

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan alat yang penting dalam proses transfer ilmu pengetahuan bagi peserta didik agar mampu memahami dan menganalisis pesan atau isi dari materi yang telah diberikan oleh pendidik. Menurut Arsyad Azhar, media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima dengan baik.¹ Sedangkan menurut Hasan, media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi.² Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan alat bantu ajar penting yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyampaikan berbagai macam pengetahuan atau materi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik.

Berkaitan dengan pengertian dan pentingnya menggunakan media, melalui pengamatan awal oleh peneliti, di kelas II-D MIN 1 Kota Kediri, hal seperti itu dituturkan oleh Wali Kelas II-D MIN 1 Kota Kediri, bapak M. Ma'ruf Fauzi, M.Pd.I:

Media pembelajaran itu juga penting, tetapi tidak semua menggunakan media. Media pembelajaran yang digunakan itu disesuaikan materi dan kemampuan, yang mudah dibuat kalau buat media sendiri, tetapi ada juga yang disediakan dari sekolah (M. Ma'ruf Fauzi, Wawancara, 14 Oktober 2021).³

¹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 4.

² Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 4.

³ M. Ma'ruf Fauzi selaku Wali Kelas II-D MIN 1 Kota Kediri, 14 Oktober 2021

Hal ini berkaitan dengan penjelasan dari Elena, bahwa “*media education is the process through which individuals become media literate – able to critically understand the nature, techniques and impacts of media message and productions*”.⁴

Media pembelajaran menjadi hal yang penting digunakan selain buku pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, seperti membangun pemahaman dan pengalaman peserta didik dalam belajar, menambah semangat pendidik untuk meningkatkan kemampuan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran dan mampu menjawab tantangan terhadap perkembangan media yang semakin kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Teplyashina dkk, menjelaskan bahwa “*Therefore, media education at school should teach students to extract meanings from the symbolic representation of the surrounding world and the processes taking place in it*”.⁵

Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik sebagai penunjang materi yang disampaikan, seperti halnya media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media visual berupa gambar yang terbentuk dengan cara menyusun potongan-potongan gambar agar disatukan kembali menjadi sebuah gambar utuh. Pembelajaran menggunakan media yang menarik seperti *puzzle* ini akan memberikan dampak positif untuk peserta didik seperti memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam menyelesaikan

⁴ Elena A. Makarova & Elena L. Makarova, “The Functional Model of Using Visualization and Digitalization for Media Literacy Development in Media Education Process,” *Journals Media Education (Mediaobrazovanie)* 59, no. 4, (2019): 549.

⁵ A.N. Teplyashina, V.Y Golubev & N.A. Pavlushkina, " Information Security in Social Media as Part of Media Education," *Journals Media Education (Mediaobrazovanie)* 58, no. 4, (2018): 138.

potongan-potongan gambar untuk disusun kembali menjadi sebuah gambar yang utuh sehingga mampu mengembangkan daya pikir imajinatif. Peneliti mengembangkan media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang mana dalam media *puzzle* ini akan ada 5 gambar sila Pancasila dan 1 gambar Garuda Pancasila beserta penjelasan lainnya terkait nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media ini tidak berupa gambar saja tetapi diberikan penjelasan yang terletak dibalik gambar *puzzle* tersebut agar peserta didik mampu memahami dan memaknai nilai-nilai setiap sila Pancasila. Pengembangan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi, dengan melakukan penelitian dan pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi pengamalan sila Pancasila pada buku tematik kelas II tema 1, subtema 1, pembelajaran 2.

