
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE MATERI MENGENAL HAK DAN KEWAJIBAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS I SD NEGERI 20 SITIUNG

M. Anggrayni¹, Wiwik Okta Susilawati², Umayyah³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia
e-mail: melisaanggrayni81@gmail.com, wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id,
uumayyah.a54@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pendidik merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga pendidik menggunakan media pembelajaran yang sederhana atau yang ada di lingkungan sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi Mengenal hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SD Negeri 20 Sitiung. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Berdasarkan hasil validasi dari segi kegrafikan diperoleh nilai 90% (sangat valid), materi 89,2% (sangat valid), bahasa memperoleh 86,6% (sangat valid), soal 89,2% (valid) dan modul ajar 88% (sangat valid). Tingkat praktikalitas pengembangan media pembelajaran *puzzle* oleh pendidik mencapai 91% (sangat praktis), dan tingkat kepraktisan pengembangan media *puzzle* oleh peserta didik mencapai 93,42% (sangat praktis). Nilai efektifitas pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi Mengenal hak dan kewajiban dengan rata-rata 91,30% yang diperoleh dari hasil tes belajar oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi Mengenal hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SD Negeri 20 Sitiung pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media Puzzle, Model 4D, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research is motivated by the difficulties faced by educators in developing learning media that meet the needs of students. As a result, educators tend to use simple media or those readily available in the school environment. The purpose of this study is to develop a puzzle-based learning medium for the topic Recognizing Rights and Responsibilities in the Pancasila Education subject for Grade I students at SD Negeri 20 Sitiung. This study is a type of Research and Development (R&D) using the 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The validation results show that the developed learning media have a high level of validity: graphical aspects scored 90% (very valid), content 89.2% (very valid), language 86.6% (very valid), questions 89.2% (valid), and teaching module 88% (very valid). The practicality level of the puzzle-based learning media as assessed by teachers reached 91% (very practical), while assessments from students reached 93.42% (very practical). The effectiveness of the media, based on the students' learning outcomes test, reached an average of 91.30%. Therefore, it can be concluded that the development of the puzzle-based learning media for the topic Recognizing Rights and Responsibilities in the Pancasila Education subject for Grade I at SD Negeri 20 Sitiung is valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: Puzzle Media, 4-D Model, Pancasila Education, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan bangsa (M. Anggrayni1, 2022) Kurikulum Merdeka, sebagai kebijakan pendidikan terbaru di Indonesia, menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Anggrayni, Agustin, et al., 2023) Namun dalam praktiknya, masih banyak guru yang menghadapi tantangan dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik anak usia dini, khususnya di kelas I SD.

Salah satu tantangan yang ditemui adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat sasaran (M. Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati, 2023). Berdasarkan observasi di SDN 20 Sitiung, ditemukan bahwa guru masih mengandalkan media sederhana seperti buku cetak atau gambar yang terdapat dalam lembar kerja peserta didik, tanpa adanya media interaktif yang mendukung pembelajaran aktif. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik, cepat bosan, dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Materi “Mengenal Hak dan Kewajiban” merupakan materi awal yang esensial untuk menanamkan nilai tanggung jawab dan kesadaran sebagai warga negara sejak dini (Wiwik okta, Anggrayni et al., 2024) Untuk itulah diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak. Media pembelajaran puzzle menjadi solusi yang relevan karena melibatkan unsur bermain yang mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Puzzle bersifat konkret, mudah dipahami anak, dan mendorong pembelajaran aktif melalui manipulasi langsung (Susilawati et al., 2024).

Wawancara dengan guru kelas IB di SDN 20 Sitiung menunjukkan bahwa media puzzle belum pernah digunakan karena keterbatasan pemahaman guru dalam merancang media tersebut. Padahal, kebutuhan akan media inovatif yang menarik sangat tinggi, mengingat data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa 60% peserta belum mencapai KKTP pada materi Pendidikan Pancasila.

Peserta Didik	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Jumlah Peserta Didik	Persentase Ketuntasan
Tuntas	≥ 60	9	40%
Tidak Tuntas	≤ 60	12	60%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan uraian diatas, maka pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang dekat dengan dunianya bermain peserta didik. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran *puzzle* valid dan praktis yang belum pernah dikembangkan sebagai perangkat pembelajaran yang mendukung, sehingga berdampak pada peserta didik seperti kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran secara langsung, proses pembelajaran terkesan monoton, peserta didik tidak fokus, peserta didik cepat bosan di dalam proses pembelajaran, dan keberhasilan pembelajaran menjadi rendah. Sehingga penulis dapat menyimpulkan didalam pembelajaran Pendidikan Pancasila harus memanfaatkan media yang menarik

