

**PENGEMBANGAN MEDIA WOZZLE (WOODY PUZZLE)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BAGI SISWA KELAS III
SDN KETAWANGGEDE KOTA MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
LAYYINATUS SHIFAH
NIM. 200103110142**



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

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA WOZZLE (WOODY PUZZLE)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BAGI SISWA KELAS III
SDN KETAWANGGEDE KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH
LAYYINATUS SHIFAH
NIM. 200103110142



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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP : 19901225 201903 2 019

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa :

Nama : Layyinatul Shifah

NIM : 200103110142

Judul : Pengembangan Media WOZZLE (WOODY PUZZLE) Sebagai Media Pembelajaran PPKN Bagi Siswa Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang

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 dengan mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing



Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 19901225 201903 2 019

Malang, 7 Juni 2024
Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

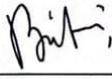
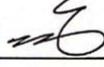
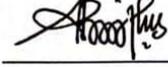
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WOOZLE* (WOODY PUZZLE)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN BAGI SISWA KELAS III SDN
KETAWANGGEDE KOTA MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Layyinatus Shifah (200103110142)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Juni 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Penguji Dr. Bintoro Widodo, M.Kes NIP. 19760405200811018	: 
Anggota Penguji Dr. Abd. Ghofur, M.Ag NIP. 19734152005011004	: 
Sekretaris sidang Maryam Faizah, M.Pd.I NIP. 199012252019032019	: 
Dosen Pembimbing Maryam Faizah, M.Pd.I NIP. 199012252019032019	: 

Mengesahkan,

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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196304031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Layyinatuz Shifah
NIM : 200103110142
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media WOZZLE (WOODY PUZZLE)
Sebagai Media Pembelajaran PPKN Bagi Siswa Kelas 3 SDN
Ketawanggede Kota Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Malang, 5 Juni 2024

Hormat Saya



Layyinatuz Shifah
NIM. 200103110142

NOTA DINAS PEMBIMBING

PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd.I

Dosen Ilmu Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 13 Juni 2024

Hal : Skripsi Layyinatus Shifah

Lamp. : 4 lembar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Layyinatus Shifah

NIM : 200103100142

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media *WOZZLE (WOODY PUZZLE)* Sebagai Media Pembelajaran PPKN Bagi Siswa Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang

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

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing



Marvañ Faizah, M.Pd.I
NIP. 19901225 201903 2 019

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhingga sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam penyusunan penulisan skripsi ini penulis banyak memperoleh bimbingan, semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai bentuk ucapan terimakasih atas segala kasih, telah ditulis dengan tulus dan dipersembahkan tulisan ini kepada:

Pertama saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Bapak Istianto dan Ibu Lutfiyah, S.Pd, serta adik penulis Muhammad Adhiyaksa Rizkillah yang telah memberikan motivasi dalam hidup penulis, mendidik, menyayangi, mengasihi, memberi dukungan yang tidak terukur hingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana, sujud serta doa mereka selalu menjadi kesuksesan untuk anaknya.

Kedua kepada dosen dan guru yang selalu membimbing saya dalam mencari ilmu. Terutama kepada Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang memberi bimbingan dan Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I yang memberikan konsep penelitian dan membimbing proses penulisan skripsi ini. Penulis ucapkan banyak terimakasih semoga Allah SWT membalas kebaikan dengan berlipat-lipat kebaikan.

Ketiga saya persembahkan skripsi ini kepada diri penulis yang sudah bekera keras hingga menyelesaikan skripsi ini. Perjuangan penulis masih panjang dan banyak tujuan yang harus dicapai di masa depan.

MOTTO

“For all of you who are striving for your dreams. I just want tell you that, you should believe in yourself and don’t let anyone bring you down, you know negativity does not exist. It’s all about positivity, right? So, Keep that in mind. But, anyways, have good friends around you have good peers Surround yourself with good people, cause you’re a good person, too.”

