

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
EDUKASI *PUZZLE* DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATERI
LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III MI PASIRANGIN 2
SUKABUMI**

SKRIPSI

OLEH

NYI MASIDA

NIM. 200103110085



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
EDUKASI *PUZZLE* DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATERI
LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III MI PASIRANGIN 2
SUKABUMI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Nyi Masida

NIM. 200103110085



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

HALAMAN PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyi Masida
NIM : 200103110085

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Nyi Masida
NIM : 200103110085
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi
Puzzle Dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda
Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
NIP. 199404292019031007

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI *PUZZLE* DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATERI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III MI PASIRANGIN 2 SUKABUMI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nyi Masida (200103110085)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 juni 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memenuhi gelar salah satu Sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Ketua Sidang

Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

Sekretaris Sidang

Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007

Pembimbing

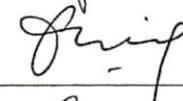
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007

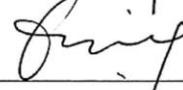
Anggota Penguji

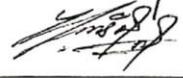
Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212058

Tanda Tangan









Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang


Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 1965040319980311002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas nikmat Allah SWT. Tuhan semesta alam, yang telah memberikan rahmat, petunjuk, Kesehatan, kelancaran, serta kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua saya, Bapak E.Nasrudin dan Al-Marhumah Ibu Mamas Maesaroh atas doa dan ridhonya sebagai wasilah kelancaran saya serta telah membersamai saya selama di dunia ini dengan begitu penuh kasih sayang dan pelajaran.
2. Kakak dan adik saya, Neng Siti Nur Halimah, Asep Supriatna, Agus Hermawan, Riyanti Nurina, Moch. Syamsul Rizal, Hedi Permata Sari, Sri Apriani, Siti Syadi'ah Maulida dan Restu Hartati yang selalu memberikan do'a dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga penelitian ini dapat membawa manfaat kepada kita semua, aamin ya robbal 'alamin.

MOTTO

“Syukuri dan hargai hal-hal yang kamu miliki”

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 05 Juni 2024

PEMBIMBING

Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nyi Masida

Lamp :

Yang Terhormat,

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik konsultasi dari segi isi, Bahasa maupun teknik penulisan, dan membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nyi Masida

Nim : 200103110085

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Puzzle*

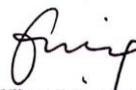
Dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI

Pasirangin 2

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum wr.wb

Pembimbing



Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

NIP. 199404292019031007

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyi Masida

Nim : 200103110085

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Puzzle* Dalam
Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin
2

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak juga terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam ini disertakan dalam daftar rujukan.

Malang, 05 juni 2024

Yang membuat pernyataan



Nyi Masida

Nim 200103110085

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Puzzle* Dalam Pemahaman Konsep Materi Simbol Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes. Selaku Ketua Program Studi/Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
4. Kedua orangtua saya, Bapak E.Nasrudin dan Al-Marhumah Ibu Mamas Maesaroh atas doa dan ridhonya sebagai wasilah kelancaran saya serta telah kebersamai saya selama di dunia ini dengan begitu penuh kasih sayang dan pelajaran.
5. Wiku Aji Sugiri M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan kelapangan dada untuk membimbing serta memberikan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
6. Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd. selaku Dosen Wali yang telah mendampingi selama menjalankan studi dan telah menyetujui judul awal dalam penelitian ini;

7. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd. selaku Dosen Wali yang telah mendampingi selama menjalankan studi;
8. Maryam Faizah, M.Pd.I. selaku validator ahli media yang telah memberikan nilai, saran serta kritikan untuk produk yang dikembangkan agar lebih baik;
9. Sigit Priatmoko, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan nilai, saran serta kritikan untuk produk yang dikembangkan agar lebih baik;
10. Kepala sekolah dan guru kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi atas izin serta ilmunya sehingga terlaksana penelitian ini;
11. Kamar 29 Pondok Pesantren Sabilurrosyad Gasek Malang yang selalu ada 24/7 bagi peneliti dan selalu memberikan energi positif disetiap harinya;
12. Eva Nurpadilah selaku partner dan selayaknya keluarga yang selalu membantu dan mengingatkan untuk tetap bertahan di tahap ini;
13. Faflikh Ria Romida, Nofita Putri Andini, Rizza Rahmadiani, Ayu Na'imatul Muflikhah, Enda Saputra Sri Asiska, Fatimah Nur Lely, Lailathul Inayah, Wulan Andriani dan Bunga Asri Pertiwi yang selalu memberikan saya dukungan serta mengingatkan saya untuk selalu semangat dalam melewati semua ini.
14. Seluruh Mahasiswa PGMI Angkatan 2020 yang telah berjuang bersama dalam proses meraih cita-cita dan mencari ilmu di bangku perkuliahan.
15. Dan tidak lupa kepada teman dan orang baik di sekitar yang tidak dapat satu-persatu peneliti sebutkan.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Akhir kata peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan pengetahuan baik bagi peneliti ataupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 05 Juni 2024

Penulis

Nyi Masida

200103110085

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin pada Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi sesuai dengan keputusan bersama Menteri Agama RI serta Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara keseluruhan dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = Z	ق = q
ب = b	س = S	ك = k
ت = t	ش = Sy	ل = L
ث = ts	ص = Sh	م = m
ج = j	ض = DI	ن = n
ح = Hh	ط = TH	و = w
خ = kh	ظ = Zh	ه = H
د = d	ع = ‘	
ذ = dz	غ = Gh	ء = ‘
ر = r	ف = F	ي = Y

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = a

Vokal (i) Panjang = I

Vocal (u) Panjang = u

C. Vokal Diftong

Aw = أو

Ay = أي

U = أو

i = إي

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACK.....	xviii
المخلص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	7
E. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Orsinalitas Pengembangan	11
H. Definisi Istilah.....	13
I. Sistematika Penulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori	15
B. Perspektif Teori Dalam Islam	27
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31

B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Coba Produk.....	35
E. Jenis Data	41
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Pengumpulan Data.....	41
H. Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	47
A. Hasil Produk yang Telah Dikembangkan	47
B. Hasil Uji Coba.....	51
C. Hasil Uji Pemahaman Konsep Siswa.....	60
BAB V PEMBAHASAN	63
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	63
B. Kajian Hasil Uji Coba	66
C. Kajian Hasil Pemahaman Konsep.....	69
BAB VI PENUTUP	72
A. kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orsinalitas Pengembangan	11
Tabel 1.2 Sistematika Penulisan	14
Tabel 2 1 Kerangka Berpikir.....	29
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	44
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	45
Tabel 3.3 Kriteria Skor N-Gain.....	46
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	51
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media Pembelajaran	53
Tabel 4. 3 Validasi Pretest dan Posttest	54
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa.....	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Respon Siswa	57
Tabel 4. 6 Revisi Produk.....	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Pretest dan Posttest.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Model Lee & Owens (2004).....	32
Gambar 3.2 Desain One Group Prettest-Posttest	40
Gambar 4. 1 Prosedur Permainan Puzzle	48
Gambar 4. 2 Kompetensi Inti	49
Gambar 4. 3 Kompetensi Dasar	50
Gambar 4. 4 Materi	51
Gambar 4. 5 Persentase Analisis Skor Uji N-Gain	62

ABSTRAK

Masida, Nyi. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Puzzle Dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Puzzle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bagi Siswa Kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi. Produk media pembelajaran berupa *Game puzzle* secara digital yang dapat diakses menggunakan *Website*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang teruji valid.

Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D). Model yang digunakan di adaptasi dari Lee and Owens. Subyek penelitian dan pengembangan ini adalah kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, lembar validasi media pembelajaran, lembar validasi ahli materi dan angket respon siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji kelayakan produk dan uji normalitas (*N-Gain*).

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa (1) pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* terdiri dari: prosedur penggunaan *puzzle*, KI, KD dan Materi. (2) Respon siswa mengenai kemenarikan menunjukkan rata-rata persentase 98% dengan kategori “Sangat Positif”. (3) Media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, yang dibuktikan oleh nilai rata-rata *pretest-posttest* menggunakan *N-Gain* dengan persentase rata-rata 0,67 dengan kategori “sedang”. Persentase hasil evaluasi kevalidan produk oleh ahli media mencapai 90% dan oleh ahli materi mencapai 91%. Berdasarkan hal tersebut menandakan bahwa produk tersebut dapat digunakan atau sudah sangat tepat untuk digunakan. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* yang dihasilkan dapat diujicobakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa. Maka karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* berpotensi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan memperoleh respon yang positif dari siswa

Kata Kunci: *Game* edukasi; *Puzzle*; Pemahaman Konsep; Lambang Garuda Pancasila

ABSTRACT

Masida, Nyi. 2024. *Development of Educational Puzzle Game-Based Learning Media in Understanding the Concept of Garuda Pancasila Emblem Material, Class III MI Pasirangin 2 Sukabumi*. Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

This study aims to develop learning media based on Puzzle Educational Games in Improving Concept Understanding for Third-Grade Students of MI Pasirangin 2 Sukabumi. Learning media products in the form of digital puzzle games that can be accessed using the Website. The development of learning media based on this puzzle educational game aims to produce learning media that is tested as valid.

The development method used by researchers is Research and Development (R&D). The model used is adapted from Lee and Owens. The subject of this research and development is class III MI Pasirangin 2 Sukabumi. The data collection instruments used are interviews, observations, learning media validation sheets, material expert validation sheets, and student response questionnaires. The data obtained will be analyzed using the product feasibility test and normality test (N-Gain).

The results of research and development show that (1) the development of learning media based on puzzle education games consists of procedures for using puzzles, KI, KD, and Material. (2) Student responses regarding attractiveness show an average percentage of 98% in the "Very Positive" category. (3) This learning media is effective in improving students' concept understanding, as evidenced by the average pretest-posttest value using N-Gain with an average percentage of 0.67 in the "medium" category. The percentage of product validity evaluation results by media experts reached 90% and by material experts reached 91%. Based on this, it indicates that the product can be used or is very appropriate for use. The resulting puzzle educational game-based learning media can be tested to measure students' concept understanding. Therefore, it can be concluded that the learning media based on puzzle educational games has the potential to improve concept understanding and get a positive response from students.

Keywords: Educational Game, Puzzle, Concept Understanding, Garuda Pancasila symbol

المخلص

ماسيدا، نبي 2024. تطوير وسائط تعليمية قائمة على لعبة الألغاز التعليمية في فهم مفهوم مادة شعار جارودا بانكاسيلا للصف الثالث م.م.م. ياسيرانجين 2. قسم تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية في كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف على الرسالة: ويكو أجي. سوجيري، ماجستير.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعليمية تعتمد على ألعاب الألغاز التعليمية في تحسين فهم المفاهيم منتجات وسائط التعلم في MI Pasirangin 2 Sukabumi. لطلاب الصف الثالث الابتدائي في مدرسة شكل ألعاب ألغاز رقمية يمكن الوصول إليها باستخدام الموقع الإلكتروني. يهدف تطوير الوسائط التعليمية القائمة على لعبة الألغاز التعليمية هذه إلى إنتاج وسائط تعليمية صالحة للاختبار.

النموذج المستخدم مقتبس من لي (R&D) أسلوب التطوير المستخدم من قبل الباحثين هو البحث والتطوير MI Pasirangin 2 وأوينز. موضوع هذا البحث والتطوير هو لعبة الألغاز التعليمية من الدرجة الثالثة أدوات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات، والملاحظات، وأوراق التحقق من صحة Sukabumi. الوسائط التعليمية، وأوراق التحقق من صحة خبراء المواد واستبيانات استجابة الطلاب. سيتم تحليل البيانات (N-Gain) التي تم الحصول عليها باستخدام اختبار جدوى المنتج واختبار المعيارية.

تُظهر نتائج البحث والتطوير أن 1 (تطوير وسائط التعلم القائمة على ألعاب تعليم الألغاز تتكون من: إجراءات والمواد). 2 (تُظهر استجابات الطلاب فيما يتعلق بالجاذبية نسبة 98% في، KD، و KI استخدام الألغاز، و المتوسط في فئة "إيجابي جدًا"). 3 (هذه الوسائط التعليمية فعالة في تحسين فهم الطلاب للمفاهيم، كما يتضح. "بمتوسط نسبة مئوية 0.67 في فئة "متوسط N-Gain من متوسط قيمة الاختبار القبلي والبعدي باستخدام. % بلغت النسبة المئوية لنتائج تقييم صلاحية المنتج من قبل خبراء الوسائط 90% ومن قبل خبراء المواد 91 وبناءً على ذلك، يشير ذلك إلى أن المنتج يمكن استخدامه أو أنه مناسب جدًا للاستخدام. يمكن تجريب وسائط التعلم القائمة على لعبة الألغاز التعليمية الناتجة عن الألغاز لقياس فهم الطلاب للمفاهيم. لذلك، يمكن استنتاج أن وسائط التعلم القائمة على ألعاب الألغاز التعليمية لديها القدرة على تحسين فهم المفاهيم والحصول على استجابة إيجابية من الطلاب.

الكلمات المفتاحية: لعبة تعليمية، ألغاز، فهم المفاهيم، رمز جارودا بانكاسيلا

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan diri secara positif, meningkatkan kecerdasan dan keterampilan yang berkaitan dengan hak dan kewajibannya. Sesuai yang dikemukakan Hidayati PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang berada di bawah naungan pendidikan formal, bertujuan untuk mengembangkan sikap dan etika peserta didik agar mempunyai akhlak yang baik, berkepribadian positif sesuai dengan peraturan nilai-nilai pancasila.¹

Menurut Lubis karakteristik PPKn adalah: (1) menekankan pada pemecahan masalah (2) menginspirasi siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri (3) menghubungkan materi dengan konteks yang berbeda dalam kehidupan siswa (4) memotivasi siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.²

PPKn merupakan mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari. Sejalan dengan pendapat lubis bahwa PPKn sangat penting untuk dipelajari, ada beberapa hal yang menunjukkan pentingnya pembelajaran PPKn bagi siswa SD/MI, antara lain: (1) memantapkan siswa untuk mencintai Tuhan Yang Maha Esa dan sesama makhluk hidup sesuai dengan nilai-nilai

¹ Hidayati Wahyu Eka. "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian". *Indonesian Jurnal Of Islamic Education Studies* 01, no. 01 (2018): 64-72. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>,

² Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI)*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 23-27

Pancasila, (2) mendidik siswa agar mampu memahami dan mengamalkannya suatu hak dan kewajiban secara jujur dan bertanggung jawab.³

Materi PPKn yang dipelajari siswa SD/MI adalah simbol lambang sila-sila Pancasila. Simbol lambang sila-sila Pancasila merupakan materi Tema 8 SD/MI kelas III semester genap. Pemilihan materi didasarkan pada buku pedoman guru dan siswa. Pemilihan materi ini didasarkan karena materi tersebut dirasa sangat kompleks dan sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Murtafi'ah karakteristik pada materi ini sangat cocok diterapkan pada siswa tingkat SD/MI. Fokus materi simbol sila-sila Pancasila menekankan pada makna, serta poin sila-sila Pancasila.⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di MI Pasirangin 2 Sukabumi didapatkan beberapa temuan. Wawancara terfokus pada siswa kelas III. instrumen wawancara yang digunakan adalah analisis wawancara awal guru. Hasil wawancara dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Rata-rata siswa kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi kurang antusias terhadap mata pelajaran PPKn. Hal tersebut dikarenakan banyaknya materi yang disampaikan (2) Siswa kesulitan dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru. Penyebabnya karena kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. (3) Guru jarang menggunakan media pembelajaran secara digital.

³ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI)*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 23-27

⁴ Dwi Iza Murtafi'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A match Pada Materi Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023". (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023) 01

Selama ini penyampaian materi masih bersifat monoton dan sedikit interaksi sehingga siswa merasa jenuh dan cepat bosan. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan adalah metode ceramah yaitu metode yang lebih mengandalkan buku guru dan buku siswa. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, agar guru tidak hanya menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan masalah yang ada, peneliti meyakini bahwa pemanfaatan bahan pembelajaran digital masih minim dalam kegiatan pembelajaran di MI Pasirangin 2 Sukabumi. Hal ini dibuktikan dengan belum adanya laboratorium komputer. Oleh karena itu peneliti menciptakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran di kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan materi simbol lambang sila-sila Pancasila.

Menurut Radiusman salah satu langkah untuk meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan pemahaman konsep dalam kegiatan pembelajaran, yaitu membuat media yang menarik dan memberikan dampak positif serta manfaat bagi siswa.⁵ Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini akan memanfaatkan kemajuan teknologi yang kini sedang berkembang, antara lain dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* secara digital, dalam menyampaikan bahan ajar di kelas.

⁵ Radiusman, Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika, *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24853/Fbc.6.1.1-82020>

Pembelajaran berbasis permainan yaitu *Game Based Learning* (GBL) menggambarkan lingkungan dimana konten permainan dapat meningkatkan perolehan pengetahuan dan keterampilan. Dalam aktivitas permainan melibatkan ruang pemecahan masalah dan tantangan yang memberikan rasa pencapaian kepada siswa.⁶ Tinjauan sebelumnya menunjukkan bahwa hasil yang paling sering diselidiki dalam studi *game* edukasi adalah perolehan pengetahuan.

Menurut Qian, Meihu dengan kurang dari sepertiga penelitian menyelidiki bahwa *game* edukasi merupakan salah satu pemecahan masalah dalam pembelajaran, hasil afektif dan motivasi lebih banyak diperiksa dalam studi permainan hiburan. Penelitian telah menunjukkan bahwa permainan mampu mendorong pembelajaran bermakna melalui pembelajaran adaptif, rasa ingin tahu, ekspresi diri, penemuan dan umpan balik langsung.⁷

Berdasarkan hasil pemaparan di atas menurut peneliti permainan yang cocok untuk pembelajaran berbasis *game* edukasi adalah media *puzzle*, karena *puzzle* merupakan permainan yang menantang kreatifitas dan daya ingat siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru. Seperti yang dikemukakan Elib, bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, melatih koordinasi tangan-mata, serta meningkatkan kemampuan kognitif.

⁶ Qian, Meihua. Karena R. Chark, "Game-based Learning and 21st Century Skills: A review of recent research", *Computers in Human Behavior* 63, (2016):50-58 ,<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>

⁷ Qian, Meihua. Karena R. Chark, "Game-based Learning and 21st Century Skills: A review of recent research", *Computers in Human Behavior* 63, (2016): 50 58 <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>

Sesuai dengan definisi media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* yang dapat didukung oleh penelitian sebelumnya, Sisilia dan Vick menjelaskan bahwa media *e-puzzle* layak digunakan siswa pada materi lambang negara “Garuda Pancasila” untuk kelas III sekolah dasar.⁸ Nuriska dan Rian memaparkan media *puzzle berbasis Make a match* ini layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran PPKn pada kelas IV SD.⁹

Olvi, Juliana dan Deysti memaparkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *puzzle* terhadap minat belajar PKN siswa KLS III SD.¹⁰ Defi Rindi memaparkan secara keseluruhan produk media *game puzzle* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.¹¹ Indriani, Kartinah, dkk memaparkan bahwa media *puzzle* Pancasila sangat banyak digunakan di SDN Panggung Lor.¹²

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menggagas sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Puzzle* Dalam Pemahaman Konsep Materi Simbol Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi”. Dan diharapkan media ini dapat menjadi solusi bagi siswa dalam memahami

⁸ Sisilia, Vicky Dwi Wicaksono, Pengembangan Media E-Puzzle Pada Materi Lambang Negara “Garuda Pancasila” Kelas III Sekolah Dasar, *JPGSD*, 10 no. 9 (2022): 1930-1941

⁹ Nuriska, Rian, Lintang Manik M, 2022 Nuriska, Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKN di Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no 1 (2022): 2445-2448

¹⁰ Olvi, Juliana dan deysti, Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas III Sekolah Dasar, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengejaran (JRPP)*, 6, no. 4 (2023): 959, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20614>

¹¹ Defi Arti Rindi, Pengembangan Media Puzzle Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian teknologi Pendidikan* 4, no. 4 (2021): 329-426, <http://dx.doi.org/10.17977/um038v4i442021p329>

¹² Rahmawati Nur Indriani, Meningkatkan Pemahaman Konsep PPKn Pada Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick, *Jurnal Of Elementary Education* 4, no 1 (2020): 64, <http://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.631>

konsep di MI Pasirangin 2 Sukabumi. Karena dalam *puzzle* tersebut dikemas secara berbeda yaitu dengan menggunakan media secara digital.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang sila-sila pancasila?
2. Bagaimanakah kevalidan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang sila-sila pancasila?
3. Apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep materi sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang sila-sila pancasila?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk menjelaskan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang sila-sila pancasila.
2. Untuk menganalisis kevalidan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang sila-sila pancasila
3. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep pada siswa kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran *game* edukasi *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Adapun Manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, secara teoritis diharapkan hasil penelitian pengembangan tersebut menjadi referensi guru untuk berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran PPKn khususnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep.

2. Manfaat Praktis

Untuk menghasilkan produk yang lebih menarik sehingga guru mudah menyerap pelajaran dan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

a. Bagi Lembaga (sekolah/guru)

Untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan memberikan pembelajaran yang beragam pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media *puzzle* secara digital.

b. Bagi Siswa

Untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa Kelas III terhadap materi simbol sila-sila pancasila dengan mengaplikasikan *game* edukasi *puzzle* sebagai media pembelajaran

c. Bagi Peneliti

Dengan melaksanakan penelitian ini peneliti memperoleh pengetahuan baru, pengalaman baru dan memperluas pengetahuannya dari teori-teori yang telah dipelajari selama melaksanakan penelitian ini.

E. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini diasumsikan pada media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi simbol sila-sila pancasila kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi, serta valid dan layak diujicobakan.

2. keterbatasan Penelitian Pengembangan

Berikut ini merupakan keterbatasan dalam pengembangan penelitian media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*, yaitu:

- a. Subyek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi.
- b. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* ini difokuskan pada materi simbol lambang sila-sila pancasila.
- c. Untuk pelaksanaanya media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* ini diakses menggunakan jaringan internet.
- d. Media ini diaplikasikan menggunakan proyektor dan laptop yang telah disediakan oleh sekolah
- e. Guru sebagai pemandu dalam penggunaan media pembelajaran

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat media pembelajaran *puzzle* dan perpaduan permainan. *puzzle* ini telah disesuaikan dengan materi yang akan disajikan, secara spesifikasinya adalah:

1. Media *puzzle* yang dikembangkan berisi materi simbol lambang sila-sila Pancasila pada kelas III SD/MI
2. Media ini dapat digunakan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran.
3. Media *puzzle* dikembangkan dalam media permainan dengan menggunakan website *jigsawplanet*.
4. Media ini dibuat dalam bentuk permainan bongkar pasang sesuai dengan gambar yang telah disiapkan oleh guru.
5. *Puzzle* dapat digunakan siswa untuk mengenal materi, sehingga secara tidak langsung siswa diharapkan mampu memahami materi dengan baik.
6. guru harus memiliki akun untuk mengakses media pembelajaran
7. Media ini diakses oleh guru yang berperan sebagai pemandu
8. Guru bisa memberikan link *game* kepada siswa untuk belajar di rumah
9. Siswa tidak harus memiliki akun untuk mengakses media pembelajaran
10. Media pembelajaran *puzzle* memiliki beberapa fitur penggunaan antara lain:
 - a. Fitur gambar yang berfungsi untuk menampilkan gambar secara utuh
 - b. Fitur mainkan sebagai yang berfungsi untuk mengatur kembali jumlah *puzzle* dan menyimpan data sebelumnya
 - c. Fitur bagikan berfungsi untuk memberikan link pada orang lain
 - d. Fitur sunting berfungsi untuk menghapus, pindahkan dan properti
 - e. Fitur hantu berfungsi untuk menampilkan gambar secara transparan
 - f. Fitur kotak titik-titik berfungsi untuk mengatur gambar secara rapih

- g. Fitur titik tiga berfungsi untuk mengulang, mengubah latar, pengeturan dan bantuan.

G. Orsinalitas Pengembangan

Hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini antara lain disajikan dalam bentuk tabel, yaitu:

Tabel 1.1 Orsinalitas Pengembangan

No	Nama peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll), Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaa	Perbedaan	Orsinalitas Pengembangan
1.	Sisilia Gita Melliana, Vicky Dwi Wicaksono, Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Pada Materi Lambang Negara“Garuda Pancasila” Kelas III Sekolah Dasar, (Jurnal) JPGSD, 2022. Sisilia Gita Melliana, Vicky Dwi Wicaksono mengemukakan bahwa media <i>e-puzzle</i> layak digunakan siswa pada materi lambang negara “Garuda Pancasila” untuk kelas III Sekolah Dasar	1. Jenis penelitian R&D 2. Pelaksanaan penelitian dilakukan dikelas III	Model pengembangan Borg & Gall.	Pengembangan media berbasis game edukasi <i>puzzle</i> di kelas III, ruang lingkup PPKn, materi simbol sila-sila pancasila.
2.	Nuriska, Rian. Lintang, Manik M, Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i> Untuk Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar, (Jurnal) Jurnal Kewarganegaraan, 2022. Nuriska, Rian. Lintang, Manik M. Mengemukakan media <i>puzzle berbasis Make a match</i> ini layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran PPkn pada kelas IV SD	1. Media pembelajaran yang di kembangkan <i>puzzle</i> 2. Jenis penelitian R&D	1. Model pengembangan Borg & Gall 2. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas IV	
3.	Surentu, Steva, dan Olvi Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas III Sekolah Dasar, (Jurnal) Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP) 2023	1. Jenis penelitian R&D 2. Pelaksanaan penelitian dilakukan dikelas III	Model pengembangan Borg & Gall	

	Surentu, Steva, dan olivia memaparkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media <i>puzzle</i> terhadap minat belajar PKN siswa KLS III SD			
4.	Rindi Arti Defi, Zainul Abidin, Susilaningsih, Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar, (Jurnal) Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP). 2021 Rindi Arti Defi, Zainul Abidin, Susilaningsih mengemukakan secara keseluruhan produk media <i>game puzzle</i> layak untuk digunakan dalam pembelajaran	1. Model pengembangan Lee & Owens 2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis <i>puzzle</i>	1. Pengembangan media dalam materi gaya 2. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas IV	
5.	Indriani Nur Rahmawati, Kartinah, dan Muhammad Prayito, Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Pancasila di Kelas I SDN Panggung Lor Berdasarkan Gaya Belajar KInestetik, (Jurnal) Jurnal Sinektik, 2023. Indriani Nur Rahmawati, Kartinah, dan Muhammad Prayito, mengemukakan bahwa media <i>puzzle</i> Pancasila sangat layak digunakan di SDN Panggung Lor	1. Pengembangan media dalam lingkup PPKn 2. Jenis penelitian R&D	1. Model pengembangan 4D 2. Pelaksana penelitian dilakukan di kelas 1	

H. Definisi Istilah

Definis istilah pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. *Game* Edukasi merupakan permainan digital yang dirancang untuk tujuan pengayaan pendidikan (menunjang proses belajar mengajar), menggunakan teknologi multimedia interaktif.
2. *Game Edukasi Puzzle* adalah media pembelajaran digital yang digunakan untuk membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam materi simbol sila-sila pancasila siswa Kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi
3. Pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menerima dan memahami suatu gambaran mental dari pengetahuan umum tentang fenomena yang sama. Pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakannya dengan menanyakan mengapa, dimana, atau bagaimana
4. Materi Simbol Sila-Sila Pancasila adalah suatu materi yang ada di Kelas III Tema 8 “Prajaya Muda Karana” yang membahas tentang pengertian, jenis dan pengamalan simbol sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

I. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan pada penelitian pengembangan ini mudah dipahami, maka peneliti merinci dalam enam bab dengan sistematika penulisan berikut ini:

Tabel 1.2 Sistematika Penulisan

BAB	Sistem Penulisan
BAB I PENDAHULUAN	Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orsinalitas pengembangan, definisi istilah dan sistematika penulisan.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Pada bab ini berisi tentang kajian teori dari pembelajaran PPKn di sekolah dasar, <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> , media pembelajran, pemahaman konsep. Selain itu berisi perspektif teori dalam islam dan kerangka berpikir.
BAB III METODE PENELITIAN	Pada bab ini berisi tentang jenis pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, Teknik pengumpulan data dan analisis data.
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	Pada bab ini berisi tentang hasil pengembangan media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> dengan materi simbol sila-sila pancasila untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi. selain itu berisi uraian hasil pengembangan meliputi analisis dan penilaian kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
BAB V PEMBAHASAN	Pada bab ini berisi tentang hasil yang menjelaskan mengenai pembahasan hasil penelitian berdasarkan analisis data hasil dari penelitian.
BAB VI PENUTUP	Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan pengembangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang berada di bawah naungan pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan sikap dan etika peserta didik agar mempunyai karakter dan kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Sejalan dengan Lubis menyatakan bahwa PPKn sebagai sarana untuk mengembangkan perilaku peserta didik, juga bertujuan untuk membekali peserta didik dengan karakteristik, pengetahuan dasar dan kemampuan tentang hubungan antar warga negara yang menjadi landasannya¹³.

PPKn mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pemikiran, sikap dan perilaku masyarakat. Menurut widiatmaka pada dasarnya PPKn merupakan pelopor dalam membangun karakter bangsa bagi peserta didik sebagaimana yang tertuang dalam pancasila.¹⁴

Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada tingkat Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki kemampuan berpikir kritis, mempunyai sikap nasionalis dan mempunyai jiwa Pancasila.

¹³ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI)*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 23-27

¹⁴ Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter peserta didik di dalam proses pembelajaran. *Jurnal Civics*, 13(2), 188-198. doi: <https://doi.org/10.21831/civics.v13i2.12743>

- b. Mempunyai wawasan kebangsaan untuk menjaga NKRI dengan rasa cinta tanah air
- c. Mempunyai semangat persatuan dan kesatuan dalam menjaga bangsa Indonesia menuju keadaan yang lebih baik
- d. Memiliki karya kreatif untuk meningkatkan kehormatan harkat dan martabat terhadap bangsa lain
- e. Dapat memegang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

2. Materi Simbol Sila-Sila Pancasila

Simbol sila pancasila merupakan salah satu materi pada mata pelajaran PPKn. Materi ini menjelaskan tentang berbagai simbol sila Pancasila serta memuat informasi tentang makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Simbol sila pancasila ada lima yaitu:

a. Simbol Bintang



Bintang merupakan simbol dari sila pertama yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Bintang melambangkan cahaya Tuhan yang menyinari setiap manusia. Simbol bintang juga dimaknai sebagai cahaya yang menerangi lima landasan negara. Menurut sila pertama ini, setiap warga negara diperbolehkan menganut suatu agama sesuai keyakinannya masing-masing. Sebagaimana dikemukakan Harefa, bahwa masyarakat Indonesia memiliki kebebasan dalam menganut agama dan keyakinannya dalam kehidupan sehari-hari.