dan kreatif dengan mengembangkan media *puzzle* diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan permasalahan di atas, dan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* di kelas I. Dari permasalahan tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan judul yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Materi Mengetahui Hak Dan Kewajiban pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas 1 SD Negeri 20 Sitiung”** adapun penelitian yang relevannya ada 4 penelitian yang 1 yaitu, Penelitian (E. D. W. Sari et al., 2024) yang berjudul “pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan pancasila pada kurikulum merdeka” Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ke-2 yaitu, Penelitian (Susilawati et al., 2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Elemen Pancasila Dasar Negaraku pada Peserta Didik Kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya”. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengembangan media pembelajaran *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku pada peserta didik kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Penelitian ke-3 yaitu, Penelitian (Zumratul Husna, Amar Salahuddin, 2024), yang berjudul “pengembangan media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas iv sdn 05 pulau punjung” Tujuan penelitian ini untuk Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan

media *puzzle* gambar di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Dan penelitian ke-4 yaitu, Penelitian (Surentu et al., 2023), yang berjudul “pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan minat belajar PKN” Tujuan penelitian ini untuk merancang dan menguji produk pendidikan. Peneliti menerapkan model pengembangan Borg and Gall.

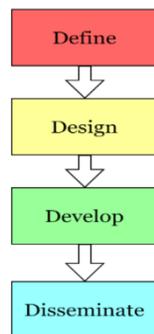
METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk *puzzle* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SD. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran) (Estuhono, 2021) juga mendukung validitas produk yang dikembangkan.

Model ini dipilih karena sistematisnya yang jelas dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik. Fokus dalam penelitian ini adalah pada pengembangan media hingga tahap uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, yang dilakukan melalui validasi ahli, uji coba terbatas, dan penyebaran di kelas lain.

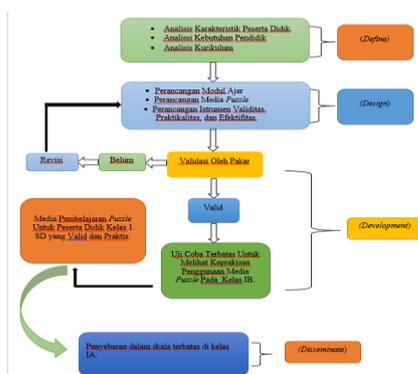
Model pengembangan 4-D memiliki kelebihan yang dapat dijadikan acuan atau dasar pemilihan model yang dimiliki dalam model 4-D yaitu lebih tepat digunakan untuk dasar pengembangan media *puzzle* bagi peserta didik yang efektif dan efisien. Adapun kelebihan model 4-D

menurut (Susilawati et al., 2024) yaitu sangat cocok untuk pengembangan perangkat pembelajaran, adanya validasi ahli, dan tahap-tahap pelaksanaan dibagi secara detail. Adapun tahapan di dalam model pengembangan 4D dapat di lihat dari gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan 4-D (Anggrayni, Ratnawati, et al., 2023)

Dalam pengembangan media *puzzle* bagi peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I sekolah dasar. Penulis menggunakan model 4-D, Tahapan pengembangan media *puzzle* Pendidikan Pancasila. Adapun skema pengembangan yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan Media Puzzle (Susilawati et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mendesain produk yang peneliti kembangkan, lalu di cetak menggunakan bahan *akrilik* sehingga diperoleh *puzzle* yang menarik dan tahan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model 4-D dalam mengembangkan produk. Model 4-D terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Desseminate*). Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media *puzzle* pendidikan pancasila kelas I di SDN 20 Sitiung.

1. Rancangan Pengembangan Media *Puzzle* Materi Hak dan Kewajiban Pendidikan Pancasila Kelas I SDN 20 Sitiung Kabupaten Dharmasraya

Rancangan *puzzle* Pendidikan Pancasila diawali dengan adanya analisis. Analisis yang peneliti lakukan ada tiga, yaitu karakteristik peserta didik, kebutuhan pendidik, dan analisis kurikulum. Peneliti mengembangkan produk menggunakan model 4-D, Kemudian dilanjutkan pada tahap desain atau perancangan dimana peneliti merancang produk yang berupa pengembangan media *puzzle*.

Tahapan pendefinisian merupakan tahapan yang dilakukannya analisis yang terdiri dari tiga tahap yaitu: analisis kebutuhan pendidik, analisis karakteristik, dan analisis kurikulum (Estuhono et al., 2022)

Pada hasil analisis karkteristik peserta didik, didapatkan hasil bahwa peserta didik menyukai belajar menggunakan bahan ajar yang memiliki warna dan banyak gambar yang menarik sehingga membuat mereka menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran. untuk itu peneliti

mengembangkan media pembelajaran *puzzle*.