Bagi anak-anak usia 6-12 tahun akan memulai pendidikannya di sekolah dasar. Pada pendidikan dasar, anak-anak akan belajar sedikit demi sedikit tentang pembelajaran sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga pendidikan dasar mempunyai peran penting untuk mengajarkan cinta Tanah Air, dan mengenal Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Hal seperti ini penting agar saat dewasa nanti tidak melupakan pengamalan sila-sila Pancasila, mempunyai jiwa patriotisme dan semangat nasionalisme. Menurut Meliana dan Dinie, pembelajaran PPKn dapat disebut sebagai pendidikan yang berkaitan dengan konsep nilai, moral dan norma karena memang pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memperhatikan bagaimana menjadi warga Negara yang baik maka dari itu perlu adanya pembahasan

tentang nilai dan moral agar sikap dan karakter siswa yang diharapkan menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas bisa terwujud.⁶ Hal ini dapat diwujudkan dengan memahami dan memaknai Pancasila yang merupakan dasar negara bagi warga negara Indonesia dan setiap sila Pancasila memiliki makna tersendiri yang penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Permendikbud No. 24 tahun 2016 pada pasal 1 ayat 3 menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.⁷ Dan muatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan penguatan tentang Pancasila kepada peserta didik adalah muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pancasila yang memiliki 5 sila perlu diamalkan dan diajarkan kepada peserta didik sejak dini. Konsep yang perlu ditanamkan adalah melalui pengajaran yang baik agar dapat membentuk moral dan kepribadian yang positif bagi peserta didik. Menurut Debby Yuliana, dkk, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar hingga menengah yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta memiliki visi untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang memiliki prinsip konsisten serta memiliki semangat kebangsaan dalam

⁶ Meliana Lailita Putri dan Dinie Aggraeni Dewi, "Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Masyarakat 5.0," *Journal on Education* 4, no. 1 (2021): 22.

⁷ "Permendikbud No 24 Tahun 2016 Pasal 1 Ayat 3".

kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sehingga mampu memahami secara mendalam mengenai NKRI.⁸

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Cicik dan Tety, di SDN 02 Permanu memiliki permasalahan yang ditemui terkait pembelajaran di kelas II yaitu peserta didik yang cenderung mudah bosan dan pasif dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dikarenakan pendidik menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya inovasi media pembelajaran.⁹ Hal ini berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di kelas II-D di MIN 1 Kota Kediri, melalui pengamatan awal mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, hal ini sesuai dengan pernyataan bapak M. Ma'ruf Fauzi, M.Pd.I selaku Wali Kelas II-D MIN 1 Kota Kediri:

Kebanyakan guru-guru kalau membuat media itu masih kurang inovasi. Karena kendalanya seperti waktu yang terlalu mepet, masih ceramah, keterbatasan guru karena yang membuat kan sudah malas kalau membuat yang ribet-ribet, tetapi kalau ada yang mau membuat, guru-guru lain juga membantu. Media yang disediakan itu kebanyakan media pelajaran Agama, Matematika, Bahasa Indonesia, IPS, ya seperti globe, meteran, jangka, poster, LCD yang digunakan dalam menjelaskan materi pelajaran. Terus, kan siswa itu ada yang mudah bosan, kesulitan menangkap materi dalam mengikuti pembelajaran, tetapi kalau guru menggunakan media, siswa terlihat semangat dan fokus dalam penyampaian materi (M. Ma'ruf Fauzi, M.Pd, Wawancara, 14 Oktober 2021).¹⁰

⁸ Debby Yuliana, Triana Rejekiningsih, dan Dewi Gunawati, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran PPKn sebagai Upaya Membentuk Sikap Demokratis Peserta," *Jurnal PPKn* 8, no. 1 (2020): 2.

⁹ Cicik Amoret Agripina dan Tety Nur Cholifah, "Pengembangan Media Puzzle Pancasila (PUZZPALA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2020): 198.