¹⁵ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI)*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 23-27

Perilaku yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari menurut sila pertama adalah:

- 1) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianutnya.
- 2) Melaksanakan perintah keagamaan sesuai dengan agama yang dianutnya
- 3) Saling menghormati antar umat beragama

b. Simbol Rantai



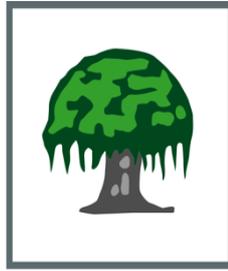
Rantai merupakan simbol sila kedua yang berbunyi: “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”. Artinya masyarakat Indonesia harus menerapkan nilai-nilai kemanusiaan berupa sikap dan tindakan yang mengakui kesetaraan. Karena kemerdekaan sesungguhnya adalah hak seluruh rakyat Indonesia, maka penjajahan di atas dunia harus dihapuskan karena tidak sesuai dengan prikeantasan dan prikeadilan. Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa menjunjung tinggi terhadap nilai-nilai kemanusiaan itu sangat penting untuk mencegah terjadinya kolonialisme antar umat manusia.

Perilaku yang hendak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan sila kedua, yaitu:

- 1) Saling mengasihi sebagai manusia
- 2) Mengutamakan perilaku toleran
- 3) Tidak berlaku kejam terhadap orang lain
- 4) Menjungjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan

5) Berani membela kebenaran dan keadilan

c. Simbol Pohon Beringin



Pohon beringin merupakan simbol sila ketiga yang berbunyi: “Persatuan Indonesia”. Pohon beringin melambangkan sebuah pohon besar yang banyak digunakan

orang sebagai tempat berteduh. Indonesia ibarat pohon beringin, seluruh masyarakat bisa berteduh di bawah naungannya. Pohon beringin juga mempunyai akar dan sulur yang menjulur ke segala arah, mencerminkan keberagaman suku bangsa Indonesia yang bersatu dalam nama Indonesia.

Perilaku yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari harus sesuai dengan sila ketiga, yaitu:

- 1) Rela berkorban demi kebaikan bersama
- 2) Menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain
- 3) Toleransi dan mudah memaafkan orang lain
- 4) Tidak merendahkan suku atau budaya orang lain
- 5) Memperluas tali silaturahmi demi kepentingan persatuan dan kesatuan bangsa

d. Simbol Kepala Banteng



Kepala banteng merupakan simbol dari sila keempat yang berbunyi: “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan”. Kepala banteng

melambangkan hewan sosial yang suka berkumpul dan bermusyawarah.

Perilaku yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari harus sesuai dengan sila keempat, yaitu:

- 1) Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan demi kebaikan bersama
- 2) Musyawarah untuk mufakat dalam kekeluargaan
- 3) Memiliki niat baik dan rasa tanggung jawab
- 4) Menghargai pendapat orang lain

e. Simbol Padi dan Kapas



Padi dan kapas merupakan simbol dari sila kelima yang berbunyi: “Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”. Padi dan kapas

dapat mewakili sila kelima, karena padi dan kapas merupakan kebutuhan pokok manusia, khususnya sandang dan pangan sebagai syarat mencapai kesejahteraan. Oleh karena itu, seluruh warga negara berhak atas sandang dan pangan secara adil dan setara, tanpa ada diskriminasi.

Perilaku yang hendaknya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari harus sesuai dengan sila kelima, yaitu:

- 1) Mengumatakan perilaku adil terhadap orang lain
- 2) Mengutamakan perilaku luhur, mencerminkan kesadaran kekeluargaan dan gotong royong
- 3) Tidak melakukan perilaku yang merugikan masyarakat
- 4) Harus dapat membedakan hak dan kewajiban.

3. Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari “medium”, yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Tafonao media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat belajar siswa¹⁶.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan guru sebagai media dalam pembelajaran, sehingga bahan ajar dapat tersampaikan dengan baik.

Adapun Fungsi dan manfaat pada media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ramli yaitu¹⁷:

a. Untuk membantu guru dalam bidang pekerjaannya

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses pengajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien

b. Untuk membantu Siswa Belajar

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif, kita dapat membantu siswa dalam menyerap materi yang disampaikan, seperti mengamati, merasakan, menerima dan

¹⁶ Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no 2 (2018): 2549-1725)

¹⁷ Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.

berpikir. Karena media pembelajaran mempunyai efek stimulus yang kuat.

c. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif maka hasil belajar akan meningkat. Hal ini disebabkan karena jenis bahan pembelajaran yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran yang diajarkan.

4. *Game* Edukasi

Game edukasi merupakan permainan digital yang dirancang dengan tujuan untuk pembinaan pendidikan (pendukung pembelajaran), dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif.

Game edukasi digunakan sebagai contoh media edukasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Permainan seperti ini sering digunakan untuk mendorong penggunanya memperoleh ilmu, oleh karena itu *game* edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi memadukan antara belajar dan bermain, sehingga dengan menggunakan *game* edukasi dapat membangkitkan minat siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Menurut Widiastuti dalam Hurd dan Jenuings, seorang perancang yang baik harus memenuhi kriteria dari *education game* nya. Beberapa kriteria suatu *education game* adalah sebagai berikut¹⁸:

1) *Overally Value* (Nilai Keseluruhan)

¹⁸ Widiastuti, Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* 01, no o2 (2012): 41-42, <http://doi.org/10.34010/komputa.vli2.60>

Nilai keseluruhan dari *game* ini menitikberatkan pada desain dan durasi game. Aplikasi ini dirancang dengan menarik dan interaktif. Untuk menentukan durasinya, karena aplikasi ini sering kali menggunakan fungsi timer.

2) *Usability* (Kegunaan)

Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas merupakan faktor terpenting bagi para desainer (pembuat game). Pada aplikasi ini kami telah merancang sistem dengan antarmuka yang ramah pengguna sehingga pengguna dapat mengakses aplikasi dengan mudah

3) *Accuracy* (Akurasi)

Akurasi dapat dipahami sebagai mana model (deskripsi) game yang sukses dapat dituangkan ke dalam eksperimen atau desain. Saat merancang aplikasi ini harus sesuai dengan model *game* pada tahap desain.

4) *Appropriateness* (Kesesuaian)

Kesesuaian adalah bagaimana konten dan desain game dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang dibutuhkan pengguna untuk membantu mereka memahami cara menggunakan aplikasi.

5) *Relevance* (Relevan)

Relevan berarti konten game dapat diterapkan pada pengguna target. Agar relevan bagi pengguna, sistem harus membimbing mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini sering ditujukan untuk anak-anak, maka desain antar

mukanya harus menyesuaikan dengan nuansa anak-anak, terutama dengan menampilkan warna-warna yang lebih ceria.

6) *Objectivisme* (Objektivitas)

Objektivitas dapat diartikan sebagai cara menentukan tujuan pengguna dan kriteria keberhasilan/kegagalan. Penerapan objektivitas ini sebagai upaya mempelajari hasil permainan.

7) *Feedback* (Umpan Balik)

Umpan balik ini dimaksudkan untuk membantu pengguna memahami apakah permainannya sesuai dengan tujuannya, Aplikasi ini memiliki animasi dan efek suara yang menunjukkan berhasil atau tidaknya permainan.

5. *Game Edukasi Puzzle*

a. Pengertian *game* edukasi *puzzle*

Puzzle merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya membongkar dan merakit. Dimana media ini dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan tersebut hingga membentuk sebuah gambar. Sejalan dengan Ananda yang mengatakan bahwa *puzzle* merupakan sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermain nya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama

dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif murid.¹⁹

Menurut Hamalik, media *puzzle* adalah sesuatu yang secara visual merepresentasikan dua dimensi sebagai curahan emosi dan pikiran. Di antara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* merupakan media yang paling umum digunakan dan merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan di sekolah.²⁰

b. Manfaat *game* edukasi *Puzzle*

Menurut Siti Fadryana media pembelajaran *puzzle* merupakan permainan edukatif yang mempunyai manfaat sebagai berikut²¹:

- 1) Meningkatkan keterampilan kognitif
- 2) Meningkatkan keterampilan motorik halus
- 3) Melatih keterampilan penalaran
- 4) Melatih kesabaran
- 5) Meningkatkan keterampilan sosial.

Manfaat lain dari media pembelajaran *puzzle* adalah stimulasi mental, melatih koordinasi tangan-mata, keterampilan pemecahan masalah dan penalaran, serta melatih kreativitas.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Game* Edukasi *Puzzle*

¹⁹ Ananda, Y., Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus siswa, (2018). *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, 2(2), 29–35.

²⁰ Dwi Iza Murtafi'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Match* Pada Materi Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023". (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023) 01,

²¹ Siti Fadryana Fitroh dan Siti Mardiyah, Efektifitas Media *Puzzle* Siput dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika (*jurnal: PG-PAUD Trunojoyo*, 2015) journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/download/1819/1507,

Adapun kelebihan *game* edukasi *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran siswa
- 2) Melatih naluri siswa
- 3) Meningkatkan minat belajar siswa
- 4) Dengan memilih gambar/bentuk untuk melatih anak berpikir matematis (menggunakan otak kiri)
- 5) Mendorong interaksi dan kerjasama antar siswa
- 6) Mengembangkan kemampuan anak dalam mengamati dan melakukan eksperimen²²

Sedangkan kelemahan *game* edukasi *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main saja karena senang menyusun *puzzle*
- 2) Media *puzzle* lebih fokus pada visual penglihatan
- 3) Gambar yang terlalu rumit
- 4) Membutuhkan kreativitas pengejar
- 5) Ruang kelas menjadi kurang terkendali.

6. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menggunakannya dengan menanyakan mengapa, dimana atau bagaimana. Sedangkan Ibrahim mengemukakan pemahaman konsep merupakan kemampuan seseorang dalam menerima dan memahami

²² Khomsoh, R. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11

gambaran mental pengetahuan yang digeneralisasikan dari berbagai fenomena serupa²³.

Menurut Blomm dalam Kurniati mengemukakan siswa dapat memahami apabila mereka mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan penambaha pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan yang diperoleh diintegrasikan ke dalam model mental dan kerangka kognitif yang ada²⁴.

b. Indikator Pemahaman Konsep

1. *Interpreting* (Menafsirkan) artinya mengubah suatu bentuk ke bentuk lain
2. *Exemplifying* (Mencontohkan) artinya menemukan contoh atau ilustrasi spesifik suatu konsep atau prinsip.
3. *Classifying* (Mengklasifikasikan) terjadi ketika siswa dapat mengidentifikasi apa yang termasuk dalam suatu kategori.
4. *Summarizing* (Meringkas) terjadi ketika siswa mampu mengungkapkan suatu kalimat yang mewakili informasi yang diperolehnya.
5. *Inferring* (Menyimpulkan) terjadi ketika siswa mampu menemukan pola peristiwa yang tidak ada dalam pelajaran.
6. *Explaining* (Membandingkan) artinya siswa harus mampu mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara peristiwa, gagasan, objek, masalah dan situasi tertentu.

²³ Ibrahim, Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 13, no 01 (2019): 136

²⁴ Radiusman, Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika, *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24853/Fbc.6.1.1-82020>

7. *Explaining* (Menjelaskan) artinya siswa harus mampu membangun model sebab akibat suatu sistem²⁵.

c. Manfaat Pemahaman Konsep

1. Mampu membantu siswa dalam mengingat informasi
2. Pada saat memahami konsep, informasi diringkas dan disederhanakan.
3. Fokus pada konsep yang dapat memberikan siswa pengalaman secara nyata.
4. Pemahaman terhadap konsep dapat membantu siswa dalam merangkum dan mengelompokkan informasi²⁶.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam Surah An-Nisa' 4:9 memberikan perintah untuk menyiapkan warga negara yang baik. PPKn adalah proses pelatihan dan pengajaran warga negara untuk menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu, al-Qur'an mengatakan bahwa setiap warga negara harus memiliki kekuatan dan kebajikan²⁷.

Sila-sila pancasila adalah salah satu topik yang dibahas dalam PPKn. Ada lima sila dalam pancasila. Sila pertama, "Ketuhanan Yang Maha Esa", menunjukkan dasar tauhid dalam agama Islam, seperti yang digambarkan dalam Al-Qur'an dalam surat Al-Ikhlâs ayat 1-4

²⁵ Indriani & Lyesmaya, meningkatkan Pemahaman Konsep PPKn Pada Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick, *Jurnal Of Elementary Education* 4, no 1 (2020): 64, <http://doi.org/10/32507/attadib.v4il.631>

²⁶ Indriani & Lyesmaya, peningkatkan Pemahaman Konsep PPKn Pada Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick, *Jurnal Of Elementary Education* 4, no 1: 64, <http://doi.org/10/32507/attadib.v4il.631>

²⁷ Eti, Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Al-Qur'an, *MIQOT, Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 47, no. 012019): 1-20 2019

Sila kedua, "Kemanusiaan yang adil dan beradab", menunjukkan hubungan antara manusia satu sama lain (Hablum Min An-Nas). Berhubungan dengan syari'ah, sila ini termasuk dalam ibadah sosial sesuai dengan Al-Qur'an surat Al-Baqarah: 177.

لَيْسَ الْبِرَّ أَنْ تُوَلُّوا وُجُوهَكُمْ قِبَلَ الْمَشْرِقِ وَالْمَغْرِبِ وَلَكِنَّ الْبِرَّ مَنْ آمَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ
وَالْمَلَائِكَةِ وَالْكِتَابِ وَالنَّبِيِّينَ ۖ وَآتَى الْمَالَ عَلَى حُبِّهِ ذَوِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَابْنَ السَّبِيلِ
وَالسَّابِقِينَ وَفِي الرِّقَابِ وَأَقَامَ الصَّلَاةَ وَآتَى الزَّكَاةَ ۚ وَالْمُوفُونَ بِعَهْدِهِمْ إِذَا عَاهَدُوا ۗ وَالصَّابِرِينَ
فِي الْبَأْسَاءِ وَالضَّرَّاءِ وَحِينَ الْبَأْسِ ۗ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ صَدَقُوا ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُتَّقُونَ

Dalam ayat ini, Allah menjelaskan apa artinya berbuat kebaikan, mulai dari ibadah ritual hingga ibadah masyarakat. Sila ketiga, "Persatuan Indonesia", menunjukkan konsep ukhuwah Islamiyah dan ukhuwah insaniyah, yang berarti persaudaraan manusia, di antara sesama umat islam. Dalam surat Ali Imran ayat 103 dan 105, Allah berfirman