(Mark Lee-NCT)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT. berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya. Peneliti berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *WOZZLE (WOODY PUZZLE)* Sebagai Media Pembelajaran PPKN Bagi Siswa Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang”, shalawat serta salam tidak lupa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Peneliti mengetahui bahwa proses penulisan skripsi ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Malang beserta seluruh staf.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Malang.
4. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen wali yang selalu mengarahkan dan memberikan saran yang baik.
5. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan dan membimbing hingga akhir.
6. Dyah Ayu Caturningtyas, S.Pd selaku wali kelas 3 SDN Ketawanggede yang telah berkenan menyediakan tempat penelitian.
7. Kedua orang tua, Bapak Istianto dan Ibu Lutfiyah, S.Pd yang senantiasa mendoakan, memberi semangat, kasih sayang, dan ridlonya atas kesuksesan

penulis dalam menuntut ilmu. Serta adik saya M. Adhiyaksa Rizkillah yang selalu mendoakan saya dan memberikan dukungan untuk kesuksesan penulis.

8. Teman-teman kos terutama Sofi Adhawiyah dan Rena Widayanti yang mendengar keluh kesah, membantu penulis, dan memberi motivasi hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang terlibat dan tidak bisa disebutkan satu persatu namun memberikan kontribusi dan dukungan dalam penelitian ini. Diharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi peneliti.

Akhir kata, skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan bagi penulis meupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 5 Juni 2024



Layyinatus Shifah

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 yang secara garis besar 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	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوَّ = Aw

أَيَّ = Ay

أُوَّ = û

إِيَّ = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Orisinalitas Pengembangan	10
H. Definisi Istilah	15
I. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori	17
1. Media pembelajaran	17
2. Media <i>Puzzle</i>	20
3. Landasan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	23
4. Materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	26
B. Perspektif Teori Islam	30
C. Kerangka berfikir	32

BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	34
C. Prosedur Pengembangan.....	36
D. Uji Coba Produk.....	38
a. Uji Ahli (Validasi Ahli)	38
b. Uji Coba	39
E. Jenis Data.....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Analisis Data	46
I. Storyboard	48
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	50
A. Proses Pengembangan.....	50
1. Analisis Potensi dan Masalah.....	50
2. Pengumpulan Data.....	51
3. Desain Produk	52
4. Validasi desain.....	56
5. Revisi Produk	58
6. Hasil Uji Coba Produk.....	61
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	62
1. Validasi Produk Media <i>WOOZLE (Woody Puzzle)</i>	62
2. Hasil Uji Coba Media <i>WOOZLE (Woody Puzzle)</i>	67
BAB V PEMBAHASAN	72
A. Proses Pengembangan Media <i>WOOZLE (Woody Puzzle)</i>	72
1. Analisis Potensi dan Masalah.....	72
2. Pengumpulan data	73
3. Desain Produk	74
4. Validasi Desain.....	74
5. Revisi Desain.....	75
6. Uji Coba Produk.....	75
B. Analisis Kemenarikan Media <i>WOOZLE</i>	76
1. Validasi Ahli Materi.....	76
2. Validasi Ahli Media	76

3. Validasi Ahli Pembelajaran.....	77
4. Respon Siswa.....	77
BAB VI KESIMPULAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	86

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	33
Bagan 3. 1 Model Pengembangan Borg and Gall	35
Bagan 3. 2 Desain Ahli Uji	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Gambar Desain <i>Corel</i> Peta Indonesia	53
Gambar 4. 2 Gambar <i>Background</i> Peta Indonesia	53
Gambar 4. 3 Gambar <i>Background</i> Desain Canva	54
Gambar 4. 4 Gambar Buku Pendamping Desain Canva	54
Gambar 4. 5 Gambar Stiker Desain Canva	54
Gambar 4. 6 Gambar tampak atas <i>WOOZLE</i>	55
Gambar 4. 7 Gambar isi <i>WOOZLE</i>	55
Gambar 4. 8 Gambar Bendera dan Menara Akrilik	55
Gambar 4. 9 Gambar Buku Pendamping	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	42
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	42
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	43
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Repon Siswa	44
Tabel 3. 5 Tabel Skala <i>Likert</i>	47
Tabel 3. 6 Keriteria Penilaian Validasi Media	48
Tabel 3. 7 <i>Storyboard</i>	48
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	65
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa.....	68
Tabel 4. 5 Revisi Produk.....	58