¹⁰ M. Ma'ruf Fauzi selaku Wali Kelas II-D MIN 1 Kota Kediri, 14 Oktober 2021

Dari penjelasan yang telah dijabarkan di atas, peneliti tertarik untuk membuat suatu kajian yang lebih mendalam dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran PUKIF (*Puzzle Kreatif*) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MIN 1 Kota Kediri.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PUKIF (*Puzzle Kreatif*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MIN 1 Kota Kediri ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran PUKIF (*Puzzle Kreatif*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MIN 1 Kota Kediri ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengembangkan desain media pembelajaran PUKIF (*Puzzle Kreatif*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MIN 1 Kota Kediri.
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran PUKIF (*Puzzle Kreatif*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MIN 1 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan adalah *puzzle* kreatif yang mana tidak hanya gambar saja tetapi tulisan berupa penjelasan dari gambar tersebut. Media ini dibuat untuk menunjang pembelajaran pada muatan pelajaran PPKn materi pengamalan sila Pancasila. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu :

1. Media ini berbentuk papan lembaran yang terdapat materi dibaliknya dan terbuat dari MDF (*Medium Density Fiberboard*) yang dibentuk menjadi alas, sedangkan potongan *puzzle*, terbuat dari *spons* dan kertas karton tipis. Dengan menyusun potongan *puzzle* agar menjadi satu gambar yang utuh, peserta didik dapat mengetahui simbol dari sila-sila Pancasila dan dibalik gambar tersebut akan diberikan penjelasan mengenai nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bingkai media *puzzle* kreatif ini berukuran panjang 27,5 cm dan lebar 19 cm. Kemasan dari *puzzle* ini akan dibuat dengan memberikan judul media dan di desain dengan menarik. Potongan-potongan *puzzle* ini dibuat sebanyak 20 potongan dengan ukuran panjang kurang lebih 3-5 cm dan lebar kurang lebih 6-6,5 cm.
3. Media *puzzle* kreatif ini terdiri atas 20 potongan dengan bentuk yang berbeda-beda. Dalam 1 *box* media terdapat 6 jenis *puzzle* beserta penjelasannya. Pada *slot box* pertama yaitu gambar burung Garuda, pada *slot box* kedua dengan sila pertama adalah gambar sila pertama (bintang), pada *slot box* ketiga adalah gambar sila kedua (rantai emas), pada *slot box* keempat adalah sila ketiga (pohon beringin), pada *slot box* kelima adalah sila keempat (kepala banteng), pada *slot box* keenam adalah sila kelima

(padi dan kapas), Dibalik setiap lembar tersebut akan diberikan penjelasan tentang nilai-nilai dari sila Pancasila yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Di setiap papan, baik gambar potongan *puzzle* maupun penjelasannya akan didesain menarik dengan perpaduan warna-warni yang akan disenangi oleh peserta didik khususnya kelas II-D. Selain dijelaskan secara langsung, dalam pengembangan media ini juga akan diberikan petunjuk penggunaannya.

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif ini diharapkan dapat mengembangkan inovasi para pendidik dalam pembuatan media pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain itu, pendidik dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga mampu mengembangkan daya pikir imajinatif bagi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang telah disesuaikan dengan buku tematik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan mempunyai peran penting dalam proses memecahkan masalah yang ada. Menurut Jamhari dan Siregar, tujuan pengembangan mengungkapkan upaya pencapaian kondisi yang ideal, sedangkan pengembangan mengungkapkan argumentasi mengapa perlu ada

pengubahan kondisi nyata ke kondisi ideal.¹¹ Dengan melaksanakan kegiatan penelitian sekaligus pengembangan, akan dapat menghasilkan sebuah produk, mengembangkan suatu produk ataupun teori analisis yang telah disusun dari serangkaian kegiatan. Pentingnya penelitian dan pengembangan yaitu :

1. Secara Teoretis

Penelitian pengembangan media pembelajaran PUKIF (*Puzzle Kreatif*) ini dapat dijadikan sumber referensi dan teori pendukung untuk penelitian selanjutnya yang akan dilakukan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga mampu mengembangkan daya pikir imajinatif bagi peserta didik.

- b. Bagi Pendidik

Mampu mengembangkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

- c. Bagi Peneliti

Mampu meningkatkan pengetahuan tentang proses pengembangan media pembelajaran dan dapat mempersiapkan diri dari tantangan-tantangan di dunia pendidikan.