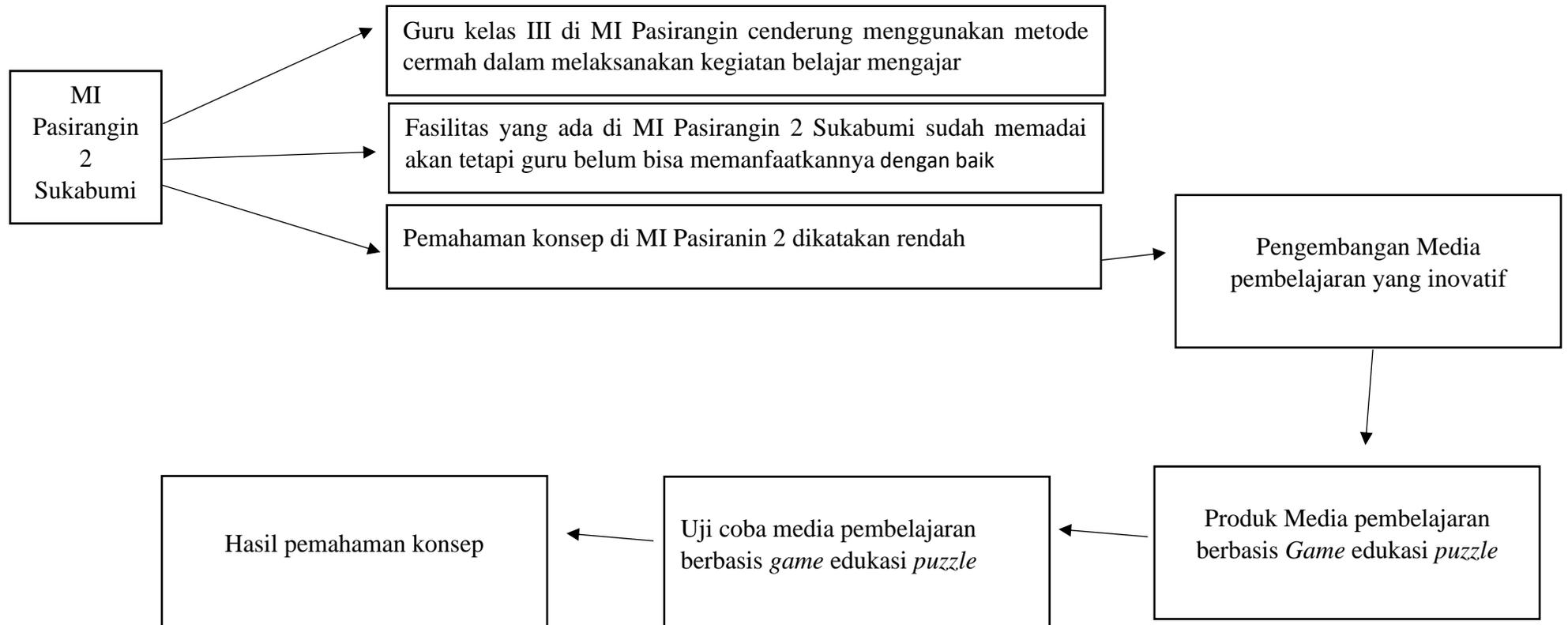
Sila keempat, "Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan", sesuai dengan prinsip Islam, terutama Mudzakah dan syura, yang merupakan dasar dari sistem negara Islam. Menurut surah Ali Imran ayat 159.

Sila kelima, "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia", sesuai dengan prinsip Islam. Keadila sangat dihargai dalam sila kelima Pancasila. Salah satu jenis amal yang dekat dengan ketakwaan dalam Al-Qur'an adalah menegakkan keadilan. QS. An-Nisa: 58 berbicara tentang keadilan²⁸

²⁸ Eti, Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Al-Qur'an, MIQOT, *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 47, no. 012019): 1-20 2019

C. Kerangka Berpikir

Tabel 2 1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan gambar kerangka berpikir di atas dapat dideskripsikan bahwasan di MI Pasirangin 2 Sukabumi dalam kegiatan belajar mengajar terdapat masalah diantaranya guru hanya menggunakan metode ceramah sedangkan fasilitas yang ada di sekolah dapat dikatakan sudah cukup memadai, seperti adanya proyektor dan layar proyektor. hal tersebut menyebabkan rendahnya pemahaman konsep pada siswa kelas III di MI Pasirangin 2 Sukabumi.

Dalam penelitian ini peneliti akan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah belajarnya, supaya pemahaman konsep yang rendah ini dapat meningkat, maka diasumsikan dibantu dengan media pembelajarn. Salahsatu media pembelajaran yang dikembangkan itu adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*, ketika media pembelajaran *game* ini sudah jadi maka akan dilakukan uji coba, setelah diuji coba dan dinyatakan layak maka akan diukur hasil dari pemahaman konsep siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (research and development) yang berorientasi pada pengembangan produk dalam bidang Pendidikan. Menurut pernyataan Sugiyono metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁹

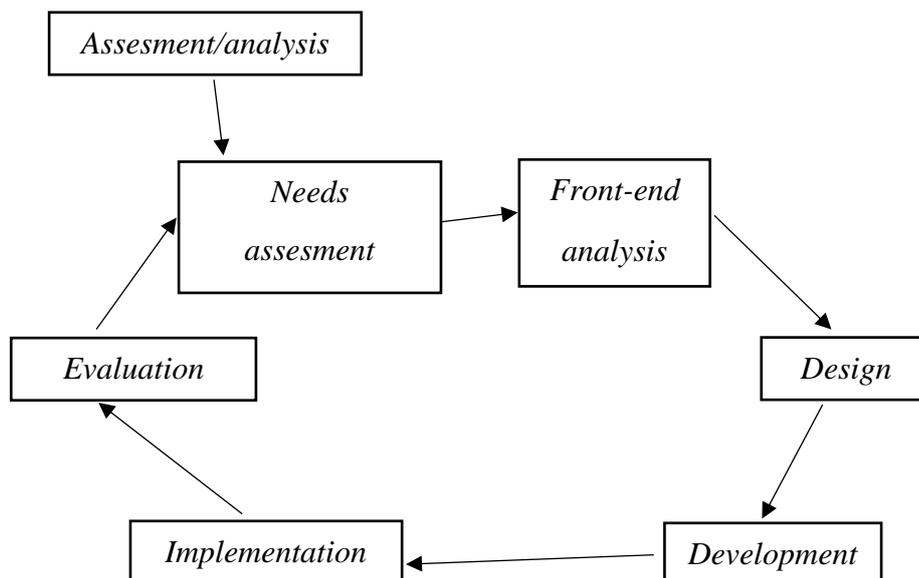
Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan suatu produk yang kelayakannya harus diuji untuk mengetahui seberapa efektif dan banyaknya produk yang telah dihasilkan tersebut guna kegiatan pembelajaran dibidang Pendidikan.

Produk yang dibuat ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam permasalahan yang ada, sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mata pelajaran PPKn. Maka dari itu salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengadakan pengembangan yang berorientasi pada hasil produk, yang berupa pengembangan media pembelajaran *puzzle* untuk kelas III pada materi simbol lambang sila-sila pancasila.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 303

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dari Lee & Owens. Model yang dikembangkan oleh Lee & Owens merupakan model pengembangan untuk mengembangkan multimedia. Model pengembangan Lee & Owens terdiri dari 5 tahapan antara lain yaitu: (1) Penilaian dan analisis kebutuhan (*Assesment and analiysis*); (2) Desain (*desain*); (3) Pengembangan (*development*); (4) Implementasi (*Implementation*) dan; (5) Evaluasi (*evaluation*).³⁰



Gambar 3.1 Skema Model Lee & Owens (2004)

³⁰ W. Lee and L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design* (San Francisco: Pfeiffer, 2004) 3-15

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini menerapkan tahap pengembangan model Lee & Owens yang akan dipaparkan secara detail. Berikut ini penjelasan tahap-tahapan tersebut:

1. Analisis dan Penilaian Kebutuhan

Pada tahap analisis dan penilaian kebutuhan terdapat dua tahap yaitu analisis *need assessment* dan *front-end analysis*.

- a. *Need Assesment*, merupakan salah satu cara yang sistematis untuk menentukan apa yang dibutuhkan dan memberikan solusi sesuai dengan kebutuhan. Penilaian kebutuhan dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Aspek yang diobservasi meliputi: 1) proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran PPKn, dan 2) wawancara dengan wali kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi. Wawancara dan observasi dilakukan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan peserta didik serta materi pembelajaran yang akan dibahas pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- b. *Front-End Analysis*, merupakan analisis awal sampai akhir sehingga analisisnya menyeluruh untuk menentukan solusi yang dibutuhkan. *Front-End Analysis* terdiri dari: (1) analisis pengguna: menganalisis pengguna produk yang akan dikembangkan; (2) analisis teknologi: menganalisis teknologi untuk produk yang akan dikembangkan; (3) analisis situasi : menganalisis situasi sekolah dan fasilitasnya; (4) analisis kejadian penting: menganalisis spesifikasi mata pelajaran, kelas dan lain sebagainya yang berhubungan dengan produk yang akan

dikembangkan; (5) analisis media: menyimpulkan dari semua analisis sebelumnya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi dari penilain yang dilakukan, tahap perancangan dimulai dari pembuatan rencana jadwal penelitian, pembuatan struktur materi yang dirancang sebaik mungkin supaya mudah untuk dipahami, serta pembuatan spesifikasi media yang akan dibuat. Hasil rancangan kemudian dikonsultasikan kepada wali kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilaksanakan untuk memperoleh produk berupa media pembelajaran, memvalidasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Produk yang dikembangkan berupa *digital* media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan sesuai dengan siklus yang telah dirancang pada tahap desain. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk memperoleh masukan dan saran mengenai kelayakan produk yang telah dibuat oleh ahli media dan ahli materi melalui uji validasi. Setelah produk dinyatakan layak, implementasi produk dilakukan melalui evaluasi untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari produk media interaktif.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir adalah melakukan evaluasi. Tujuan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan produk yang dihasilkan untuk memberikan rekomendasi lanjutan. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner (angket). Hasil evaluasi tersebut dijadikan bahan atau acuan untuk melakukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran.

D. Uji Coba Produk

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Desain uji ahli dilakukan untuk menguji tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Ahli desain materi dan ahli desain media yang akan melakukan pengujian media pembelajaran yang sudah peneliti buat.

1) Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran

Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa					
2.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa					
3.	Item pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai dan tepat					
4	Melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i>					
5.	Kemudahan penggunaan fitur-fitur pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i>					

6.	Gambar pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> terlihat jelas (HD)					
7.	Font yang digunakan sesuai dengan sasaran pengguna					
8.	Ukuran font pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai					
9.	Warna kontras pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai					
10.	Kesesuaian media pembelajaran untuk siswa kelas III					
11.	Media <i>puzzle</i> ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran					
12.	Tata letak karakter/gambar pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai					
13.	Media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru					
14.	Jumlah potongan <i>puzzle</i> sesuai untuk siswa tingkat SD/MI					
15.	Semua fitur yang terdapat dalam media <i>puzzle</i> ini dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permainan					
16.	Ukuran Panjang dan lebar <i>puzzle</i> standar bagi tingkat MI					
17.	Media <i>puzzle</i> ini dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran					
18.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif					
19.	Keterbacaan tulisan pada media					
20.	Media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa					

2) Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Inti					
.	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar					
3.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa					
4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai karakter siswa					
5	Materi disajikan dengan jelas					
6.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah					
7.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
8.	Tampilan visual media pembelajaran menarik					
9.	Menggunakan bahasa yang informatif					
10.	Kesesuaian gambar dengan materi lambang simbol sial-sila pancasila					
11.	Relevansi materi dengan Kurikulum13 (K13) yang digunakan					
12.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
13.	Ketepatan pemilihan font huruf sesuai dengan siswa kelas III					
14.	Isi dari materi media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran					
15.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran					
16.	Penyajian materi disusun secara berurutan					
17.	Kejelasan paparan materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle					
18.	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi					

19.	Ketepatan materi yang di tulis dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle					
20.	Menumbuhkan motivasi belajar					

3) Instrumen Penilaian *Pretest-Posttest*

Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian *Pretest-Posttest*

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Soal <i>pretest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar					
2.	Soal <i>posttest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar					
3.	Soal <i>pretest</i> sesuai dengan materi pembelajaran					
4.	Soal <i>posttest</i> sesuai dengan materi pembelajaran					
5.	Petunjuk soal yang sistematis dan mudah di pahami					
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa tingkat SD/MI					
7.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>pretest</i>					
8.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>posttest</i>					
9.	Sistem penomoran yang jelas					
10.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal <i>pretest</i>					
11.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal <i>posttest</i>					
12.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
13.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud					
14.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan/istilah					
15.	Jumlah soal dalam <i>pretest-posttest</i> sesuai dengan siswa kelas III					
16.	Kalimat pertanyaan pada soal tidak mengandung arti ganda					
17.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan					
18.	Terdapat Latihan soal disetiap pembahasan materi					

19.	Penyusunan soal di cantumkan secara acak					
20.	Kejelasan maksud soal					

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji validitas dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli bahan ajar PPKn. Validator ahli media adalah Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berpengalaman dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran. sedangkan validator ahli materi adalah Sigit Priatmoko, M.Pd. selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berpengalaman dan memiliki pengetahuan tentang materi PPKn.

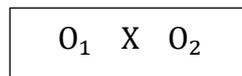
2. Uji Coba Calon Pengguna

a. Desain Uji Coba Calon Pengguna

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada 2 tahap. Tahap pertama dilakukan uji coba validasi produk dari ahli materi dan ahli media. Tahap kedua dilakukan setelah mendapatkan masukan dari validator ahli dan telah direvisi serta telah dinyatakan layak untuk diuji cobakan, kemudian produk akan diuji coba kepada siswa dan diberikan angket untuk memberikan tanggapan mengenai kemenarikan media tersebut dan diberikan *posttest* untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa setelah penggunaan produk.

Desain uji coba yang dipakai agar bisa mengetahui perbandingan tingkat pemahaman konsep siswa adalah desain eksperimen *one group pretest-posttest design*. Desain ini cocok

diterapkan pada uji coba dengan suatu kelompok yang sama namun mendapatkan dua keadaan yang berbeda. Kegiatan ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas III di MI Pasirangin 2 Sukabumi. Keadaan yang pertama yaitu tidak diberi perlakuan (*Pre-test*) dan keadaan yang kedua yaitu diberi perlakuan (*Post-test*). Kegiatan ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas III di MI Pasirangin 2 Sukabumi. Menurut sugiyono desain ini digambarkan sebagai berikut.³¹



Gambar 3.2 Desain One Group *Prettest-Posttest*

Keterangan:

O1 = Nilai *Pre-test* (sebelum perlakuan)

O2 = Nilai *Post-test* (setelah perlakuan)

X = Perlakuan (penerapan media pembelajaran)

b. Subjek Uji Coba

Sedangkan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang sila-sila pancasila adalah siswa kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi sebanyak 36 siswa, tahun ajaran 2023/2024.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 303.

E. Jenis Data

Pada penelitian ini diperoleh dua macam data yang berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berisi informasi terkait wawancara dengan guru kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi. guru kelas berperan sebagai narasumber. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan angket berupa angka dari validasi ahli materi, ahli media, angket kemenarikan bagi siswa dan hasil uji coba produk *game* edukasi *puzzle*.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Instrumen observasi awal
2. Instrumen wawancara
3. Lembar angket validasi ahli media
4. Lembar angket validasi ahli materi
5. Lembar *pretest* berisi dua puluh butir soal pilihan ganda
6. Lembar *posttest* berisi dua puluh butir soal pilihan ganda

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Observasi

Observasi dilakukan pada bulan Oktober 2023. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi tidak terstruktur, karena peneliti belum terfokuskan pada objek penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini,

peneliti melakukan observasi berkala ke lokasi penelitian sebelum uji coba serta pengambilan data dilakukan.

2) Wawancara

Wawancara yang ditanyakan oleh peneliti kepada waki kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi merupakan wawancara yang tidak terstruktur, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara sehingga responden dapat dengan bebas menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, dan wawancara dilakukan pada waktu yang telah ditentukan. Wawancara dilakukan secara langsung di tempat lokasi.

