



Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila di Kelas 1 Sekolah Dasar

Shely Suci Hati¹, Ita Kurnia², Wahyudi³

PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

shelysuci02@gmail.com¹, itakurnia@unp.ac.id², wahyudi@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of understanding of students at SDN Kutorejo 2 regarding Pancasila symbols. This is because teachers are less creative in making learning media using Pancasila symbol material so that the concept of the Pancasila principle symbol is not fully understood by students. The aim of this development research is to describe the validity of E-puzzle learning media to improve the learning outcomes of class I students. The development method used in this research is Research and Development (RnD) using the ADDIE model. The ADDIE model procedure consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection technique in this research is by conducting observations, interviews and questionnaires. The data analysis technique used is validity criteria. From the validation results of the media and materials in the E-puzzle learning media, scores were obtained at 90% and 88%. Thus, the learning media for class I Pancasila symbol material at SDN Kutorejo 2 is declared very valid and can be used without requiring correction.

Keywords: puzzle, interactive multimedia, Pancasila symbols

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman siswa di SDN Kutorejo 2 pada materi simbol Pancasila masih kurang. Hal tersebut disebabkan karena guru kurang kreatif membuat media pembelajaran pada materi simbol Pancasila sehingga konsep simbol sila-sila Pancasila kurang dipahami oleh siswa secara maksimal. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran E-puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan model ADDIE. Prosedur model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah kriteria kevalidan. Dari hasil validasi media dan materi yang ada di dalam media pembelajaran E-puzzle didapatkan nilai sebesar 90% dan 88%. Dengan demikian media pembelajaran untuk materi simbol Pancasila kelas I SDN Kutorejo 2 dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan.

Kata Kunci: puzzle, media pembelajaran, simbol Pancasila

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan bagaimana bentuk perilaku, sikap, watak, dan kepribadian yang baik untuk diterapkan oleh siswa di masyarakat (Sukmawarti, 2021). Adapun dengan mempelajari PKn, peserta didik diharapkan untuk cinta kepada



sesama makhluk hidup sesuai nilai-nilai Pancasila agar mereka dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan mempelajari PKn, siswa juga diharapkan agar mengetahui pemahaman materi tentang Pancasila yang merangkum bunyi Pancasila, gambar lambang dari sila Pancasila, makna sila Pancasila dan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari setiap sila Pancasila. Mata pelajaran PKn juga diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab, dan demokratis sesuai dengan penerapan prinsip dalam Pancasila (Sukmawarti, 2021). Demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut kita perlu menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berpikir secara abstrak. Oleh karena itu guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung saat menyampaikan materi yang diajarkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas 1 SDN 2 Kutorejo di Kabupaten Nganjuk didapatkan hasil bahwa dari 20 siswa kelas 1-A terdapat 3 siswa yang belum bisa membaca dan terdapat 10 anak yang sudah mengerti dan paham dengan apa yang telah disampaikan guru. Selain itu 10 siswa yang lain hanya dapat menyimak dan belum bisa menerima pelajaran yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yaitu siswa sulit memahami soal dan akhirnya tidak bisa menjawab terutama pada mata pelajaran PKN materi simbol dalam Pancasila. Siswa belum menghafal sekaligus masih asing karena sebagian dari mereka masih belum hafal isi Pancasila dan kata-kata tersebut yang membuatnya menjadi jenuh saat diajarkan materi tersebut. Hal tersebut juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang menyebabkan nilai kognitifnya di bawah rata-rata. Guru merasa belum bisa menyampaikan materi tersebut dengan baik karena harus menyesuaikan dengan kurikulum yang baru yaitu Kurikulum Merdeka. Guru mengatakan bahwa jarang menggunakan media dan sebelumnya mencoba media gambar sebagai pendukung saat mengajar, namun media tersebut kurang menarik perhatian siswa sehingga mereka menjadi gaduh sendiri dan lebih asyik bermain dengan teman-temannya.

Adapun solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu diperlukan adanya peningkatan maupun usaha dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga sesuai terhadap kemampuan anak dalam memahami materi melalui bantuan media pembelajaran puzzle. Media dapat dikatakan layak digunakan apabila media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan penelitian terdahulu sejalan dengan pendapat-pendapat para ahli, hasil penelitian menyatakan bahwa media *puzzle* mampu mendukung minat belajar siswa dan melatih konsentrasi siswa dalam meningkatkan setiap keterampilan yang ingin dicapai (Agisna Najiah Maulidah, 2021; Darmawan, 2019; I Wayan Widiana, 2019). Media tersebut

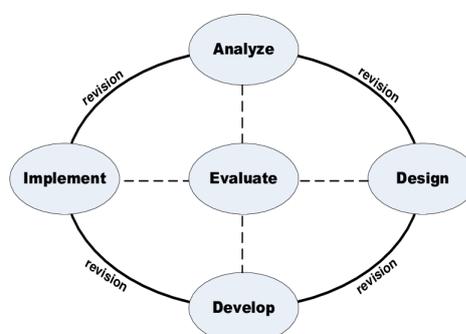


berhasil diterapkan untuk meningkatkan kemampuan Calistung dan meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Hal yang membedakan *puzzle* ini dengan penelitian sebelumnya yaitu *puzzle* dirancang secara digital berupa permainan yang didalamnya terdapat gambar Pancasila, yang mana setiap potongan gambarnya dapat diacak dan disusun kembali.

Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis penggunaan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di SDN kutorejo 2 dalam mempelajari materi simbol Pancasila. Diharapkan bahwa penggunaan media e-puzzle akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa. Siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat makna serta nilai-nilai yang terkandung dalam simbol Pancasila melalui pengalaman langsung yang interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Sugiyono (2013:407) mengungkapkan bahwa, “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kevalidan produk tersebut”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini dipilih karena dalam tahap penyusunannya melakukan langkah-langkah untuk evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap tahapan yang dilalui, sehingga dalam produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa, “Model ADDIE terdiri dari lima tahapan desain pengembangan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation)”. Menurut Lee Owen (2004), pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Peta Konsep Model ADDIE (Sumber: Lee Owens, 2004: 3)



Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket (Kuesioner) digunakan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Dalam hal ini, angket yang digunakan terdiri dari angket validasi media dan angket validasi materi pada multimedia interaktif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Data ini berupa data skor angket (angket validasi ahli media dan ahli materi). Analisis data hasil validasi media dan materi adalah sebagai berikut.

1. Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli dengan kriteria penilaian menurut Akbar (2013).

Tabel 1. Skor Penilaian Angket Validasi

Peringkat	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Kurang baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

2. Menurut Akbar (2013:110-114) “menghitung persentase hasil kevalidan berdasarkan angket dapat diturunkan rumus sebagai berikut”.

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Sa’dun Akbar (2013) yaitu sebagai berikut.

tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Tingkat pencapaian (%)	Kategori validitas	Keterangan
81-100	Sangat valid	Tidak revisi
61-80	Valid	Revisi kecil
41-60	Cukup valid	Revisi sedang
21-40	Kurang valid	Revisi besar
0-20	Sangat kurang valid	Tidak dapat digunakan

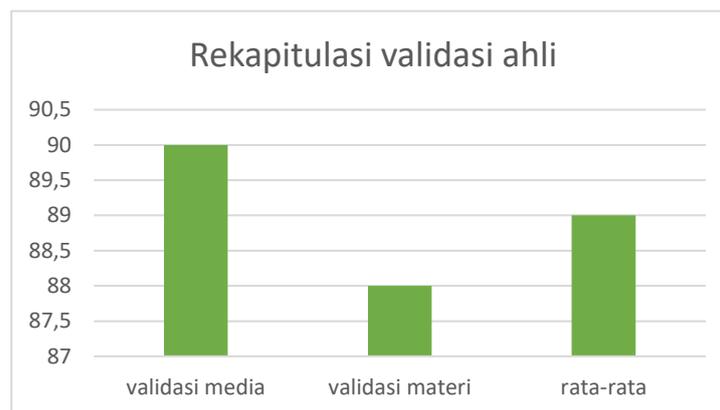
Media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Produk dinyatakan layak uji jika persentase menunjukkan angka 81,00%-100,00% dengan kategori sangat valid yang berarti produk dapat digunakan tanpa perbaikan



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Kriteria kevalidan menurut Sa'dun Akbar (2013: 82), jika persentase hasil 81,00% -100,00% maka dapat dikatakan sangat valid. Berdasarkan hasil validasi media dari 12 indikator penilaian, skala penilaian 4 memperoleh skor 24 dan skala penilaian 5 memperoleh skor 30. Jadi jumlah skor yang didapat adalah 54. Berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran diperoleh presentase 90% yang termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi materi dari 10 indikator penilaian, skala penilaian 4 memperoleh skor 24 dan skala penilaian 5 memperoleh skor 20. Jadi jumlah skor yang didapat adalah 44. Berdasarkan kriteria kevalidan materi pembelajaran diperoleh presentase 88% yang termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa, media ini dapat digunakan tanpa revisi. Adapun persentase hasil uji validasi dapat digambarkan melalui grafik berikut.