ABSTRAK

Shifah, Layyinat 2024, Pengembangan Media *WOOZLE (Woody Puzzle)* Sebagai Media Pembelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pengembangan media *WOOZLE (Woody Puzzle)* pada pembelajaran PPKn merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membuat aktivitas pembelajaran yang menarik bagi siswa dan menyenangkan serta dapat membuat siswa lebih aktif di dalamnya. Media ini berisikan bendera akrilik sekaligus peta Indonesia untuk siswa dapat memahami keberagaman karakteristik di lingkungan sekitar mereka, kemudian terdapat buku pendamping agar siswa lebih mudah dalam memahami dan bermain media tersebut. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *WOOZLE (Woody Puzzle)* pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar di kelas III di SDN Ketawanggede Kota Malang yang menarik untuk siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD) dengan menerapkan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini berupa produk media *WOOZLE (Woody Puzzle)* materi tentang keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar yang prosedur pengembangannya menerapkan 6 tahapan model pengembangan Borg and Gall diantaranya analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk. Berdasarkan hasil uji coba produk media *woody puzzle* di kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang didapatkan data dengan perolehan presentase 94,5 % dengan kriteria valid menarik media *woody puzzle* dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Puzzle, Keberagaman Karakteristik Individu.

ABSTRACT

Shifah, Layyinatus 2024, Development of WOOZLE (Woody Puzzle) Media as a PPKn Learning Media for Class III Students of Ketawanggede Elementary School, Malang City, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

The development of WOOZLE (Woody Puzzle) media in PPKn learning is one of the media that can be used in the learning process to create learning activities that are interesting and fun for students and can make students more active in it. This media contains an acrylic flag as well as a map of Indonesia so that students can understand the diversity of characteristics in the environment around them, then there is a companion book to make it easier for students to understand and play with this media. This development research aims to develop WOOZLE (Woody Puzzle) media on material about the diversity of individual characteristics in the surrounding environment in class III at SDN Ketawanggede, Malang City, which is interesting for students.

This research uses Research and Development (RnD) research by applying the Borg and Gall development model modified by Sugiyono. The subjects in this research were class III students at SDN Ketawanggede, Malang City, totaling 23 students. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires and documentation with qualitative and quantitative analysis techniques.

The results of this research are in the form of WOOZLE (Woody Puzzle) media products, material about the diversity of individual characteristics in the surrounding environment, whose development procedures apply the 6 stages of the Borg and Gall development model, including potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, product revision, and testing. try the product. Based on the results of testing woody puzzle media products in class III at SDN Ketawanggede, Malang City, data was obtained with a percentage of 94.5% with valid criteria for attracting woody puzzle media in PPKn learning material on the diversity of individual characteristics in the surrounding environment.

Keywords: Learning Media, Puzzles, Diversity of Individual Characteristics.

الملخص

مدرسة كتوغكيدي لطلاب الصف الثالث بمدرسة كوسيلة تعليمية ووزل الشفاء، ٢٠٢٤، تطوير وسائط الابتدائية، مدينة مالانج، أطروحة، برنامج دراسة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية جامعة مالانج.

أحد الوسائط التي يمكن استخدامها في عملية التعلم لإنشاء أنشطة ففكآن ووزل في تعلم يعد تطوير وسائط تعليمية مثيرة للاهتمام وممتعة للطلاب ويمكن أن تجعل الطلاب أكثر نشاطًا فيها. تحتوي هذه الوسائط على علم أكريليك بالإضافة إلى خريطة لإندونيسيا حتى يتمكن الطلاب من فهم تنوع الخصائص في البيئة المحيطة بهم، ثم يوجد كتاب مصاحب لتسهيل فهم الطلاب لهذه الوسائط واللعب بها. يهدف بحث التطوير هذا إلى مدرسة ووزل على مواد حول تنوع الخصائص الفردية في البيئة المحيطة في الصف الثالث في تطوير وسائط كتوغكيدي، مدينة مالانج، وهو أمر مثير للاهتمام للطلاب.

المعدل بواسطة برغ ن كل من خلال تطبيق نموذج التطوير يستخدم هذا البحث بحث البحث والتطوير مدرسة كتوغكيدي، مدينة مالانج، كان المشاركون في هذا البحث هم طلاب الصف الثالث في سوكيونو ويبلغ عددهم ٢٣ طالبًا. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والوثائق مع تقنيات التحليل النوعي والكمي.