Kegiatan wawancara diawali dengan salam pembuka kemudian peneliti memastikan narasumber sudah siap untuk diwawancarai. Selanjutnya peneliti menanyakan bagaimana proses serta kendala apa saja yang terjadi pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas III. Setelah semua pertanyaan terjawab peneliti menyampaikan untuk melakukan penelitian di sekolah MI Pasirangin 2 Sukabumi dan menutup wawancara dengan salam.

3) Validasi Media Pembelajaran dan Ali Materi

Dalam lembar validasi ini terdapat 20 butir pertanyaan untuk mendapatkan data yang akurat. Selain itu dalam validasi juga berisi saran dan kritik yang diberikan oleh validator. Sebelum melakukan validasi peneliti menghubungi validator terlebih dahulu untuk memastikan kesediaan validator dalam melakukan validasi. Setelah validator bersedia peneliti memberikan instrumen penelitian yang akan divalidasi.

4) Respon Siswa

Respon siswa ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui umpan balik yang diberikan oleh siswa mengenai media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Angket diberikan kepada 36 siswa setelah pelaksanaan posttest yang di dalamnya memuat jawaban IYA dan TIDAK

5) Pretest dan posttest

Dalam lembar validasi ini terdapat 20 butir pertanyaan *pretest* dan 20 butir pertanyaan *posttest* untuk mendapatkan data yang akurat. Selain itu dalam validasi juga berisi saran dan kritik yang diberikan oleh validator.

H. Analisis Data

1) Analisis Validasi Produk

Produk *game* edukasi *puzzle* akan divalidasi oleh validator yang ahli dalam bidangnya sebelum dilakukannya uji coba. Hasil data yang diperoleh dari validator ahli dihitung berdasarkan rumus, kemudian tahap selanjutnya di deskripsikan secara rinci. Berikut ini merupakan rumus analisis validasi produk menurut Devi pada tahun 2022.³²

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

P = Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

³² Devi, A. (2022). Pengembangan E-LKPD Pada Matero Konsep Sifat-sifat Cahaya Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Islamiyah Sukopuro. Uin Maulana Malik Ibrahim

Hasil yang diperoleh dari rumus tersebut akan diidentifikasi menggunakan pedoman kriteria penilaian validasi media pembelajaran pada tabel 3.1 Devi pada tahun 2022:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi Media

Persentase (%)	Kriteria Penilaian
$S > 85\%$	Sangat Valid
$70,01 < s \leq 85\%$	Valid
$50, 01 < s \leq 70\%$	Kurang Valid
$s \leq 50\%$	Tidak Valid

2) Analisis respon siswa

Pada media pembelajaran yang dikembangkan akan dianalisis apakah produk tersebut bisa membuat siswa senang dan tertarik atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut maka siswa diberikan angket yang nantinya hasil dari angket tersebut akan dianalisis menggunakan rumus, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

P = Persentase kevalidan media

$\sum x$ = Jumlah siswa yang menjawab “iya”

$\sum xi$ = Jumlah siswa keseluruhan

Hasil yang diperoleh dari rumus tersebut akan diidentifikasi menggunakan pedoman pada tabel 3.2 menurut Devi pada tahun 2022:³³

³³ Devi, A. (2022). Pengembangan E-LKPD Pada Matero Konsep Sifat-sifat Cahaya Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Islamiyah Sukopuro. Uin Maulana Malik Ibrahim

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Respon Siswa

Persentase (%)	Kriteria Validitas
$s > 80\%$	Sangat Positif
$61 < s \leq 80\%$	Positif
$41 < s \leq 60\%$	Cukup Positif
$21 < s \leq 40\%$	Kurang Positif
$s \leq 20\%$	Negatif

3) Analisis Tes Peningkatan Pemahaman Konsep

Berdasarkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* akan diperoleh data sehingga dapat dihitung rata-rata, yang bertujuan untuk mengukur hasil nilai yang didapat sebelum dan sesudah media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* diterapkan. Untuk menganalisis data maka diperlukan uji N-gain dengan menggunakan rumus menurut Devi pada tahun 2022:³⁴

$$\text{N-gain} = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{maks} - Pre}$$

Keterangan:

S_{post} = Skor *Post-test*

S_{pre} = Skor *Pre-test*

S_{maks} = Skor Maksimal Ideal

³⁴ Devi, A. (2022). Pengembangan E-LKPD Pada Matero Konsep Sifat-sifat Cahaya Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Islamiyah Sukopuro. Uin Maulana Malik Ibrahim

Kriteria perolehan skor N-gain dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Kriteria Skor N-Gain

Skor	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0,00 < g \leq 0,3$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan

Devi pada tahun 2022

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk yang Telah Dikembangkan

Penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* diujicobakan di MI Pasirangin 2 Sukabumi pada kelas III semester 2. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa visual berbentuk tautan yang dapat diakses oleh siswa dan guru melalui laptop maupun smartphone. Dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan pemahaman konsep pada materi simbol lambang garuda pancasila. Berikut ini adalah hasil proses pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti:

1. Prosedur Permainan *Puzzle*

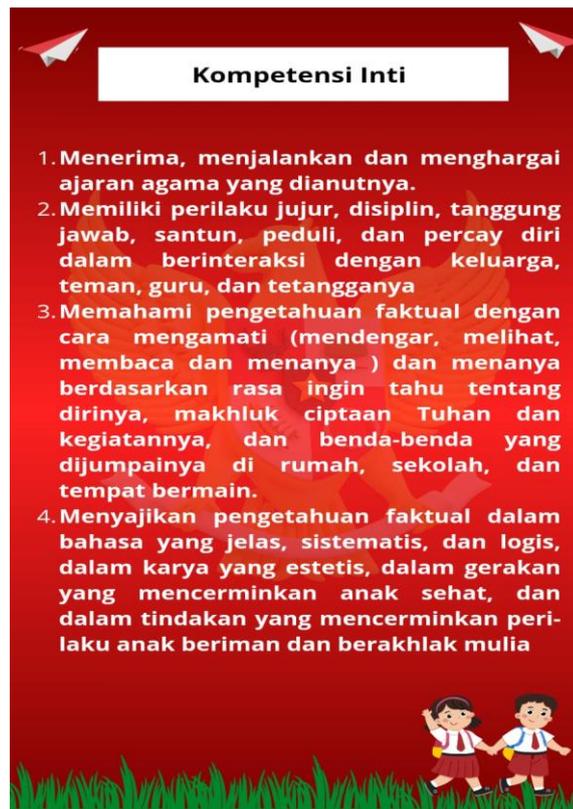
Prosedur permainan dari *game* edukasi *puzzle*, warna dasar yang digunakan adalah warna merah yang dilengkapi dengan gambar burung garuda pancasila. Prosedur permainan *puzzle* berisikan petunjuk atau tahapan yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Dalam bagian prosedur permainan *puzzle* terdapat 9 petunjuk penggunaan, sebagaimana yang tercantum dalam gambar di bawah ini.



Gambar 4. 1 Prosedur Permainan Puzzle

2. Kompetensi Inti

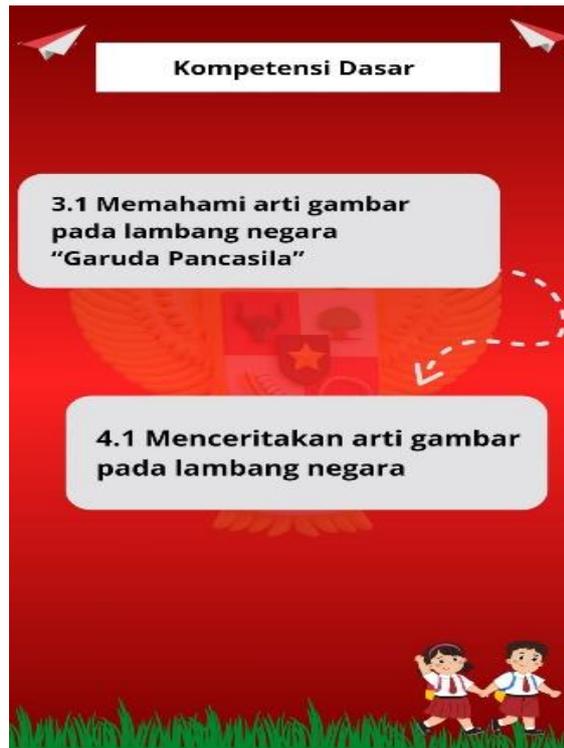
Kompetensi Inti dari media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* berwarna dasar merah dengan gambar burung garuda serta terdapat hiasan kartun siswa. Kompetensi Inti yang berisikan 4 point.



Gambar 4. 2 Kompetensi Inti

3. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar dari media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* berwarna dasar merah dengan gambar burung garuda serta terdapat hiasan kartun siswa. Kompetensi Dasar yang bermuatan materi 3.1 memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”, dan 4.1 menceritakan arti gambar pada lambang negara.



Gambar 4. 3 Kompetensi Dasar

4. Materi

Materi dari media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* memiliki warna dasar merah dan putih serta dilengkapi gambar-gambar untuk menunjang pada materi. Materi berisikan simbol sila-sila pancasila beserta bunyi poin dari sila-sila pancasila, jumlah helai bulu pada leher, jumlah helai bulu pada masing-masing sayap, jumlah helai bulu pada pangkal ekor, jumlah helai bulu pada ekor dan makna semboyan bangsa Indonesia



Gambar 4. 4 Materi

B. Hasil Uji Coba

a. Penyajian Data

1) Validitas Materi

Data dari validitas ahli materi dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Inti	5
2.	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar	5
3.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	5
4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai karakter siswa	4
5.	Materi disajikan dengan jelas	4
6.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	4

7.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
8.	Tampilan visual media pembelajaran menarik	5
9.	Menggunakan bahasa yang informatif	5
10.	Kesesuaian gambar dengan materi lambang simbol sial-sila pancasila	5
11.	Relevensi materi dengan Kurikulum13 (K13) yang digunakan	4
12.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4
13.	Ketepatan pemilihan font huruf sesuai dengan siswa kelas III	5
14.	Isi dari materi media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran	4
15.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran	4
16.	Penyajian materi disusun secara berurutan	5
17.	Kejelasan paparan materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i>	5
18.	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi	4
19.	Ketepatan materi yang di tulis dalam media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i>	5
20.	Menumbuhkan motivasi belajar	5
	Jumlah	91
	Total	100

Hasil validasi ahli materi yang disajikan dalam tabel, kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

$$P = \frac{91}{100} = 100\%$$

$$P = 91\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi yaitu 91% dengan kategori sangat valid, sehingga produk dapat dikatakan layak digunakan.

2) Validasi Media Pembelajaran

Data dari validitas ahli media dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Desain pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa	4
2.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	4
3.	Item pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai dan tepat	4
4.	Melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i>	5
5.	Kemudahan penggunaan fitur-fitur pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i>	4
6.	Gambar pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> terlihat jelas (HD)	4
7.	Font yang digunakan sesuai dengan sasaran pengguna	4
8.	Ukuran font pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai	4
9.	Warna kontras pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai	5
10.	Kesesuaian media pembelajaran untuk siswa kelas III	5
11.	Media <i>puzzle</i> ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	5
12.	Tata letak karakter/gambar pada media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> sudah sesuai	5
13.	Media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	4
14.	Jumlah potongan <i>puzzle</i> sesuai untuk siswa tingkat SD/MI	5
15.	Semua fitur yang terdapat dalam media <i>puzzle</i> ini dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permainan	4
16.	Ukuran Panjang dan lebar <i>puzzle</i> standar pagi tingkat MI	4
17.	Media <i>puzzle</i> ini dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran	4

18.	Media pembelajarn <i>puzzle</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative	4
19.	Keterbacaan tulisan pada media	4
20.	Media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa	4
	Jumlah	90
	Total	100

Hasil validasi ahli media yang disajikan dalam tabel, kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

$$P = \frac{90}{100} = 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media yaitu 90% dengan kategori sangat valid, sehingga produk dapat dikatakan layak digunakan.

3) Validasi *Pretest* dan *Posttest*

Data dari validitas ahli prettest dan posttest dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Validasi *Pretest* dan *Posttest*

No	Pertanyaan	Skor
1.	Soal <i>pretest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar	5
2.	Soal <i>posttest</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar	5
3.	Soal <i>pretest</i> sesuai dengan materi pembelajaran	5
4.	Soal <i>posttest</i> sesuai dengan materi pembelajaran	5
5.	Petunjuk soal yang sistematis dan mudah di pahami	4
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa tingkat SD/MI	4
7.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>pretest</i>	5
8.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal <i>posttest</i>	5
9.	Sistem penomoran yang jelas	5
10.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal <i>pretest</i>	5
11.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal <i>posttest</i>	5

12.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
13.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud	4
14.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan/istilah	5
15.	Jumlah soal dalam <i>pretest-posttest</i> sesuai dengan siswa kelas III	4
16.	Kalimat pertanyaan pada soal tidak mengandung arti ganda	4
17.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan	4
18.	Terdapat Latihan soal disetiap pembahasan materi	4
19.	Penyusunan soal di cantumkan secara acak	3
20.	Kejelasan maksud soal	5
	Jumlah	90
	Total	100

Hasil validasi ahli materi yang disajikan dalam tabel,

kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

$$P = \frac{90}{100} = 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli *pretest* dan *posttest* yaitu 90% dengan kategori sangat valid, sehingga produk dapat dikatakan layak digunakan.

4) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa menggunakan skala likeart yang terdiri dari pilihan “Ya” dan “Tidak” dalam setiap poin pertanyaan.