¹¹ Muhammad Jamhari dan Daulat Siregar, *Pedoman Penulisan Karya Tulis untuk Siswa SMA*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019), 63.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya menanamkan jiwa-jiwa Pancasila dimulai sejak dini. Peserta didik perlu mempelajari sila-sila Pancasila dan mengerti sepenuhnya nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Hal tersebut akan berpengaruh positif dan akan membentuk kepribadian yang baik untuk dirinya dan lingkungan masyarakat. Peran serta pendidik, orangtua, dan masyarakat memang sangat diperlukan untuk penerapan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Sebagai warga negara Indonesia, sudah sepatutnya mengerti, mempelajari dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sejak dini, peserta didik akan belajar dari sekolah, oleh karenanya pendidik harus memberikan pengajaran yang baik untuk peserta didik, hal tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan media yang cocok seperti media pembelajaran *puzzle* kreatif. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi atau anggapan dasar adalah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian.¹² Asumsi memiliki keterkaitan terhadap penelitian, yang akan membahas terkait dugaan terhadap objek yang diteliti yang diperlukan sebagai suatu arah untuk pelaksanaan penelitian yang akan terbukti dengan menghasilkan suatu produk dari pengembangan ini. Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah :

- a. Media pembelajaran PUKIF (*puzzle* kreatif) ini diperlukan oleh para pendidik agar mampu mengembangkan inovasi dalam pembuatan

¹² Ahmad Irfan, "Asumsi-Asumsi Dasar Ilmu Pengetahuan sebagai Basis Penelitian Pendidikan Islam," *Jurnal Forum Ilmiah* 15, no. 2 (2018): 293.

media pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

- b. Media pembelajaran PUKIF (*puzzle* kreatif) ini diperlukan oleh peserta didik agar memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga mampu mengembangkan daya pikir imajinatif bagi peserta didik dalam muatan pelajaran PPKn pada materi pengamalan sila-sila Pancasila.
- c. Media pembelajaran PUKIF (*puzzle* kreatif) ini memberikan pengalaman menyenangkan untuk peserta didik dalam belajar sambil bermain.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan adalah sebuah kondisi dan situasi yang tidak dapat dihindari yang dapat mempengaruhi hasil produk yang dikembangkan. Menurut Tehubijuluw, keterbatasan dalam ruang lingkup kajian yang terpaksa dilakukan karena alasan-alasan prosedural teknik penelitian, ataupun karena faktor sumber daya. Keterbatasan penelitian berupa kendala yang bersumber dari adat, tradisi, etika, dan kepercayaan yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mencari data yang diinginkan.¹³ Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan, yaitu :

¹³ Tehubijuluw Zacharias, Wenno, dan Samson Laurens, *Metode Penelitian Sosial Teori dan Aplikasi*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 66–67.

- a. Media pembelajaran PUKIF (*Puzzle Kreatif*) ini memiliki 6 papan *puzzle* dan di setiap balik *puzzle* terdapat pembahasan sila Pancasila sehingga dalam penggunaannya perlu diperhatikan.
- b. Media pembelajaran PUKIF (*Puzzle Kreatif*) ini dilakukan di kelas II-D MIN 1 Kota Kediri.
- c. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki keterbatasan waktu.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolok ukur dan acuan untuk menyelesaikannya. Selain itu juga dapat memudahkan peneliti dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep yang diterapkan. Berikut ini adalah tabel dari penelitian terdahulu :