Grafik 1. Validasi ahli

B. Pembahasan

Dalam mengembangkan suatu produk, validasi merupakan langkah penting untuk menentukan kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan haruslah valid, sehingga dapat diuji indikator kelayakan yang lain seperti kepraktisan dan keefektifannya. Suatu produk dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang akan diukur (Arikunto, 2013). Uji kevalidan media ini digunakan untuk menguji kelayakan media e-puzzle yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan media e-puzzle didapat berdasarkan hasil validasi media dan hasil validasi materi. Media e-puzzle memperoleh persentase skor sebesar 90% untuk validasi media sedangkan untuk validasi materi mendapat skor persentase 88%. Berdasarkan kriteria penilaian pada bab 3 jika persentase 81%- 100% maka dapat dikatakan sangat valid, sedangkan analisis data validasi media dan materi menunjukkan hasil rata-rata persentase sebesar 89%. Dengan demikian hasil rata-rata validasi media

E-puzzle simbol Pancasila menunjukkan hasil persentase diantara 81%-100% sehingga media *E-puzzle* dinyatakan sangat valid atau dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tanpa perlu direvisi.

Dari hasil validasi ahli disampaikan juga produk media pembelajaran e-puzzle pada materi simbol Pancasila. Spesifikasi media ini cocok digunakan untuk menjelaskan materi simbol Pancasila kelas 1. Hal tersebut dikarenakan dalam media ini berisikan penjelasan materi pengertian simbol Pancasila, game e-puzzle, dan kuis untuk kelas 1 Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi isi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Tampilan awal media yang menjadi bagian pembuka media e-puzzle.



Gambar 1 Desain Tampilan Awal Media *E-puzzle*

2. Halaman menu berisi macam-macam *fitur* tombol yang dapat di klik menuju perintah yang diinginkan. *Fitur* yang terdapat di dalamnya yaitu profil pengembang, petunjuk penggunaan, identitas materi, materi, game e-puzzle dan kuis.



Gambar 2 Desain tampilan menu *E-puzzle*

3. Halaman ini berisi tentang cara menggunakan media dan fitur-fitur tombol yang terdapat dalam media.





Gambar 3 Desain Tampilan petunjuk tombol

- Halaman ini berisi tentang capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi simbol Pancasila kelas 1.



Gambar 4 Desain Materi

- Halaman ini berisi game puzzle yang acak dan siswa diminta untuk menyusun sesuai dengan gambar.



Gambar 5 Desain game E-puzzle

- Halaman kuis berisikan soal evaluasi yang berupa pilihan ganda. Soal pilihan ganda terdapat 5 soal dengan 3 pilihan jawaban yang setiap opsi jawaban yang dipilih memberikan respon benar atau salah. Pada akhir kuis pilihan ganda terdapat halaman skor yang menunjukkan hasil yang didapat dari mengerjakan setiap soal yang telah dikerjakan.



Gambar 6 Desain Kuis

- Halaman ini adalah tampilan apabila siswa menjawab soal kuis dengan benar dan setiap soal mendapatkan 100 point.



Gambar 7 Desain Jika Jawaban Kuis Benar

8. Halaman ini adalah tampilan apabila siswa menjawab soal kuis dengan salah dan setiap soal salah mendapatkan 0 point.



Gambar 8 Desain Apabila Menjawab Kuis Salah

Dari hasil pemaparan spesifikasi media e-puzzle. Adapun keunggulan media *e-puzzle* yaitu sebagai berikut. 1) Media dibuat dan disajikan secara digital sehingga lebih menarik perhatian siswa. 2) Materi lebih mudah dipahami dengan gambar dan animasi. 3) Penggunaan media dibuat dengan fleksibel yang dapat dioperasikan sewaktu-waktu. 4) Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran e-puzzle materi simbol Pancasila di kelas 1 SDN Kutorejo 2 dinyatakan sangat valid. Kevalidan pengembangan media pembelajaran e-puzzle dapat dilihat dari hasil validasi media dan materi yang dilakukan oleh ahli. Dari hasil validasi media dan materi yang ada di dalam multimedia interaktif didapatkan nilai sebesar 90% dan 88%. Dengan demikian multimedia interaktif dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan. Keunggulan media ini dibandingkan dengan media lain terletak pada hasil prouk yang berupa aplikasi e-puzzle. Penjelasan materi simbol Pancasila dilengkapi dengan penjelasan materi bergambar, game puzzle dan kuis yang menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa memahami materi. Saran untuk peneliti selanjutnya penelitian media *e-puzzle* diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya disesuaikan dengan memperhatikan kebutuhan



yang diperlukan. Tampilan pada media *e-puzzle* sebaiknya dapat memuat gambar maupun animasi bergerak agar terlihat lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Akbar, S. D. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran.
- Arikunto, S. (1998). Pendekatan Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14-17.
- Mar'atusholihah, H. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7 (3), 253-260.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sukmawarti, E. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354-362.