ووزل، وهي مادة تتحدث عن تنوع الخصائص الفردية في البيئة نتائج هذا البحث في شكل منتجات إعلامية برغ وكل، بما في ذلك تحليل المحيطة، والتي تطبق إجراءات تطويرها المراحل الست لنموذج تطوير الإمكانات والمشكلات وجمع البيانات وتصميم المنتج والتحقق من صحة التصميم ومراجعة المنتج واختبار المدرسة الابتدائية المنتج بناءً على نتائج اختبار منتجات وسائط الألغاز الخشبية في الصف الثالث في الحكومية كتوغكيدي، مدينة مالانج، تم الحصول على البيانات بنسبة ٩٤.٥% مع معايير صالحة لجذب وسائط حول تنوع الخصائص الفردية في البيئة المحيطة. بيئة ففكأل الألغاز الخشبية في المواد التعليمية.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، الألغاز، تنوع الخصائص الفردية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pembelajaran mengajarkan menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan sehari-hari dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia.¹ Salah satu konsep yang harus dipelajari oleh siswa di sekolah dasar adalah keberagaman Bangsa Indonesia. Dikarenakan Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam suku, bahasa, agama yang merupakan suatu kesatuan meskipun berbeda-beda.²

Mengingat juga tujuan dari pendidikan Negara Indonesia salah satunya berakhlakul karimah, materi keberagaman ini digunakan untuk mengenalkan bahwasanya mereka adalah makhluk yang harus saling menghormati suku atau budaya yang dimiliki orang lain. Selain itu, Pendidikan kewarganegaraan perlu diajarkan di sekolah dasar karena PPKn merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pemberian pemahaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang dengan pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya, sebagai sarana untuk menanamkan nilai kedisiplinan, kejujuran, serta sikap baik terhadap sesama.³

¹ Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn)* (Bumi Aksara, 2017).

² Rahayu, 42.

³ Machful Indra Kurniawan, M.Pd, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar* (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl. Mojopahit No 666B Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA PRESS, n.d.).

Siswa SD merupakan salah satu bagian dari masyarakat yang tidak lepas dari kegiatan berinteraksi dengan orang lain. Pada kegiatan ini sering menjumpai atau menemukan perbedaan-perbedaan dalam diri seseorang. Perbedaan tersebut dapat berupa suku, makanan khas tiap daerah, pakaian yang digunakan, adat istiadat, dsb. Meskipun terdapat berbagai perbedaan, siswa diharapkan dapat menyikapinya dengan baik yaitu dengan menghormati dan menghargai adanya perbedaan-perbedaan tersebut, sehingga tercipta suatu masyarakat yang aman dan damai. Memaknai hal tersebut, bahwa Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keanekaragaman suku bangsa, adat kesopanan, dsb. Indonesia merupakan negara yang terkenal akan toleransinya terhadap adanya perbedaan. Hal ini menunjukkan makna bersatu dalam keberagaman mempunyai arti sikap saling menghargai, membantu, gotong royong tanpa membedakan perbedaan yang ada.⁴

Materi keberagaman ini merupakan salah satu materi yang diajarkan di bangku sekolah dasar. Materi ini perlu diajarkan agar siswa dapat menentukan sikap dalam menghadapi perbedaan-perbedaan yang ditemukan nantinya oleh siswa dan tidak menjadikan perbedaan sebagai wadah *bullying* antar sesama, mempunyai rasa individualis, dan acuh tak acuh terhadap kondisi dan situasi sehingga terjadi perpecahan.⁵ Untuk itu dalam upaya untuk mewujudkan penanaman nilai Pancasila dan

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

⁵ Ari Subekti, *Daerah Tempat Tinggalku / Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi*, Vol. Vi, 202 Hlm. : Ilus.; 29,7 Cm. (Tema; 8) (Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017).