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Hasil Penelitian	Titik Pembeda
1.	Jurnal - Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Pancasila (<i>Puzzpala</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. ¹⁴	<ul style="list-style-type: none"> - Media <i>puzzle</i> yang digunakan dalam penelitian ini agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. - Muatan pembelajaran terdiri dari PPKn dan Bahasa Indonesia. - Penelitian ini memiliki 10 jenis tahapan dalam pengembangan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Media <i>puzzle</i> yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengembangan media dan menguji kelayakan pengembangan media. - Muatan pembelajaran hanya berfokus pada PPKn dengan materi pengamalan sila-sila Pancasila. - Penelitian yang akan dilakukan memiliki 5 jenis tahapan dalam pengembangan.
2.	Jurnal - Penerapan Model <i>Group Investigation</i> Berbantuan Media	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitian ini adalah pengembangan media <i>puzzle</i> kreatif untuk peserta didik kelas

¹⁴ Cicik dan Tety, *Op. cit.*, 208.

	<i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. ¹⁵	menggunakan model pembelajaran <i>Group Investigation</i> dengan dibantu media <i>puzzle</i> . - Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.	II-D dan menguji kelayakan pengembangan media. - Jenis penelitian ini adalah <i>Research and Development (R&D)</i> .
3.	Jurnal - Pengembangan Media Pembelajaran Tematik <i>Magic Puzzle</i> Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. ¹⁶	- Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan pada 2 sekolah dasar yaitu : 1. SDN 01 Nyamok dengan subjek seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 30 siswa 2. SDN 02 Sumur jomblangbogo dengan subjek seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 26 siswa.	- Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan hanya di satu tempat sekolah dasar yaitu di kelas II-D MIN 1 Kota Kediri dengan jumlah peserta didik 29 siswa.
4.	Jurnal - Pengembangan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. ¹⁷	- Tujuan penelitian ini adalah berfokus pada desain media pembelajaran <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I. - Menguji kevalidan media pembelajaran dan untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar peserta didik.	- Tujuan penelitian ini adalah berfokus pada pengembangan media pembelajaran <i>puzzle</i> kreatif untuk kelas II-D. - Menguji kelayakan pengembangan media <i>puzzle</i> kreatif.
5.	Jurnal - Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Susun Kotak pada Tema Ekosistem. ¹⁸	- Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media <i>puzzle</i> rantai makanan untuk mata pelajaran IPA. - Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang	- Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media <i>puzzle</i> kreatif untuk mata pelajaran PPKn. - Subjek penelitian ini adalah peserta didik

¹⁵ Siti Khoenun Nisa, Ika Ari Pratiwi, dan Erik Aditia Ismaya, "Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 222.

¹⁶ Dewi Saraswati dan Arfilia Wijayanti, "The Developing of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme of 'Berbagi Pekerjaan' in Fourth Grade of Primary School," *JPDN: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2018): 18.

¹⁷ Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani, dan Sintayana Muhandini, "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram," *CIVICUS: Pendidikan Penelitian Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 8, no. 2 (2020): 117.

¹⁸ Lutfi Andi Darmawan, Fine Reffiane, dan Sunan Baedowi, "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak pada Tema Ekosistem," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 16.

		dilaksanakan di 3 sekolah dasar yaitu SDN 2 Dermol, SDN 1 Balong dan SDN 2 Balong.	kelas II-D di MIN 1 Kota Kediri.
6.	Jurnal - Pengembangan Media <i>Puzzle</i> dengan Metode <i>Make a Match</i> Pembelajaran Tematik Tema Keadaan Cuaca. ¹⁹	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan <i>Borg and Gall</i> dengan 7 langkah yang telah dimodifikasi dari langkah-langkah yang diajukan oleh Sugiyono. - Fokus penelitian ini adalah mengembangkan metode pembelajaran <i>make a match</i> dengan media pembelajaran <i>puzzle</i> dan respon peserta didik terhadap metode pembelajaran tersebut. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate</i>) dengan 5 langkah pengembangan. - Fokus penelitian ini adalah pengembangan media <i>puzzle</i> kreatif untuk peserta didik kelas II-D dan menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran.
7.	Jurnal - <i>Puzzle</i> sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. ²⁰	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya perencanaan dalam pelaksanaan pembelajaran dan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia menjadi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar. - Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan media <i>puzzle</i> sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa SD/MI. - Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan <i>library research</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya inovasi media yang digunakan dalam menjelaskan setiap materi yang diajarkan. Adanya peserta didik yang mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran membuat pendidik memerlukan media yang efektif dalam penyampaiannya. - Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media <i>puzzle</i> kreatif untuk peserta didik kelas II-D dan menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran.
8.	Jurnal – Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam penelitian ini terdapat permasalahan pada peserta didik kelas I di SDN Citerep yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di kelas II-D khususnya