Hasil angket respon siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Ya	Tidak
1.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	36	0
2.	Saya senang menggunakan media berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	36	0
3.	Saya mudah mempelajari materi lambang simbol sila-sila pancasila	35	1
4.	Saya mudah untuk menyelesaikan soal evaluasi	36	0
5.	Saya suka dengan tampilan media pembelajaran berbasis <i>game edukasi puzzle</i> secara digital	36	0
6.	Saya lebih tertarik dalam belajar saat menggunakan media berbasis <i>game edukasi puzzle</i> secara digital	36	0
7.	Saya sangat semangat mempelajari materi simbol lambang sila-sila pancasila menggunakan media berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	36	1
8.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran dengan media berbasis <i>game edukasi puzzle</i>	35	1
9.	Saya merasa tidak mudah bosan pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis <i>game edukasi puzzle</i> secara digital	35	1
10.	Saya dapat bekerjasama secara baik pada saat menggunakan medi apembelajaran berbasis <i>game edukasi puzzle</i> secara digital	34	2

Angket respon siswa disebarkan kepada 36 siswa kelas III MI

Pasirangin 2 Sukabumi yang berkaitan dengan media pembelajaran *game edukasi puzzle*.

b. Analisis Data

1. Angket Respon siswa

Setelah siswa mengerjakan *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya siswa mengisi angket respon siswa pada produk yang digunakan. Pada data ini yang akan digunakan untuk mengukur

tingkat kemenarikan *game* edukasi *puzzle* dengan menggunakan skala *Likeart*. Tabel berikut merupakan hasil data angket siswa:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Respon Siswa

No	Aspek	Penilaian		
		Ya	P%	Kategori
1.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	36	100	Sangat positif
2.	Saya senang menggunakan media berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	36	100	Sangat positif
3.	Saya mudah mempelajari materi lambang simbol sila-sila pancasila	35	97	Sangat positif
4.	Saya mudah untuk menyelesaikan soal evaluasi	36	100	Sangat positif
5.	Saya suka dengan tampilan media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> secara digital	36	100	Sangat positif
6.	Saya lebih tertarik dalam belajar saat menggunakan media berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> secara digital	36	100	Sangat positif
7.	Saya sangat semangat mempelajari materi simbol lambang sila-sila pancasila menggunakan media berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	35	97	Sangat positif
8.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran dengan media berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i>	35	97	Sangat positif
9.	Saya merasa tidak mudah bosan pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> secara digital	35	97	Sangat positif
10.	Saya dapat bekerjasama secara baik pada saat menggunakan medi apembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> secara digital	34	94	Sangat positif
	Rata-Rta		98%	

Berdasarkan tabel 4.5 hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat menarik dari aspek desain dan penyajian materi. Kebanyakan siswa memberikan respon positif pada media

pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* mampu mendukung kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

c. Revisi Produk

Berikut merupakan tabel perbandingan produk sebelum dan sesudah revisi

Tabel 4. 6 Revisi Produk

<p>Sebelum</p> <p>Revisi pada</p> <p>bagian</p> <p>petunjuk</p> <p>permainan</p> <p><i>puzzle</i></p>	 <p style="text-align: center;">Prosedur Permainan Puzzle</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses media puzzle di <i>jigsawplanet.com</i> (yang telah disiapkan oleh guru) 2. Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok 3. Setiap kelompok mengambil soal yang akan digunakan dalam permainan puzzle 4. Setiap kelompok mendapatkan 5-6 pertanyaan 5. Setiap anggota kelompok harus bisa menjawab pertanyaan agar dapat menyusun puzzle 6. Setiap soal yang dijawab benar akan mendapatkan 1 potongan puzzle 7. Potongan puzzle disusun oleh peserta didik secara bergantian 8. Setelah semua puzzle tersusun, setiap anggota kelompok mendemonstrasikan puzzle yang telah disusun
---	---

<p>Sesudah Revisi</p> <p>pada bagian</p> <p>prosedur</p> <p>permainan</p> <p>puzzle</p>	<div data-bbox="692 210 1264 824"> <h3 style="text-align: center;">Prosedur Permainan Puzzle</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses media puzzle di <i>jigsawplanet.com</i> (yang telah disiapkan oleh guru) 2. Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok 3. Setiap kelompok mengambil pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan puzzle 4. Setiap kelompok mendapatkan 5-6 pertanyaan 5. peserta didik memahami gambar puzzle yang diberikan oleh guru 6. Setiap anggota kelompok harus bisa menjawab pertanyaan agar dapat menyusun puzzle 7. Setiap pertanyaan yang dijawab benar akan mendapatkan 1 potongan puzzle 8. Potongan puzzle disusun oleh peserta didik secara bergantian, sesuai dengan kelompoknya. 9. Setelah semua puzzle tersusun, setiap anggota kelompok mendemonstrasikan puzzle yang telah disusun  </div>
---	--

<p>Sebelum</p> <p>Revisi pada</p> <p>bagian</p> <p>materi</p>	<div data-bbox="651 927 1305 1675"> <h3 style="text-align: center;">Puzzle Lambang Garuda Pancasila</h3> <p style="text-align: center;">Jumlah bulu burung garuda pancasila melambangkan proklamasi kemerdekaan indonesia pada tanggal 17 agustus 1945</p>  <ul style="list-style-type: none"> 45 helai bulu pada leher 17 helai bulu pada masing-masing sayap 19 helai bulu di bawah perisai/ pada pangkal ekor 8 helai, bulu pada ekor <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <ul style="list-style-type: none">  Ketuhanan Yang Maha Esa  Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab  Persatuan Indonesia  Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan  keadilan sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia </div> <div style="width: 50%; text-align: right;">  </div> </div> </div>
---	--

<p>Sesudah Revisi pada bagian materi</p>	<div data-bbox="651 257 1300 996" style="text-align: center;"> <h3>Puzzle Lambang Garuda Pancasila</h3> <p>Jumlah bulu burung garuda pancasila melambangkan proklamasi kemerdekaan indonesia pada tanggal 17 agustus 1945</p>  <ul style="list-style-type: none"> 45 helai bulu pada leher 17 helai bulu pada masing-masing sayap 19 helai bulu di bawah perisai/ pada pangkal ekor 8 helai, bulu pada ekor Semboyan bangsa Indonesia (Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu tujuan) <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  Ketuhanan Yang Maha Esa </div> <div style="text-align: center;">  Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab </div> <div style="text-align: center;">  Persatuan Indonesia </div> <div style="text-align: center;">  Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan </div> <div style="text-align: center;">  Keadilan sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia </div> </div>  </div>
--	---

C. Hasil Uji Pemahaman Konsep Siswa

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* dalam mengukur kelayakan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi simbol lambang garuda pancasila. Dalam soal *pre-test* dan *post-test* yang dikembangkan oleh peneliti terdapat 20 soal pilihan ganda dengan berisi empat pilihan tiap soal. Dari data yang diperoleh akan di uji menggunakan uji Normalitas Gain atau N-Gain, cara ini bertujuan untuk menunjukkan media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* memiliki pengaruh atau tidaknya pada proses pembelajaran. Berikut adalah hasil dari pelaksanaan *pre-test* dan *pos-test*

siswa pada kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi, dipaparkan dalam bentuk tabel berikut ini:

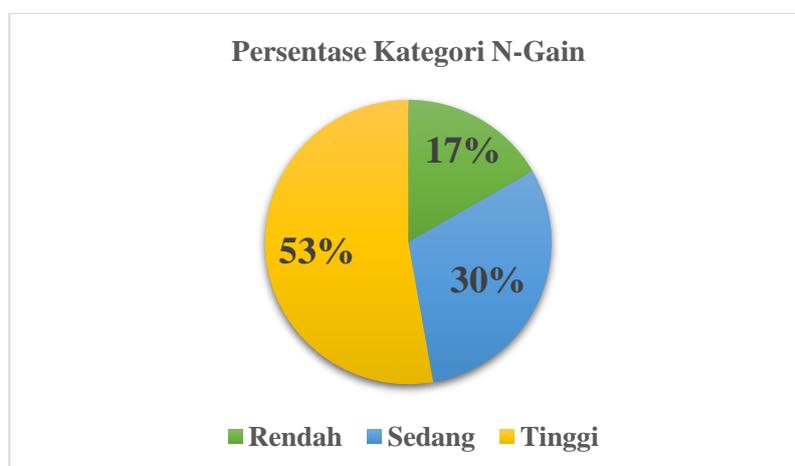
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Pretest dan Posttest

No Absen	Skor		N-Gain Score	Kriteria
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	40	80	0,6	Sedang
2	70	100	1	Tinggi
3	70	95	0,8	Tinggi
4	35	70	0,5	Sedang
5	70	90	0,6	Sedang
6	45	85	0,7	Tinggi
7	70	100	1	Tinggi
8	75	80	0,2	Rendah
9	80	85	0,2	Rendah
10	30	70	0,5	Sedang
11	90	90	0	Rendah
12	80	100	1	Tinggi
13	55	90	0,7	Tinggi
14	50	85	0,7	Tinggi
15	65	85	0,5	Sedang
16	65	100	1	Tinggi
17	70	95	0,8	Tinggi
18	50	95	0,9	Tinggi
19	55	100	1	Tinggi
20	80	90	0,5	Sedang
21	60	85	0,6	Sedang
22	35	70	0,5	Sedang
23	90	100	1	Tinggi
24	45	85	0,7	Tinggi
25	60	70	0,2	Rendah
26	65	90	0,7	Tinggi
27	60	95	0,8	Tinggi
28	50	85	0,7	Tinggi
29	65	85	0,5	Sedang
30	60	90	0,7	Tinggi
31	25	80	0,7	Tinggi
32	80	85	0,2	Rendah
33	95	95	0	Rendah
34	65	100	1	Tinggi
35	60	95	0,8	Tinggi
36	75	90	0,8	Tinggi
Rata-Rata	62,0	88,6	0,67	Sedang

Berdasarkan tabel di atas data yang diperoleh dari pemahaman konsep siswa yang ditunjukkan pada uji coba pretest dengan rata-rata sebesar 62,0 dan mengalami peningkatan pada rata-rata uji coba posttest menjadi 88,6. Setelah uji coba tersebut didapatkan, peneliti selanjutnya melakukan analisis uji Normalitas Gain (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*.

Data terkait peningkatan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan uji Normalitas Gain (N-Gain) digambarkan sebagai berikut

Gambar 4. 5 Persentase Analisis Skor Uji N-Gain



Berdasarkan gambar tersebut hasil rata-rata nilai uji coba N-Gain memperoleh hasil 17% pada kategori rendah, 30% pada kategori sedang, dan 53% pada kategori tinggi. Rata-rata skor N-gain adalah 0,67 dengan kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa pada materi simbol lambang garuda pancasila dikatakan meningkat.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan, dimana produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang Garuda Pancasila. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah model Lee and Owens. Adapun model penelitian dan pengembangan Lee & Owens ini terdapat lima tahap, yaitu: 1) tahap *analysis*; 2) tahap *design*; 3) tahap *development*; 4) tahap *implementation*; dan 5) tahap *evaluation*.

Tahap pertama adalah tahap analisis, tahap analisis terbagi menjadi dua bagian yaitu:

a. Tahap analisis kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi, kemudian menghasilkan beberapa temuan bahwasannya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masih jarang digunakan, pembelajaran yang dilakukan satu arah serta sulitnya siswa memahami konsep pada materi simbol lambang sila-sila Pancasila.

b. Tahap analisis awal-akhir

1) Analisis pengguna

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Pasirangin 2 Sukabumi bahwa siswa lebih tertarik dan

bersemangat dalam kegiatan belajar yaitu pada saat siswa diberikan pembelajaran secara digital dan permainan. Sejalan dengan Primanita memaparkan siswa lebih senang dan antusias belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran digital, dibanding ketika guru menulis langsung materi ajar di papan tulis.³⁵

2) Analisis teknologi

Berdasarkan observasi di MI Pasirangin 2 Sukabumi bahwa sekolah dilengkapi dengan teknologi penunjang kegiatan belajar mengajar meliputi sarana dan prasana seperti LCD, proyektor, dan akses internet. Dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya hal ini akan mendukung peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*.

3) Analisis situasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menghasilkan bahwasannya situasi pada kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi harus lebih diperhatikan lagi seperti halnya kerapihan kelas serta fasilitas yang ada di dalam kelas lebih diperhatikan lagi.

4) Analisis kejadian penting

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menghasilkan suatu kejadian penting dalam kegiatan belajar

³⁵ Primanita Sholihah, Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler, *Jurnal Sinektik* 6, no 1 (2023): 10-17, <http://dx.doi.org/10.33061/js.v5i1.0000>

mengajar yaitu, siswa cenderung kesulitan dalam memahami konsep materi simbol lambang sila-sila pancasila.

5) Analisis media

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada wali kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi, bahwasannya media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi simbol lambang sila-sila pancasila adalah media yang menarik, sesuai dengan materi, fleksibel, interaktif dan dapat digunakan secara mandiri kapan saja dan dimana saja.

Tahap kedua yaitu desain, pada tahap ini peneliti melakukan rancangan dan merangkai produk yang akan dikembangkan. Peneliti mempersiapkan semua perangkat pendukung untuk membuat media pembelajaran seperti aplikasi canva dan website *jigasawplanet*.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan dengan cara melakukan validasi pada validasi media pembelajaran serta validasi materi. Sebelum melakukan validasi peneliti menyiapkan semua angket yang akan diserahkan kepada validator media pembelajaran dan validator materi, sehingga validator tersebut akan memberikan kritik dan saran kepada peneliti.

Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan implementasi media pembelajaran kepada 36 siswa kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi. Sebelum mengimplementasikan

media pembelajaran siswa melakukan uji pretest, kemudian siswa diberikan perlakuan dengan cara mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Setelah siswa diberi perlakuan selanjutnya siswa melakukan uji posttest dan angket respon siswa.

Tahap kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini berorientasi pada kelayakan multimedia yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa.

B. Kajian Hasil Uji Coba

1. Hasil Validasi

Validasi media dilakukan oleh dosen Strata 2 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang desain media pembelajaran, saran dan masukan dari ahli desain media digunakan untuk perbaikan media berbasis *game* edukasi *puzzle*.

Berdasarkan saran dari ahli media, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti penambahan macam-macam *puzzle* dengan disesuaikan materi/tema. Persentase yang diperoleh dari ahli media yaitu 90% dengan kategori sangat valid. Adapun persentase validasi ahli materi diperoleh dengan angka 91% dengan kategori sangat valid, sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan atau layak digunakan serta dapat diuji cobakan untuk mengukur pemahaman konsep bagi siswa. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki

manfaat. Menurut Amelia, manfaat media pembelajaran dalam dunia pendidikan meliputi:

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran terlihat lebih menarik,
- b. media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- c. proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan³⁶

2. Kemenarikan Produk Pengembangan

Kemenarikan hasil produk yang dikembangkan dapat dilihat dari uji coba yang dilakukan dari angket respon siswa yang diberikan kepada 36 siswa kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi sesuai dengan soal pretest dan posttest. Memiliki beberapa faktor yang menyebabkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* ini menarik perhatian siswa diantaranya karena media ini memiliki desain yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI, yaitu seperti pemilihan warna-warna yang kontras pada tampilan media pembelajaran dan dilengkapi dengan gambar yang jelas (HD) serta gambar yang dapat menunjang materi dalam kegiatan pembelajaran. dari pendapat di atas didukung berdasarkan literatur Widiastuti memaparkan seorang perancang yang baik harus memenuhi kriteria dari *education game* nya seperti pemilihan gambar yang jelas dan sesuai kreteria siswa³⁷.

³⁶ Amelia Putri, Pentingnya Media Pembelajaran dalam Belajar Mengajar, *Journal on Edukation* 05, no 02 (2023): 3928-3936.

³⁷ Widiastuti, Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* 01, no 02 (2012): 41-42, <http://doi.org/10.34010/komputa.vli2.60>

Materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* yaitu simbol lambang garuda pancasila yang dilengkapi dengan gambar-gambar seperti gambar burung garuda yang dilengkapi dengan pernyataan secara lengkap mengenai jumlah helai bulu pada sayap, jumlah heli bulu pada leher, jumlah helai bulu pasa pangkal ekor dan jumlah helai bulu pada ekor, sehingga peserta didik dapat mengetahui jumlah helai bulu pada setiap bagian burung garuda pancasila.

Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* juga dilengkapi dengan gambar setiap simbol sila-sila pancasila, seperti terdapat gambar bintang yang lengkapi dengan pernyataan sila pertama “Ketuhanan Yang Maha Esa”, gambar rantai yang dilengkapi dengan pernyataan pernyataan sila kedua “kemanusiaan yang adil dan beradab”, gambar pohon beringin yang dilengkapi dengan pernyataan sila ketiga “persatuan indonesia”, gambar kepala banteng yang dilengkapi dengan pernyataan sila keempat “kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan”, serta gambar padi dan kapas yang dilengkapi dengan pernyataan sila kelima “keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”.

Berdasarkan uji coba yang diperoleh dari hasil angket respon siswa, maka didapatkan rata-rata respon siswa sebesar 98%, dengan kategori sangat positif. Maka dari itu dapat dikatakan bahwasannya media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* dapat menarik perhatian siswa, dikarenakan memiliki desain yang cukup baik serta dapat memberikan suasana yang berbeda dalam kegiatan belajar siswa. Hal ini dapat di dukung

berdasarkan literatur Siti Fatma bahwa manfaat media *puzzle* secara digital dapat menciptakan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.³⁸

C. Kajian Hasil Pemahaman Konsep

Data hasil tes pemahaman konsep didapatkan dari nilai peserta didik yang telah melaksanakan pretest dan posttest. Pada pretest terdapat 20 soal yang berbentuk pilihan ganda (*Multiple choice*), dalam soal tersebut masih terdapat beberapa siswa yang salah menjawab soal pada pilihan ganda nomor 8 soal tersebut berisi tentang semboyan yang tertulis pada lambang burung garuda pancasila, namun kebanyakan siswa tidak mengetahui semboyan yang tertulis pada lambang burung garuda pancasila itu seperti apa, sehingga 19 siswa menjawab salah. Pada soal nomor 11 berisi tentang jumlah sayap pada burung garuda pancasila, akan tetapi kebanyakan siswa tidak teliti dalam menghitung jumlah sayap pada burung garuda pancasila sehingga 25 siswa menjawab salah.