keberagaman dalam pembelajaran perlu menggunakan metode, model, dan media yang tepat dengan kebutuhan siswa atau permasalahan yang terjadi sehingga akan tercapainya tujuan pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang, peneliti mendapat informasi terkait kendala dalam pengajaran materi keberagaman yaitu siswa SD menganggap pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang membosankan, hal ini terlihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan pelajaran melainkan bermain, berbicara sendiri bahkan terlihat lesu seperti menaruh kepala diatas meja, hal ini terjadi dikarenakan dalam proses pembelajarannya guru terlalu sering menggunakan video sebagai media pembelajaran dan metode ceramah sehingga membuat siswa cenderung bersifat pasif dan kesulitan dalam mengingat serta memahami materi. Hal tersebut terlihat dari hanya sebagian kecil yang mampu menjawab pertanyaan. Masalah yang muncul dalam proses pembelajaran inilah yang akan berdampak pada keaktifan siswa dan hasil dalam belajar.⁶

Selain itu, berdasarkan pengamatan dari peneliti diperoleh data sumber belajar yang digunakan siswa hanya terbatas pada buku siswa dan media video, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang lain, sehingga pada proses pembelajarannya guru melakukan aktivitas pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa pada pembelajaran tersebut.

⁶ Dyah Ayu Caturningtyas, S.Pd, Wawancara Pra-Observasi, November 20, 2023.

Berbagai permasalahan tersebut, membuat aktivitas dan hasil belajar siswa merasa bosan, kurang aktif serta hasil belajar yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, dapat dikatakan pembelajaran belum terlaksana secara maksimal sesuai tujuan yang diharapkan. Dari hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti berpikir bagaimana membuat pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Sehingga, memerlukan adanya inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan namun bermakna bagi siswa.

Inovasi tersebut bisa menggunakan media *puzzle*. Menurut Rosdijati tahun 2012 manfaat media *puzzle* yaitu 1) Dapat melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) Memperkuat daya ingat, 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan 5) dengan memilih gambar dan bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).⁷

Puzzle merupakan media atau alat permainan edukatif yang tepat dengan kebutuhan siswa dengan permasalahan yang terjadi, *puzzle* dapat melatih daya ingat dan konsep yang sesuai yaitu siswa dapat belajar sambil bermain.⁸ Menurut Heriawan, dkk mengemukakan mencari pasangan adalah kegiatan, siswa harus mencari pasangan kartu dalam batas waktu

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

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

yang ditentukan. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* ini membuat pemahaman dan aktivitas siswa terasah dengan baik. Sesuai dengan Teori Piaget yang mengemukakan bahwasanya anak yang berusia 6-12 tahun adalah logikanya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret.⁹ yang artinya bahwasannya anak yang berusia tersebut menggunakan media yang konkret atau dapat dipegang secara langsung.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yusril Wahid pada tahun 2020 dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran materi keberagaman membuktikan bahwa media *puzzle* layak dan meningkatkan hasil belajar sebagai alat untuk mengajar.¹⁰ Bahkan penelitian Ni Komang Sri Adnyani Manuarti tahun 2022 dan Badriyah tahun 2020 membuktikan bahwa media *puzzle* ini menarik dan layak digunakan dalam mata pelajaran yang lain seperti IPA dan Matematika.¹¹¹² Sesuai dengan pemaparan hasil penelitian terdahulu dan pendapat beberapa para ahli media *puzzle* dapat menarik minat siswa dan layak digunakan bahkan meningkatkan hasil belajar.

Sejauh ini, belum ada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran *puzzle* yang dikemas dengan akrilik pada materi keberagaman

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

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

¹¹ Ni Komang Sri Adnyani Manuarti And Made Putra, "Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar" (Cilacap, Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap, N.D.).

¹² Badriyah Badriyah, "Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (Sd) Kelas Vi" (Other, Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap, 2020), <https://repository.unugha.ac.id/1209/>.

karakteristik individu di lingkungan sekitar untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media *puzzle* ini digunakan agar siswa lebih tertarik dalam memainkannya, menciptakan media yang mampu memperkuat daya ingat dan menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti berkeinginan melakukan penelitian dengan menerapkan media *puzzle* yang dimainkan secara berkelompok, cocok dengan kebutuhan siswa. Selain itu, dinilai cocok untuk penerapan model pembelajaran siswa belajar sambil bermain sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Menurut Mutia dalam penelitiannya yang berjudul *Characteristics Of Children Age Of Basic Education* yaitu karakteristik anak usia pendidikan dasar yaitu senang bermain, bekerja dalam kelompok, dan senang memperagakan secara langsung.¹³ Akibatnya, peneliti dapat mengambil penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media *WOOZLE (Woody Puzzle)* Sebagai Media Pembelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, permasalahan penelitian pengembangan ini dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *woody puzzle* pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar bagi siswa kelas III SDN Katawanggede Kota Malang?