¹⁹ Ririn Afriyani dkk., “Pengembangan Media Puzzle dengan Metode Make a Match Pembelajaran Tematik Tema Keadaan Cuaca,” *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 2021, 25.

²⁰ Suratiningasih, “Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa,” *At- Tarbawi* 13, no. 1 (2021): 25.

	dalam Membaca Permulaan. ²¹	rendahnya kemampuan membaca peserta didik. - Teknik yang digunakan wawancara, observasi, angket dan tes.	pada pembelajaran PPKn materi pengamalan sila Pancasila. - Teknik yang digunakan adalah teknik non tes. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif.
9.	Jurnal – <i>Puzzle</i> sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS bagi Guru di Sekolah Dasar. ²²	- Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang masih rendah tingkat pendidikannya oleh peserta didik karena tidak ada penunjang dalam penjelasan di setiap materi. - Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya langkah dan usaha bagi guru IPS di sekolah dasar salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif. - Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.	- Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa mengenai pembelajaran tematik khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu kurangnya inovasi media yang digunakan dalam menjelaskan setiap materi yang diajarkan. - Adanya peserta didik yang mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran membuat pendidik memerlukan media yang efektif dalam penyampaiannya. - Jenis penelitian ini adalah <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model ADDIE.
10.	Jurnal - Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah. ²³	- Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media <i>puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II di Madrasah Ibtidaiyah.	- Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media <i>puzzle</i> kreatif untuk peserta didik kelas II-D dan menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran.

²¹ Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, dan Imas Mastoah, “Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan,” *Ibtida’i: Jurnal Kependidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 136.

²² Fibrila Neteria, Ahmad Mulyadiprana, dan 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 (2020): 84.

²³ Akhris Fuadatus Sholihah, Anak Agung Gede Agung, dan I Komang Sudarma, “Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make A Match* pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 7, no. 2 (2019): 46.

		- Analisis data menggunakan : 1. Analisis deskriptif kualitatif dengan observasi, wawancara. 2. Analisis kuantitatif dengan kuesioner, dan tes 3. Statistik inferensial (uji-t).	- Analisis data menggunakan : 1. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, dokumentasi, komentar dan saran perbaikan media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media. 2. Data kuantitatif berupa skor penilaian validasi dari ahli materi, ahli media, dan angket respon peserta didik.
--	--	---	---

H. Definisi Istilah

Berikut ini adalah definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini adalah :

1. Media Pembelajaran *Puzzle* Kreatif

Media pembelajaran adalah semacam bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.²⁴ Media pembelajaran *puzzle* kreatif merupakan media yang dirancang dan dikembangkan untuk membantu pemahaman peserta didik terkait materi PPKn yaitu pengamalan sila-sila Pancasila di kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan media *puzzle*, diharapkan dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dalam perundang-undangan, kewarganegaraan untuk status hukum warga negara dan pendidikan kewarganegaraan untuk program

²⁴ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018), 7.

pengembangan karakter warga negara secara kulikuler.²⁵ Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang merupakan salah satu mata pelajaran memuat penguatan nilai-nilai Pancasila dan pengetahuan tentang pendidikan karakter yang sesuai dengan UUD 1945 dan dasar negara yaitu Pancasila untuk menjadikan masyarakat Indonesia yang cinta Tanah Air.

²⁵ Heri Hidayat dan Heny Mulyani, “Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8, no. 2 (2020): 4–5.