Kemudian hasil dari analisis kebutuhan pendidik peneliti menyimpulkan bahwa sekolah tersebut memiliki media pembelajaran berupa media sederhana di kelas dan lingkungan sekolah dalam menunjang proses pembelajaran. Sedangkan untuk media *puzzle* sekolah tersebut belum pernah menggunakan dikarenakan kesulitan dalam mengembangkan media, dan kurangnya pemahaman pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan. Di kelas I tersebut juga membutuhkan media yang inovatif dan kreatif untuk menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yaitu *puzzle*. Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah diisi oleh peserta didik kelas I didapatkan rata-rata 96,52% dapat disimpulkan bahwa dari segi gaya belajar peserta didik lebih menyukai gaya belajar visual dan dari segi bahasa peserta didik lebih menyukai bahasa yang sederhana dalam keseharian dan dari segi intelektual sosial peserta didik juga menyukai pembelajaran yang menarik dan tampak nyata sehingga peserta didik tertarik ingin menggunakan *puzzle* dalam pembelajaran.

Selanjutnya hasil dari analisis kurikulum, Analisis kurikulum dalam penelitian ini adalah analisis materi berdasarkan undang-undang kepala badan standar kurikulum asesmen pendidikan, merupakan dasar utama dalam menentukan proses pembelajaran, dalam kegiatan penelitian ini lebih fokus pada materi "Mengenal Hak dan Kewajiban" Pada tahap analisis ini dapat diketahui bahwa peserta didik sangat membutuhkan media seperti *puzzle*

yaitu berupa media yang tampak nyata dan penerapannya di terapkan secara belajar sambil bermain dan juga sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas I. Materi ini telah memiliki CP,TP,dan ATP yang terdapat di modul ajar. Agar peserta didik memahami pembelajaran dengan baik.

Pada tahap perancangan (design), proses perancangan dimulai pada modul ajar. Modul ajar disusun agar pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih terarah. Kemudian merancang media pembelajaran *puzzle* pada tahap ini, peneliti menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan serta membuat media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan. Selanjutnya pada tahap perancangan instrumen validitas dilakukan pada saat pengembangan media pembelajaran *puzzle* telah jadi kemudian divalidasi oleh validator. Selain uji validitas dari produk, peneliti juga menggunakan instrumen praktikalitas untuk melihat kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran *puzzle* yang praktis. Bahkan selain uji validitas dan praktikalitas, peneliti juga menggunakan lembar instrumen efektifitas untuk menguji produk elektronik lembar kerja peserta didik agar menjadi efektif dengan tes hasil belajar peserta didik.

2. Validitas Pengembangan *Puzzle* Materi Mengenal Hak dan Kewajiban dalam Kurikulum Merdeka

Validitas pengembangan media *puzzle* ini dilakukan pada tahap pengembangan, dimana media *puzzle* yang telah peneliti rancang divalidasi oleh validator yang ahli pada bidangnya, berikut adalah uraian dari hasil tahap pengembangan media *puzzle*

materi Mengenal Hak dan Kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap pengembangan (develop) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk pengembangan media pembelajaran puzzle berdasarkan modul ajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.

Validitas Media Puzzle Materi Mengenal hak dan kewajiban Untuk mendapatkan data yang valid maka di perlukannya instrumen validasi. Instrumen pengumpulan data di validasi oleh 5 orang validator. Berikut tabel hasil keseluruhan validasi media puzzle bagian kegrafikan, Bahasa, materi, soal, dan modul.

Tabel 1 Hasil Keseluruhan Penilaian Validasi Media Puzzle Materi Mengenal Hak dan Kewajiban

N o	Vali dato r	Kete rang an	Ha sil	Kateg ori
1	Dhar a Atika Putri, M.Pd dan Bapa k Febi Khari sna, M.Pd	Valid ator Kegr afika n	90 %	Sanga t Valid

2	Febi Khari sna, M.Pd dan Bapa k Riya di Sapu tra, M.Pd	Valid ator Bah asa	86 ,6 %	Sanga t Valid
3	Dhar a Atika Putri, M.Pd dan Bapa k Dr. Estu hono ,S.Pd M.Pd	Valid ator Mate ri	89 ,2 %	Sanga t Valid
Jumlah			26 5, 8 %	Sanga t Valid
Rata-rata = 90 + 86,6 + 89,2 / 3			88 ,6 %	

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh empat validator yang terdapat pada tabel di atas, menunjukkan bahwasannya yaitu validator kegrafikan dari Ibu Dhara Atika Putri, M.Pd. dan Bapak Febi Kharisna, M.Pd didapatkan hasil 90%. Validator bahasa dari Bapak Febi Kharisna, M.Pd. dan Bapak Riyadi Saputra, M.Pd. didapatkan hasil 86,6%. Validator materi dari Ibu Dhara Atika Putri, M.Pd. dan

Bapak Dr. Estuhono, S.Pd. M.Pd. didapatkan hasil 89,2%. yang di kategorikan “sangat valid”.

