.
8. Terdapat 2 jenis flashcard berisi pertanyaan dan penjelasan lengkap tentang rumah adat, pakaian adat, tarian adat, makanan khas sebagai media bantu.
9. Beberapa gambar yang digunakan yakni animasi sehingga siswa tertarik pada media ini sekaligus senang dalam pembelajaran.
10. Jenis huruf yang digunakan pada media puzzle ini yakni font more sugar yang menarik perhatian siswa.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi guru

Studi ini menyuguhkan pilihan media pembelajaran yang menarik dan cocok dengan karakter siswa tingkat dasar. Media yang berupa puzzle peta Indonesia dapat memberikan dukungan kepada guru dalam menyampaikan materi mengenai tempat tinggal dengan cara yang menyenangkan, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Bagi siswa

Diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa karena disajikan dalam format yang sesuai dengan dunia anak,

yakni dengan gambar peta yang menarik. Selain itu, media ini dapat membantu siswa memahami materi sambil menanamkan sikap menghargai perbedaan sejak usia dini, sehingga mereka tidak hanya mengerti konsep tetapi juga terdorong untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan membantu sekolah dalam menambah sumber ajar yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar di kelas melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

4. Bagi peneliti

Studi ini dapat menambah wawasan peneliti terkait alternatif media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada materi Berbeda Itu Indah kelas 3.

E. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media puzzle peta Indonesia dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Media *puzzle peta Indonesia* dapat membantu siswa memahami letak geografis wilayah Indonesia dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- b. Siswa sekolah dasar memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning).

- c. Guru mampu menggunakan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.
 - d. Penggunaan media visual dan manipulatif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.
 - e. Materi peta Indonesia yang digunakan dalam puzzle sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
 - f. Siswa memiliki kemampuan dasar untuk menyusun puzzle sesuai tingkat perkembangan usia mereka.
2. Batasan penelitian dan pengembangan
- a. Media yang dikembangkan hanya berupa *puzzle peta Indonesia*, sehingga tidak mencakup seluruh materi geografi secara mendalam.
 - b. Penelitian hanya dilakukan pada subjek tertentu (misalnya satu sekolah atau satu kelas), sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke semua sekolah.
 - c. Waktu penelitian terbatas, sehingga pengujian efektivitas media belum dilakukan dalam jangka panjang.
 - d. Media puzzle hanya mengandalkan aspek visual dan kinestetik, belum mengintegrasikan teknologi digital.
 - e. Tingkat kesulitan puzzle mungkin belum sesuai untuk semua tingkat kemampuan siswa.
 - f. Keterbatasan sarana dan prasarana (misalnya jumlah media atau kondisi kelas) dapat mempengaruhi hasil penggunaan media.

F. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Pengembangan Media Puzzle Peta Indonesia

No	Judul dan Nama Penulis	Hasil penelitian	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Orisinalitas
1.	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Misi pada Pendidikan Dasar ¹¹ (Rahmawati & Wahyudi, 2025)	Media “Mizzle Math” valid dan efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V.	- Pada penelitian terdahulu Sama-sama menggunakan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.	- Pada penelitian terdahulu fokus pada pemecahan masalah matematika dan berbasis misi (game).	Penelitian sekarang dapat mengembangkan media puzzle dengan pendekatan berbeda (misal kontekstual atau tematik) dan Penelitian sekarang bisa berfokus pada materi atau mata pelajaran berbeda dan
2.	Pengembangan Media Puzzle Menggunakan Pendekatan Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil	Media puzzle efektif dan praktis meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD.	- Pada penelitian terdahulu Sama-sama mengembangkan media puzzle pembelajaran dan bertujuan	- Pada penelitian terdahulu menggunakan pendekatan Game Based Learning dan materi matematika, bukan tema lain.	

¹¹ Rahmawati, N. H., & Wahyudi, W. (2025). *Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis misi pada pendidikan dasar*. Jurnal Inovasi dan Penelitian Pendidikan Dasar, 4(3).

	Belajar Matematika Siswa SD ¹² (Riskyka dkk., 2023)		meningkatkan hasil belajar		model lain (misal ADDIE).
3.	Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Lima Asma'ul Husna dan Maknanya ¹³ (Nasir dkk., 2024)	Media dinyatakan sangat layak dan meningkatkan minat belajar siswa.	- Pada penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan media puzzle interaktif.	- Pada penelitian terdahulu fokus pada pendidikan agama Islam, bukan mata pelajaran umum	
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD ¹⁴ (Andini dkk., 2024)	Media memperoleh validasi 83% (sangat valid), kepraktisan tinggi dari guru dan siswa.	- Pada penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan media puzzle untuk meningkatkan efektivitas belajar.	- Pada penelitian terdahulu subjek penelitian dan materi berbeda (PAI kelas IV).	
5.	Pengembangan Media Puzzle untuk Menulis Karangan Narasi pada Siswa SD ¹⁵ (Sobirin dkk., 2022)	Media puzzle meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis naratif siswa kelas III SD	- Pada penelitian terdahulu sama-sama menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran kreatif.	- Pada penelitian terdahulu berfokus pada bahasa Indonesia, bukan matematika atau tematik.	
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Materi Pecahan	Media divalidasi sangat baik dan efektif menciptakan pembelajaran menarik dan memotivasi.	- Pada penelitian terdahulu sama-sama menggunakan media puzzle pada	- Pada penelitian terdahulu menggunakan model Dick & Carey, sedangkan penelitian	

¹² Riskyka, R., Lubis, R. R., & Yusnita, N. C. (2023). *Pengembangan media puzzle menggunakan pendekatan Game Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar*. **JOESE**, 1(3).