¹³ Mutia, “Characteristics Of Children Age Of Basic Education,” *Iai Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh* Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 (N.D.).

2. Bagaimana kemenarikan media *woody puzzle* bagi siswa kelas III SDN Katawanggede Kota Malang pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian pengembangan ini untuk :

1. Menghasilkan media pembelajaran *woody puzzle* sebagai media pembelajaran PPKn bagi siswa kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang.
2. Mengetahui kemenarikan siswa kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang dalam menggunakan media *woody puzzle* sebagai media pembelajaran PPKn.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media *woody puzzle* sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti mengharapkan dalam pengembangan ini dapat menambah pengetahuan dan inovasi baru tentang pengembangan media *woody puzzle* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PPKn bagi siswa kelas III SDN Katawanggede Kota Malang.

2. Manfaat Praktis

Pada penelitian pengembangan media *puzzle* ini juga dapat memberikan manfaat secara praktis. Berikut adalah manfaat secara praktis :

a. Bagi Guru

Dengan dikembangkannya media *woody puzzle* ini, guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran PPKn yang diharapkan siswa merasa senang dalam pembelajaran tersebut.

b. Bagi Siswa

Siswa merasa tidak jenuh dan bosan dengan adanya media *woody puzzle* sebagai media pembelajaran PPKn.

c. Bagi peneliti

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan pengetahuan baru tentang media *woody puzzle* dan syarat kelulusan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *woody puzzle* diharapkan menjadi media yang mampu meningkatkan daya ingat dan menarik perhatian siswa sehingga dapat membantu proses pembelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.
2. Media *woody puzzle* mampu membuat siswa aktif di dalam proses pembelajaran.

3. Media *woody puzzle* pada pembelajaran PPKn mampu digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

b. Keterbatasan Pengembangan

Selain itu, peneliti memiliki batasan-batasan dalam penerapannya antara lain sebagai berikut :

1. Pengembangan media *woody puzzle* terbatas pada pembelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar
2. Uji coba produk dilakukan di kelas III SDN Katawanggede Kota Malang.
3. Kevalidan pada media *woody puzzle* dinilai dari beberapa validator.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan berupa alat peraga *woody puzzle* pada pembelajaran PPKn sebagai berikut :

1. Media ini berbentuk *puzzle* yang terbuat dari kayu yang berjenis triplek dengan ukuran 40x60 cm. Media *puzzle* ini terdapat pembatas dengan tinggi 7 cm, serta tutup dari bahan triplek agar media *puzzle* ini tidak berserakan dan lebih praktis untuk disimpan.
2. Media ini terdapat 22 keping *puzzle* yang terbuat dari kayu triplek
3. Media ini juga menggunakan stiker pada keping dan alas *puzzle* sehingga aman untuk siswa.
4. Pada *puzzle* ini memiliki keunikan yaitu keping *puzzle* memiliki lubang yang didalamnya terdapat magnet untuk memasukkan bendera akrilik yang berisi mencocokkan daerah, baju adat, rumah adat, makanan khas daerah.

5. Akrilik berukuran panjang 15 cm dan memiliki ketebalan 4 mm
6. Terdapat magnet pada lubang di beberapa kepingan *puzzle* dan dibawah akrilik untuk menempelkan kepingan dengan akrilik dan magnet pada bendera akrilik untuk menempelkan gambar
7. Terdapat 3 cabang di akrilik yakni berisikan gambar baju adat, rumah adat, makanan khas daerah.
8. Beberapa gambar yang digunakan yakni animasi sehingga siswa tertarik pada media ini sekaligus senang dalam pembelajaran.
9. Jenis huruf yang digunakan pada media *puzzle* ini yakni *font* yang menarik perhatian siswa
10. *QR code* pada pojok kiri *background* media