Pada soal nomor 17 soal tersebut berisi tentang jumlah helai bulu burung garuda pancasila pada bawah perisai atau pangkal ekor, namun kebanyakan siswa tidak mengetahui dimana posisi pangkal ekor yang kemudian membuat mereka kesulitan dalam menentukan berapa jumlah helai bulu pangkal ekor, sehingga 23 siswa menjawab salah. Pada soal nomor 19 berisi tentang soal cerita yang mencerminkan sila pancasila, akan tetapi peserta didik kurang fokus dalam mencermati soal tersebut hal tersebut yang

³⁸ Siti Fadryana Fitroh dan Siti Mardiyah, Efektifitas Media Puzzle Siput dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika (*jurnal: PG-PAUD Trunojoyo, 2015*) journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/download/1819/1507,

membuat siswa kebingungan dalam menentukan termasuk ke dalam sila berapa, sehingga 20 siswa menjawab salah.

Indikator pemahaman konsep dalam media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* di paparkan pada 12 soal mampu menafsirkan (*interpreting*), 3 soal mampu mencontohkan (*exemplifying*), 1 soal mampu meringkas (*summarizing*), 3 soal mampu menyimpulkan (*infering*), 1 soal mampu menjelaskan. Pada soal menafsirkan siswa memperoleh persentase 55% dan mengalami peningkatan 85% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwa siswa dapat memberikan pendapat mengenai materi pertanyaan sesuai dengan indikator pemahaman konsep menafsirkan menurut Radiusman pada tahun 2020.³⁹

Pada soal mencontohkan siswa memperoleh persentase 35% dan mengalami peningkatan 75% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa mampu mengetahui contoh mengenai materi pertanyaan yang sesuai dengan indikator pemahaman konsep mencontohkan menurut Radiusman pada tahun 2020. Pada soal meringkas siswa memperoleh persentase 45% dan mengalami peningkatan 75% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa merangkum materi pertanyaan yang sesuai dengan indikator pemahaman konsep meringkas menurut Radiusman pada tahun 2020.

³⁹ Radiusman, Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika, *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24853/Fbc.6.1.1-82020>

Pada soal menyimpulkan siswa memperoleh persentase 40% dan mengalami peningkatan 70% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa mampu memahami materi pertanyaan dengan baik sesuai dengan indikator pemahaman konsep Menyimpulkan. Pada soal menjelaskan siswa memperoleh 45% dan mengalami peningkatan 75% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa mampu mengetahui sebab akibat yang terjadi sesuai dengan indikator pemahaman konsep menjelaskan menurut Radiusman pada tahun 2020.⁴⁰

Berdasarkan uraian di atas mengenai hasil uji coba, maka dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang sila pancasila untuk kelas III MI Pasirangin 2 Sukabumi dikatakan “meningkat” media ini cocok untuk diterapkan dan dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahan konsep.

⁴⁰ Radiusman, Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika, *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24853/Fbc.6.1.1-82020>

BAB VI

PENUTUP

A. kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* materi simbol lambang garuda pancasila kelas III dengan tahapan dalam prosedur pengembangannya, yaitu: (1) Penilaian dan analisis kebutuhan (*Assesment and analiysis*); (2) Desain (*desain*); (3) Pengembangan (*development*); (4) Implementasi (*Implementation*) dan; (5) Evaluasi (*evaluation*).
2. Hasil validasi ahli materi serta ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* dikatakan valid dan layak untuk di uji cobakan. Kemudian hasil kemenarikan pada media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang garuda pancasila untuk meningkatkan pemahaman konsep, mendapatkan persentase 98% dengan kategori “sangat positif”
3. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep karena dalam media ini memiliki desain yang cukup baik, siswa mudah mengingat materi serta memberikan susana yang berbeda dalam kegiatan belajar siswa. Pernyataan ini

berdasarkan pada selisih hasil dari *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata keduanya 26,6. Kemudian nilai rata-rata pada hasil *pretest* 62,0, sedangkan nilai rata-rata pada hasil *posttest* adalah 88,6. Berdasarkan hasil uji coba N-Gain didapatkan rata-rata 0,67 dengan kategori sedang, kemudian data tersebut dapat diuraikan sebesar 17% dengan kriteria rendah, 30% dengan kriteria sedang dan 53% dengan kriteria tinggi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan *game* edukasi *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep, peneliti menyarankan hal-hal berikut untuk digunakan:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran pada materi simbol lambang Garuda Pancasila
2. Dalam pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* harus didukung oleh pihak sekolah yang siswanya menjadi subjek dalam penelitian
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* harus dikemas secara menarik agar peserta didik merasa tertarik dalam menggunakan media tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Y., Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus siswa, (2018). *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, 2(2), 29–35.
- Amelia Putri, Pentingnya Media Pembelajaran dalam Belajar Mengajar, *Journal on Edukation* 05, no 02 (2023): 3928-3936
- Defi Arti Rindi, Pengembangan Media Puzzle Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian teknologi Pendidikan* 4, no. 4 (2021): 329-426, <http://dx.doi.org/10.17977/um038v4i442021p329>
- Devi, A. (2022). Pengembangan E-LKPD Pada Matero Konsep Sifat-sifat Cahaya Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MI Islamiyah Sukopuro. Uin Maulana Malik Ibrahim.
- Dhani, T, Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022),
- Dwi Iza Murtafi'ah, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A match Pada Materi Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)
- Eti, "Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Al-Qur'an, MIQOT, *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 47, no. 012019): 1-20
- Ernis, Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru, *Jurnal Of Elementary School (JOES)* 04, 01 (2021): 45-56, <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2202>.
- Hidayati Wahyu Eka. Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Jurnal Of Islamic Education Studies* 01, no. 01 (2018): 64-72. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>,

- Ibrahim, Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 13, no 01 (2019): 136
- Indriani Meningkatkan Pemahaman Konsep PPKn Pada Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick, *Jurnal Of Elementary Education* 4, no 1 (2020): 64, <http://doi.org/10.32507/attadib.v4il.631>.
- Lestari, Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Memanfaatkan Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep, *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018): 26, <https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.6342018>.
- Khomsoh, R. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11
- Maulana Arafat Lubis, M.Pd, Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI), (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 23-27,
- Mauliddina, Understanding The Five Principles Of Pancasila In Implementing Daily Life Among Elementary School Students, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 5 (2021): 1356, [10.33578/Jpkip.V10i5.8279](https://doi.org/10.33578/Jpkip.V10i5.8279).
- Nuriska, Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKN di Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no 1 (2022): 2445-2448.,
- Olvi, Juliana dan deysti, Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas III Sekolah Dasar, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengejaran (JRPP)*, 6, no. 4 (2023): 959, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20614>,
- Primanita Sholihah, Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler, *Jurnal Sinetrik* 6, no 1 (2023): 10-17, <http://dx.doi.org/10.33061/js.v5i1.0000>
- Qian, Meihua. Karena R. Chark, Game-based Learning and 21st Century Skills: A review of recent research, *Computers in Human Behavior* 63, (2016): 50-58, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>,

- Radiusman, Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika, *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24853/Fbc.6.1.1-82020>
- Rahmawati Nur Indriani, Pengembangan Media Puzzle Pancasila di Kelas I SDN Panggung Lor Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik, *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2023): 18-24, <http://dx.doi.org/10.33061/js.v6i1.8685>.
- Ramli, M. 2012. Media dan Teknologi pembelajaran. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.
- Santosa Sedy, Zaenuri, Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) Di SD/MI, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, no. 4 (2022): 1495-1502, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4898>
- Selvisa Lingga Agustian, Inovasi Media Pembelajaran Sd Berbasis Kearifan Budaya Lokal, (Kediri: Penerbit Cv Srikandi Kreatif Nusantara, 2021), 13-14.,
- Septy Nurfadhillah, M.Pd. Media Pembelajaran, (Tanggerang: Penerbit CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 7-15.
- Siti fadjryana Fitroh dan Siti Mardiyah, Efektifitas Media Puzzle Siput dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika pada AUD (jurnal: PG-PAUD Trunojoyo, 2015) <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/download/1819/1507>,
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2017), 303.,
- Suratno, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Pengapian Sepeda Motor*, *JIMT: Jurnal Manajemen Terapan* 2, no. 4 2021): 513-532, <http://doi.org/10.31933/jimt.v2i4>.
- Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no 2 (2018): 2549-1725)

Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter peserta didik di dalam proses pembelajaran. *Jurnal Civics*, 13(2), 188-198. doi: <https://doi.org/10.21831/civics.v13i2.12743>

Widiastuti, *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* 01, no 02 (2012): 41-42, <http://doi.org/10.34010/komputa.vli2.60>.

W. Lee and L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design* (San Francisco: Pfeiffer, 2004) 3-15

LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1669/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 7 Mei 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Pasirangin 2
di
Sukabumi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nyi Masida
NIM : 200103110085
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Puzzle dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2
Lama Penelitian : Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 200103110085
Nama : NYI MASIDA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Dosen Pembimbing 1 : WIKU AJI SUGIRI, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PUZZLE DALAM PEMAHAMAN SIMBOL LAMBANG GARUDA PANCASILA SISWA KELAS III MI SUNAN KALIJAGA KARANGBESUKI MALANG

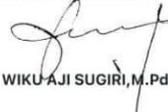
IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	10 Oktober 2023	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	menentukan judul skripsi yang sesuai dengan masalah yang ada di lapangan	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	24 Oktober 2023	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Diskusi terkait apa saja yang harus ada dalam latar belakang	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	02 November 2023	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Diskusi perbaikan terkait latar belakang masalah	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	23 November 2023	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Diskusi terkait hasil pengerjaan dari BAB I PENDAHULUAN	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	04 Desember 2023	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Revisi BAB 1 dan diskusi terkait pengerjaan BAB 2 dan 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	15 Januari 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Diskusi terkait hasil pengerjaan BAB 1 2 dan 3	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	05 Februari 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Persetujuan mengenai seminar proposal	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	01 Maret 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Revisi proposal skripsi sesuai dengan saran penguji 1 dan penguji 2 serta tandatangan revisi persetujuan proposal skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	25 April 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Revisi terkait instrumen validasi dan revisi produk media pembelajaran	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	13 Mei 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Perumusan Konsep pada BAB 4 dan 5	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	24 Mei 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Revisi pada BAB 4 dan 5 serta perumusan BAB 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	30 Mei 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Revisi pada BAB 4 5 dan 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
13	12 Juni 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Persetujuan BAB 4 5 dan 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
14	19 Juni 2024	WIKU AJI SUGIRI, M.Pd	Persetujuan sidang skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


WIKU AJI SUGIRI, M.Pd

Kajur / Kaprodi,



Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI *PUZZLE*
DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATERI LAMBANG GARUDA PANCASILA
KELAS III MI PASIRANGIN 2”**

Nama : Safaa Atiq Ulya

Kelas : 3

A. PETUNJUK

- a. Berilah tanda centang (v) pada jawaban yang sesuai dengan penelitian yang kamu anggap paling tepat!
- b. Jujurlah dalam mengisi penilaian ini!

B. PERTANYAAN

No	Aspek	Ya	Tidak
1.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	✓	
2.	Saya mudah menggunakan media berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	✓	
3.	Saya mudah mempelajari materi lambang simbol sila-sila pancasila	✓	
4.	Saya mudah untuk menyelesaikan soal evaluasi	✓	
5.	Saya suka dengan tampilan media pembelajaran berbasis <i>game edukasi puzzle</i> secara digital	✓	
6.	Saya lebih tertarik dalam belajar saat menggunakan media berbasis <i>game edukasi puzzle</i> secara digital	✓	
7.	Saya sangat semangat mempelajari materi simbol lambang sila-sila pancasila menggunakan media berbasis <i>game puzzle</i> secara digital	✓	
8.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran dengan media berbasis <i>game edukasi puzzle</i>	✓	

9.	Saya merasa tidak mudah bosan pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle secara digital	✓	
10.	Saya dapat bekerjasama secara baik pada saat menggunakan medi apembelajaran berbasis game edukasi puzzle secara digital	✓	

Validasi Media Pembelajaran



INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Kepada Yth.

Maryam Faizah, M.Pd.I

AHLI MEDIA

DI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dalam rangka menghasilkan media yang valid untuk pengerjaan tugas akhir tingkat stasa satu (S1), pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Maka saya Nyi Masida mengembangkan “Pengembangan Media Berbasis *Game* Edukasi *Puzzle* Dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2”

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada satu alternative jawaban yang discdiakan. Checklist dapat diberikan pada salah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1,2,3,4, dan 5. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilih angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- Pilih angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- Pilih angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- Pilih angka no 4 artinya baik/tepat/scsuai
- Pilih angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala penilaian serta respon yang telah diberikan. Terima Kasih

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI
PUZZLE DALAM PEMA HAMAN KONSEP MATERI LAMBANG GARUDA
PANCASILA KELAS III MI PASIRANGIN 2”**

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
2.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa				✓	
3.	Item pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai dan tepat				✓	
4	Melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle					✓
5.	Kemudahan penggunaan fitur-fitur pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle				✓	
6.	Gambar pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle terlihat jelas (HD)				✓	
7.	Font yang digunakan sesuai dengan sasaran pengguna				✓	
8.	Ukuran font pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai				✓	
9.	Warna kontras pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai					✓
10.	Kesesuaian media pembelajaran untuk siswa kelas III					✓
11.	Media puzzle ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran					✓
12.	Tata letak karakter/gambar pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai					✓

13.	Media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru				✓	
14.	Jumlah potongan <i>puzzle</i> sesuai untuk siswa tingkat SD/MI					✓
15.	Semua fitur yang terdapat dalam media <i>puzzle</i> ini dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permainan				✓	
16.	Ukuran Panjang dan lebar <i>puzzle</i> standar bagi tingkat MI				✓	
17.	Media <i>puzzle</i> ini dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran				✓	
18.	Media pembelajar <i>puzzle</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif				✓	
19.	Keterbacaan tulisan pada media				✓	
20.	Media pembelajaran berbasis game edukasi <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa				✓	

A. Komentar/saran

Boleh ditambahkan macam² *puzzle* dan disesuaikan materi/tema.
 agar lebih banyak maknanya.

.....

.....

.....

.....

.....

Validasi Materi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kepada Yth.

Sigit Priatmoko, M.Pd.