Selain validasi kegrafikan, Bahasa, dan materi maka berikut hasil validasi modul ajar dan soal:

Tabel 2 Hasil Penilaian Keseluruhan oleh Validator Modul Ajar

No	Validasi	Skor	Kategori
1	Dr. Estuhono, S.Pd.M.Pd (Validator Modul Ajar)	88%	Sangat Valid
2	Riyadi Saputra, M.Pd (Validator Modul Ajar)	88%	Sangat Valid
Rata-rata = $88\% + 88\% / 2$		88%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, produk pengembangan media pembelajaran *puzzle* Materi Mengetahui Hak dan Kewajiban yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 88% dengan kategori sangat valid.

Tabel 3 Hasil Keseluruhan Validator Soal

No	Validasi	Skor	Kategori
1	Dhara Atika Putri, M.Pd (Validasi Soal)	93,8%	Sangat Valid
2	Antik Estika Hader M.Si. (Validasi soal)	84,6%	Sangat Valid
Rata-rata = $93,8\% + 84,6\% / 2$		89,2%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen dan pendidik kelas I, produk pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi Mengetahui Hak dan Kewajiban yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 89,2% dengan kategori sangat valid.

3. Praktikalitas Media Puzzle Materi Mengetahui Hak dan Kewajiban

Data praktikalitas pada uji media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar ini berguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada media *puzzle* yang telah dibuat, data hasil itu dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4 Hasil Praktikalitas oleh Pendidik dan Peserta Didik Kelas IB

No	Praktisi	Skor	Kategori
1	Pendidik Kelas IB	91%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	93,42%	Sangat Praktis
Rata-rata = $91\% + 93,42\% / 2$		92,21%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon pendidik dan peserta didik kelas IB, Produk pengembangan media *puzzle* materi Mengetahui Hak dan Kewajiban yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 92,21% dengan kategori sangat praktis.

4. Efektifitas Media Puzzle Elemen Pancasila Dasar Negaraku

Pada uji efektifitas, peneliti melihat keefektifan media *puzzle* yang peneliti buat dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal berupa 15 pilihan ganda yang ada di dalam produk media *puzzle*. Soal mencakup materi mengenai hak dan kewajiban. Berikut

adalah hasil efektifitas peserta didik kelas IB:

Tabel 5 Hasil Efektifitas Media Puzzle Materi Mengenal Hak dan Kewajiban Kelas IB SDN 20 Sitiung

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1	AAR	87	Tuntas
2	ACR	54	Tidak Tuntas
3	AS	100	Tuntas
4	AMJ	87	Tuntas
5	AFA	74	Tuntas
6	DS	54	Tidak Tuntas
7	AA	67	Tuntas
8	DM	87	Tuntas
9	FR	67	Tuntas
10	GMA	74	Tuntas
11	HDR	47	Tuntas
12	HAK	80	Tuntas
13	KAA	94	Tuntas
14	MA	67	Tuntas
16	MFH	74	Tuntas
17	MRR	80	Tuntas
18	RRY	74	Tuntas
19	RAH	100	Tuntas
20	TMS	94	Tuntas
21	ZAM	80	Tuntas
22	AIO	94	Tuntas
23	AY	94	Tuntas
Rata-rata Peserta Didik yang Tuntas		$\frac{21}{23} \times 100\%$	= 91,30%
Rata-rata Peserta Didik yang Tidak Tuntas		$\frac{2}{23} \times 100\%$	= 0,08%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 60, dari 23

orang peserta didik, 21 orang peserta didik yang tuntas. Maka rata-rata efektifitas adalah 91,30% sehingga efektifitas media *puzzle* materi Mengenal Hak dan Kewajiban “sangat efektif”.