¹³ Nasir, S., Taqwa, T., & Nurjaya, E. (2024). *Pengembangan media puzzle berbasis Make a Match materi lima Asma'ul Husna dan maknanya*. **Jurnal Pendidikan Teknologi Pembelajaran**, 2(1).

¹⁴ Andini, A., Kaso, N., Sudirman, S., & lainnya. (2024). *Pengembangan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV sekolah dasar*. **Jurnal Pendidikan Teknologi Pembelajaran**, 2(1).

¹⁵ Sobirin, A. A., Utomo, S. P., & Setiadi, G. (2022). *Pengembangan media puzzle untuk menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar*. **Jurnal Prakarsa Paedagogia**, 5(2).

	pada Matematika Kelas II SD ¹⁶ (Ritonga, 2023)		pembelajaran matematika SD.	sekarang dapat memakai model lain seperti ADDIE.	
7.	Pengembangan Media Permainan Puzzle Karier untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA ¹⁷ (Aahra dkk., 2024)	Media puzzle karier meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa SMA.	- Pada penelitian terdahulu sama-sama berbentuk puzzle interaktif.	- Pada penelitian terdahulu subjek berbeda (SMA dan fokus pada karier, bukan pelajaran akademik).	
8.	Pengembangan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa SD ¹⁸ (Fithroh dkk., 2019)	Media puzzle meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemahaman materi.	- Pada penelitian terdahulu sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui puzzle.	- Pada penelitian terdahulu fokus pada Make a Match dan keterampilan berpikir kritis, bukan hasil belajar.	
9.	Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Huruf untuk Meningkatkan	Media valid dan efektif dengan <i>n-gain</i> 0,77, meningkatkan kemampuan membaca awal.	- Pada penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan media berbasis puzzle.	- Pada penelitian terdahulu materi berbeda (kemampuan membaca awal, bukan matematika).	

¹⁶ Ritonga, R. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle materi pecahan pada mata pelajaran matematika kelas II SD Tiranus Pondok Kopi Jakarta Timur*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**, 8(1).

¹⁷ Aahra, E. A. A., Setyaputri, N. Y., & Setyawati, S. P. (2024). *Pengembangan media permainan puzzle karier untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karier siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kediri*. **Buana Pendidikan**, 20(2).

¹⁸ Fithroh, F., Murtono, M., & Utaminingsih, S. (2019). *Pengembangan model pembelajaran Make A Match berbantuan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa kelas IV sekolah dasar*. **Prosiding EAI Conference**.

	Kemampuan Membaca Awal Siswa SD ¹⁹ (Khairunnisa & Sapri, 2025)			
10.	Pengembangan Media Puzzle Sugaka pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD ²⁰ (Nadia dkk., 2023)	Validitas media 100%, respon siswa 93%, nilai post-test rata-rata 93 (sangat efektif).	- Pada penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan media puzzle tematik untuk SD.	- Pada penelitian terdahulu menggunakan model R&D Sugaka, sedangkan penelitian sekarang mungkin memakai model pengembangan lain.

¹⁹ Khairunnisa, L., & Sapri, S. (2025). *Pengembangan media pembelajaran teka-teki huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa sekolah dasar*. **JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)**, 11(1).

²⁰ 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).

G. Definisi Istilah dan Operasional

Untuk mencegah adanya penafsiran yang bervariasi tentang istilah yang dipakai, sangat penting untuk memberikan definisi mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan :

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan merujuk pada proses, metode, atau tindakan untuk meningkatkan atau memajukan sesuatu agar menjadi lebih bermanfaat.²¹ Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang akan menghasilkan produk berupa media visual yaitu Puzzle Peta Indonesia.

2. Puzzle

Puzzle merupakan sebuah teka-teki, dapat disimpulkan Puzzle adalah suatu jenis permainan yang diharapkan dapat membantu anak-anak dalam berkonsentrasi dan melatih kemampuan ingatan mereka sesuai dengan kegunaannya.

3. Pemahaman

Pemahaman siswa merujuk pada kapabilitas mereka dalam mencerna ide, arti, informasi, dan keadaan yang sedang dipelajari, yang bisa dilihat dari kemampuan mereka untuk mengartikan atau menguraikan materi dengan kata-kata mereka sendiri. Ini bukan hanya sekadar tentang mengingat; ini meliputi penafsiran, keahlian untuk menerjemahkan (seperti dari konsep yang tidak terlihat ke dalam model simbolik),

²¹ "Arti kata pengembangan. Semua maksud kata dari KBBI. pengembangan adalah....," JagoKata.com, accessed December 12, 2024, <https://jagokata.com/arti-kata/pengembangan.html>.

memahami inti gagasan, dan menerapkan pengetahuan dalam aktivitas sehari-hari.