AHLI MATERI

DI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dalam rangka menghasilkan media yang valid untuk pengerjaan tugas akhir tingkat stasa satu (S1), pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Maka saya Nyi Masida mengembangkan “Pengembangan Media Berbasis *Game Edukasi Puzzle* Dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2”

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada satu alternative jawaban yang disediakan. Checklist dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1,2,3,4, dan 5. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilih angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- Pilih angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- Pilih angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- Pilih angka no 4 artinya baik/tepat/sesuai
- Pilih angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala penilaian serta respon yang telah diberikan. Terima Kasih

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI
PUZZLE DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATERI LAMBANG GARUDA
PANCASILA KELAS III MI PASIRANGIN 2”**

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Inti					✓
2.	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar					✓
3.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa					✓
4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai karakter siswa				✓	
5	Materi disajikan dengan jelas				✓	
6.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah				✓	
7.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
8.	Tampilan visual media pembelajaran menarik					✓
9.	Menggunakan bahasa yang informatif					✓
10.	Kesesuaian gambar dengan materi lambang simbol sial-sila pancasila					✓
11.	Relevansi materi dengan Kurikulum13 (K13) yang digunakan				✓	
12.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	
13.	Ketepatan pemilihan font huruf sesuai dengan siswa kelas III					✓
14.	Isi dari materi media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran				✓	
15.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran				✓	

16.	Penyajian materi disusun secara berurutan					✓
17.	Kejelasan paparan materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle					✓
18.	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi				✓	
19.	Ketepatan materi yang di tulis dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle					✓
20.	Menumbuhkan motivasi belajar					✓

A. Komentar/saran

- sesuai yang akan diberikan kpd kelompok sekiranya dicetak.
 - Siswa/tiap kelompok diberi print out gambar
-
-
-

B. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Malang, 02 Mei 2024

Validator Ahli Materi


Sigit Priatmoko, M.Pd.

Validasi Pretest dan Posttest



INSTRUMEN ANGKET VALIDASI PRETEST DAN POSTTEST

Kepada Yth.

Sigit Priatmoko, M.Pd.

Validator pretest dan posttest

DI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dalam rangka menghasilkan media yang valid untuk pengerjaan tugas akhir tingkat stasa satu (S1), pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Maka saya Nyi Masida mengembangkan "Pengembangan Media Berbasis *Game* Edukasi *Puzzle* Dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2"

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist pada satu alternatif jawaban yang disediakan. Checklist dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban ditandai dengan angka 1,2,3,4, dan 5. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilih angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- Pilih angka no 2 artinya kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- Pilih angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- Pilih angka no 4 artinya baik/tepat/sesuai
- Pilih angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

Peneliti memberikan apresiasi dan penghormatan atas segala penilaian serta respon yang telah diberikan. Terima Kasih

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI
PUZZLE DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATERI LAMBANG GARUDA
PANCASILA KELAS III MI PASIRANGIN 2”**

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Soal pretest sesuai dengan Kompetensi Dasar					✓
2.	Soal posttest sesuai dengan Kompetensi Dasar					✓
3.	Soal pretest sesuai dengan materi pembelajaran					✓
4.	Soal posttest sesuai dengan materi pembelajaran					✓
5.	Petunjuk soal yang sistematis dan mudah di pahami				✓	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa tingkat SD/MI				✓	
7.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal pretest					✓
8.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal posttest					✓
9.	Sistem penomoran yang jelas					✓
10.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal pretest					✓
11.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal posttest					✓
12.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
13.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud				✓	
14.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan/istilah					✓
15.	Jumlah soal dalam pretest-posttest sesuai dengan siswa kelas III				✓	
16.	Kalimat pertanyaan pada soal tidak mengandung arti ganda				✓	
17.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				✓	

18.	Terdapat Latihan soal disertai pembahasan materi				✓	
19.	Penyusunan soal di cantumkan secara acak			✓		
20.	Kejelasan maksud soal					✓

A. Komentor/saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Malang, 29 April 2024

Validator Pretest-Posttest


Sigit Priatmoko, M.Pd.

Soal Pretest

Nama : Neng Citra Alesia

Kelas : 3 (tiga)

Hari/Tanggal : Sabtu-18-5-2024

Waktu : 30 Menit

B = 11
S = 9
55

Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, atau c di depan jawaban yang benar!

1. Negara Indonesia mempunyai lambang negara yaitu...
 - a. Garuda pancasila
 - b. Kepala banteng
 - c. Pohon beringin
 - d. Padi dan kapas
2. Bunyi sila pertama Pancasila yaitu...
 - a. Ketuhanan yang Maha Esa
 - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
3. Bunyi sila kedua Pancasila yaitu...
 - a. Ketuhanan yang Maha Esa
 - b. Keadilan soial bagi seluruh rakyat indonesia
 - c. Persatuan Indonsia
 - d. Kemanusiaan yang adil dan beradab
4. Bunyi sila keempat Pancasila yaitu...
 - a. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - b. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. AKetuhanan yang Maha Esa
5. Bunyi sila kelima pancasila adalah
 - a. Ketuhanan yang maha esa
 - b. Persatuan Indonesia

- Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 d. Kemanusiaan yang adil dan beradab

6.



Gambar tersebut merupakan lambang pancasila, sila...

- Kedua
 b. Keempat
 c. Ketiga
 d. Kelima

7.



Gambar tersebut merupakan lambang pancasila, sila...

- a. Kedua
 b. Ketiga
 c. Kelima
 Pertama

8.



Semboyan yang tertulis pada burung garuda adalah...

- a. Bagimu negeri
 b. Indonesia raya
 Bhineka Tunggal Ika

d. Jayalah Indonesia



Jumlah helai bulu pada ekor gambar tersebut adalah...

- a. 45
- b. 17
- c. 19
- d. 8

10. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah...

- a. Walaupun sama tetapi tetap berbeda tujuan
- b. Walaupun sama tetapi tetap satu tujuan
- c. Walaupun berbeda-beda tetap beda tujuan
- d. Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu tujuan

11.



Bulu pada sayap burung garuda berjumlah...

- a. 8
- b. 17
- c. 45
- d. 19

12. Arti warna kuning pada lambang negara Indonesia adalah...

- a. **Keluhuran**
- b. Keberanian
- c. Kemurnian
- d. Kebenaran

13. Warna putih pada lambang burung garuda memiliki arti...

- a. Keabadian

- b. Kekuatan
- c. Kesucian
- d. Patriot

14. Kemanusiaan yang adil dan beradab, dilambangkan dengan simbol...

- a. Bintang
- b. Kepala Banteng
- c. Rantai
- d. Padi dan Kapas

15. Ketuhanan yang Maha Esa, dilambangkan dengan simbol...

- a. Bintang
- b. Kepala Banteng
- c. Rantai
- d. Padi dan Kapas

16. Indonesia merdeka pada tahun...

- a. 1946
- b. 1945
- c. 1954
- d. 1998

17.



Jumlah helai bulu pada bawah perisai atau pangkal ekor adalah...

- a. 19
- b. 8
- c. 45
- d. 17

18. Jumlah helai bulu pada leher adalah...

- a. 19
- b. 8
- c. 45
- d. 17

19. Setiap pemilihan ketua kelas dan wakilnya, siswa dan siswi kelas 3 MI Pasirangin 2 melakukan pemungutan suara terbanyak, artinya siswa dan siswi kelas 3 sudah mencerminkan sila ke...pancasila
- a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 1
20. Puput terjatuh saat lari, kemudian teman-teman puput membantunya dan membawanya ke UKS. Sikap teman-teman puput sudah tercermin dalam sila ke...pancasila
- a. Dua
 - b. Tiga
 - c. Lima
 - d. Empat

Soal Posttest

Nama : Nerya Alisa

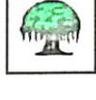
Kelas : (T19A)

Hari/Tanggal : Senin 20/5/2024

Waktu : 30 Menit

100

Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, atau c di depan jawaban yang benar!

- ✓ 1. Bunyi sila pertama Pancasila yaitu
- a. Ketuhanan yang maha esa
 - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - d. Persatuan Indonesia
- ✓ 2. simbol padi dan kapas pada lambang burung garuda merupakan sila ke...
- a. 4
 - b. 5
 - c. 3
 - d. 1
- ✓ 3. 
- Berdasarkan gambar diatas bagaimana bunyi sila pancasila tersebut...
- a. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - b. Persatuan Indonesia
 - c. Ketuhanan yang maha esa
 - d. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- ✓ 4. 8 helai bulu burung garuda terletak pada bagian
- a. Ekor
 - b. Leher
 - c. Dada
 - d. Sayap
- ✓ 5. Lambang sila keempat pancasila adalah...
- a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
- ✓ 6. Simbol banteng merupakan lambang garuda sila ke...
- a. 2

b. 5

~~c. 4~~

d. 3

✓7.



Berdasarkan gambar diatas bagaimana bunyi sila pancasila tersebut...

a. Ketuhanan yang maha esa

✓b. Persatuan indonesia

c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

d. Kemamusiaan yang adil dan beradab

✓8. 45 helai bulu burung garuda terletak pada bagian

a. Dada

b. Sayap

~~c. Leher~~

d. Ekor

✓9. simbol rantai pada lambang burung garuda merupakan sila ke...

a. Pertama

b. Empat

c. Lima

~~d. Dua~~

✓10. "Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu tujuan", merupakan makna dari...

~~a. Bhineka Tunggal Ika~~

b. Persatuan Indonesia

c. Jayalah indonesiaku

d. Indonesia raya

✓11. Puput terjatuh saat lari, kemudian teman-teman puput membantunya dan membawanya ke UKS. Sikap teman-teman puput sudah tercermin dalam sila ke...pancasila

~~a. 2~~

b. 3

c. 4

d. 5

✓12. 19 helai bulu burung garuda terletak pada bagian...

a. Sayap

b. Ekor

c. Leher

~~d. Bawah perisai atau pangkal ekor~~

✓13. Negara Indonesia mempunyai lambang negara yaitu...

a. Padi dan Kapas

b. Kepala Banteng

~~c. Garuda Pancasila~~

d. rantai

✓14. Negara yang merdeka pada 17 Agustus 1945 adalah...

a. Vietnam

~~b. Indonesia~~

c. Malaysia

d. singapur

✓15. Lambang sila ketiga pancasila adalah...



dalam dada burung garuda terdapat
berapa simbol sila Pancasila...

- a. Tiga
- ~~b. Lima~~
- c. Empat
- d. Sepuluh

✓17. 17 helai bulu burung garuda terletak
pada bagian

- a. Bawah perisai atau pangkal ekor
- ~~b. sayap~~
- c. leher
- d. ekor

✓18. simbol Bintang pada lambang burung
garuda merupakan sila ke...

- a. 2
- ~~b. 1~~
- c. 3
- d. 5

✓19. Warna yang memiliki makna
kesucian pada lambang burung
garuda adalah...

- a. Merah
- b. Hijau
- ~~c. Putih~~
- d. ungu

✓20. Warna yang memiliki makna
keluhuran pada lambang burung
garuda adalah...

- ~~a. Kuning~~
- b. Ungu
- c. Merah
- d. Putih

Draf Wawancara

Hari/ Tanggal : 19 Oktober 2023

Lokasi : MI Pasirangin 2 Sukabumi

Mahasiswa	Assalamu'alaikum Wr. Wb. Selamat pagi ibu
Wali Kelas III	Waalakum salam Wr. Wb. Selamat pagi the
Mahasiswa	Mohon maaf mengganggu waktunya bu, perkenalkan nama saya nyi masida dari PGMI UIN Malang. Pada hari ini saya akan melakukan wawancara yang dimana ibu menjadi narasumbernya, wawancara ini mengenai pelaksanaan pembelajaran yang mana hasil wawancara ini akan saya kumpulkan sebagai informasi terhadap penelitian skripsi saya. Apakah ibu bersedia untuk di wawancarai?
Wali Kelas III	Silahkan teh, saya bersedia
Mahasiswa	Alhamdulillah, baik bu terimakasih. Dikarenakan sudah bersedia untuk di wawancarai, sebelumnya dengan ibu siapa? Kemudian di kelas berapa yah ibu mengajar?
Wali Kelas III	Dengan ibu Nurasyiah, saya mengajar di kelas III
Mahasiswa	Baik bu, mengenai kurikulum di MI Pasirangin 2 Sukabumi ini menggunakan kurikulum seperti apa bu?
Wali Kelas III	Mengenai kurikulumnya masih menggunakan K13 teh, dikarenakan kami masih belum bisa menerapkan kurikulum merdeka dikarenakan beberapa hal yang menjadi penghambat kesulitannya guru dalam menerapkan kurikulum merdeka.
Mahasiswa	Baik bu, kemudian menurut ibu pada pembelajaran kira-kira materi apa yang sulit dipahami oleh siswa?
Wali Kelas III	Selama saya mengajar, kebanyakan siswa kesulitan dalam mata pelajaran PPKn terutama dalam materi lambang garuda pancasila
Mahasiswa	Untuk contoh kesulitan materinya itu seperti apa yah bu?
Wali Kelas III	Anak-anak kesulitan untuk memahami makna simbol yang ada pada lambang burung garuda, bukan hanya itu mereka juga kesulitan bagaimana cara mengimplemntasikannya.
Mahasiswa	Baik bu, mengenai faktor yang menyebabkan siswa sulit memahami materi mungkin bisa dipaparkan lebih rinci lagi
Wali Kelas III	Faktor yang paling dominan adalah pada media pembelajaran, karena kebanyakan mereka kurang memahami materi yang saya sampaikan. Sealin itu anak-anak ada yang kurang memperhatikan Ketika pembelajaran biasanya disebabkan karena kurang adanya variasi metode pembelajaran yang saya terapkan

Mahasiswa	Baik bu, mengenai media pembelajaran biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran apa saja?
Wali kelas III	Saya hanya menggunakan gambar lambang burung garuda yang biasanya ada di kelas saja
Mahasiswa	Baik bu, terimakasih sudah berkenan menjadi narasumber saya. Kesimpulan dari wawancara kali ini saya akan melaksanakan penelitian di MI Pasirangin 2 Sukabumi ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> . Harapannya dengan adanya media ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam materi lambang garuda pancasila
Wali Kelas III	Silahkan teh, tentunya saya dengan senang hati
Mahasiswa	Terimakasih banyak bu
Wali Kelas III	Sama-sama

Pedoman Observasi

Tanggal Pengamatan : 11 Oktober 2023

Tempat : MI Pasirangin 2 Sukabumi

Waktu : 10.00 WIB

Kegiatan : Observasi pra lapangan

NO	Situasi yang diamati	Keterangan
1.	Suasana lingkungan MI Pasirangin 2 Sukabumi	Suasana lingkungan sangat bersih serta dilengkapi pohon-pohon hijau
2.	Suasana kegiatan belajar dan mengajar	Kegiatan belajar mengajar sedikit gaduh dikarenakan ada beberapa siswa yang usil kepada teman-temannya
3.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan penuh semangat	Pemaparan materi dilakukan dengan semangat yang selalu diawali dengan ice breakig
4.	Guru menguasai materi yang akan diajarkan	Guru menjelaskan materi secara jelas serta dengan suara yang lantang
5.	Penggunaan media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku guru saja.

Dokumentasi

Wawancara dengan guru wali kelas III



Siswa mengerjakan soal pretest



Penggunaan media pembelajaran



Siswa mengerjakan soal posttest

Daftar Riwayat Hidup

Nama : Nyi Masida

Nim : 200103110085

Tempat, Tanggal, Lahir : Sukabumi, 30 September 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Tahun Masuk : 2020

Alamat Asal : Kp. Pareang RT 01/08 Desa Cijengkol Kec. Caringin Kab. Sukabumi Jawa Barat

Alamat Domisili : Jl. Raya Candi VI C No. 303, Karangbesuki, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146

No Handphone : 085731229896

Email : nyimasida77@gmail.com

Riwayat Pendidikan : 1. RA Al-Anwariah Sukabumi
2. MI Pasirangin 2 Sukabumi Sukabumi
3. MTS AL-Badriyah Sukabumi
4. MAN 1 Sukabumi