Pada tahapan terakhir yaitu tahap penyebaran (dissiminate) ini dilakukan di kelas IA SDN 20 Sitiung. Penyebarannya dilakukan pada 1 sekolah dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6 Hasil Penyebaran Media Materi Mengenal Hak dan Kewajiban di Kelas IA SDN 20 Sitiung

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ARD	74	Tuntas
2	AAD	94	Tuntas
3	AKA	67	Tuntas
4	AR	54	Tidak Tuntas
5	AH	67	Tuntas
6	AJ	100	Tuntas
7	AK	80	Tuntas
8	AAS	80	Tuntas
9	ARFP	67	Tuntas
10	ANR	74	Tuntas
11	BKM	54	Tidak Tuntas
12	FAA	94	Tuntas
13	FAR	74	Tuntas
14	GAG	80	Tuntas
15	GN	94	Tuntas
16	HAZ	100	Tuntas
17	KAP	67	Tuntas
18	MAF	74	Tuntas
19	MFS	80	Tuntas
20	SAD	67	Tuntas
21	TS	94	Tuntas
22	ZA	80	Tuntas

Rata-rata Peserta Didik yang Tuntas	20 — X 100% 22 = 90,90%
Rata-rata Peserta Didik yang Tidak Tuntas	2 — X 100% 22 = 0,09%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 60, dari 22 orang peserta didik, 20 orang peserta didik yang tuntas. Maka rata-rata efektifitas adalah 90,90% sehingga efektifitas media *puzzle* materi Mengenal Hak dan Kewajiban ini termasuk dalam kategori “sangat efektif”.

Pengembangan media *puzzle* materi Mengenal Hak dan Kewajiban dengan model pengembangan 4-D telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Media *puzzle* tersebut telah di uji coba pada kelas IB SDN 20 Sitiung dengan jumlah peserta didik 23 orang serta dilakukan penyebaran di kelas lain yaitu kelas 1A SDN 20 Sitiung pada kelas I dengan jumlah peserta didik 22 orang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media *puzzle* elemen Pancasila dasar negaraku, didapat simpulan sebagai berikut : 1. Rancangan media *puzzle* materi Mengenal Hak dan Kewajiban sudah melalui tahap analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan pendidik, dan analisis kurikulum yang terdapat pada tahap *define* dalam model 4-D. Bahan ajar yang disusun berdasarkan 5 aspek, yaitu

aspek kegrafikan, aspek bahasa, aspek materi, aspek modul ajar, dan aspek soal. Bahan ajar sudah dinyatakan valid oleh 5 validator ahli dan praktis, 2. Pengembangan media *puzzle* materi Mengenal Hak dan Kewajiban yang dihasilkan pada penelitian ini sangat valid dari segi kegrafikan yaitu 90%, segi bahasa 86,6%, segi materi 89,2%, segi modul ajar 88%, dan segi soal 89,2%, 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* materi Mengenal Hak dan Kewajiban memiliki kriteria sangat praktis. Tingkat praktikalitas yang dilihat dari hasil angket respon yang dilakukan oleh pendidik kelas I yakni 91% dan dilihat dari angket respon yang dilakukan oleh peserta didik kelas I yakni 93,42%, 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* materi Mengenal Hak dan Kewajiban telah dinyatakan efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada saat uji coba dengan rata-rata 91,30% dan pada saat penyebaran 90,90% terdapat pada kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Agustin, E. R., & Darniyanti, Y. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Capcut Di Kelas Iii Sdn 49/Vi Sungai Hitam 1 Kabupaten Merangin*. 8(4), 2503–3875. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.209>
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1>

- [1.496](#)
Estuhono, E. (2021). Pengembangan Modul IPA Berbasis Model Research Based Learning pada Keterampilan 4C Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4470–4482. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1470>
- Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>
- M. Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati, T. T. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis tpack pada mata pelajaran ipas kelas iv sdn o1 sitiung. *Detikproperti*, 13(1), 119–121. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3058>
- M. Anggrayni1, L. A. (2022). Pengembangan Buku Ajar Tematik Terpadu Berbasis Problem Based Learning Di Kelas V SD. *Cerdas Proklamator*, 10(1). <https://doi.org/10.37301/cerdas.v10i1.117>
- Sari, E. D. W., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Pengembangan Media Pazzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Dasar*, 9(1), 1409–1421.
- Surentu, O. S., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 959–963. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/20614/14844>
- Susilawati, W. O., Khairita, M. N., & Melisa, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Elemen Pancasila Dasar Negaraku pada Peserta Didik Kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya*. 4, 1308–1320.
- Wiwik okta, Anggrayni, S., Hasibuan, R. I., & Putri, J. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Mengenal Nilai- Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas V di SDN 03 Tiumang*. 14(September), 335–339. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.667>
- Zumratul Husna, Amar Salahuddin, A. (2024). *pengembangan media puzzle gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas iv sdn 05 pulau punjung*.