G. Orisinalitas Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan *pra-research*, terdapat penelitian terdahulu yang relevan terhadap judul penelitian pengembangan media *puzzle*, antara lain :

- a. Penelitian pengembangan oleh Saifal Aqsal Ghazy, dkk (2023) yang berjudul “Pengembangan Media *Woody Puzzle* Berbasis *Make a Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Kelas II SD” memperoleh hasil bahwa peningkatan kemampuan metakognitif dari media *puzzle* kayu menunjukkan kriteria “tinggi” yang berarti media tersebut berpengaruh tinggi dalam meningkatkan metakognisi.¹⁴

¹⁴ Safia Aqsal Ghazy, Mohamad Fatih, And Cindya Alfi, “Pengembangan Media *Woody Puzzle* Berbasis *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas Ii Sd,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 1 (July 9, 2023): 5764–75, <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i1.8761>.

- b. Penelitian pengembangan oleh Ika Mulyanti (2019) yang berjudul “Pengembangan Media *Woody Puzzle* Pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria” memperoleh hasil bahwa pengembangan media woody puzzle sangat layak digunakan dalam materi Archaeobacteria dan Eubacteria.¹⁵
- c. Penelitian pengembangan oleh Lisa Indrianti, dkk (2020) yang berjudul “ Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram TahunPelajaran 2019/2020” memperoleh hasil bahwa pengembangan media *puzzle* layak digunakan dalam mata pelajaran tematik.¹⁶
- d. Penelitian pengembangan oleh Ni Komang Sri Adnyani Manuarti dan Made Putra (2022) yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar” memperoleh hasil bahwa pengembangan media *puzzle* layak digunakan pada kegiatan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa mampu membantu siswa lebih berkonsentrasi untuk belajar sehingga memudahkan siswa.¹⁷
- e. Menurut penelitian lain oleh Yusril Wahid, dkk (2020) yang berjudul “ Pengembangan Media PENA (*Puzzle* Nusantara) Materi Keberagaman

¹⁵ Ika Mulyanti, “Pengembangan Media Woody Puzzle Pada Materi Archaeobacteria Dan Eubacteria” (Undergraduate, Uin Raden Intan Lampung, 2019), [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/8346/](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/8346/).

¹⁶ Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani, And Sintayana Muhardini, “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Sdn 38 Mataram,” *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 8, No. 2 (October 12, 2020): 108, <https://doi.org/10.31764/Civicus.V8i2.2931>.

¹⁷ Ni Komang Sri Adnyani Manuarti and Made Putra, “Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.”

Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang” memperoleh hasil bahwa pengembangan media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi Keberagaman Budaya.¹⁸

¹⁸ Wahid, Nuzulia, and Arifin, “Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang.”

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

Nama Penelitian, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
<i>Pengembangan Media Woody Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Kelas II SD</i> (Saifal Aqsal Ghazy, 2023)	- Pengembangan media <i>Woody Puzzle</i>	- Subjek penelitian kelas II - Mata Pelajaran Matematika	Pengembangan pada media tersebut berpengaruh tinggi dalam meningkatkan metakognisi pada pembelajaran matematika.
Pengembangan Media <i>Woody Puzzle</i> Pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria pada Kelas X (Ika Mulyanti, 2019)	- Pengembangan Media <i>Woody Puzzle</i>	- Subjek penelitian kelas X - Mata Pelajaran Biologi (materi archaeobacteria dan eubacteria)	Pengembangan media woody puzzle sangat layak digunakan dalam materi archaeobacteria dan eubacteria.
<i>Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020</i> (Lisa Indrianti, dkk 2020)	- Pengembangan media <i>Puzzle</i>	- Subjek penelitian kelas I - Mata Pelajaran tematik	Pengembangan media <i>puzzle</i> layak digunakan dalam materi Tema 7 Sub Tema 1 siswa kelas 1
<i>Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar</i> (Ni Komang Sri Adnyani Manuarti dan Made Putra, 2021)	- Pengembangan media <i>puzzle</i>	- Subjek penelitian kelas IV Mata Pelajaran IPA	Pengembangan media <i>puzzle</i> layak digunakan sesuai dengan karakteristik siswa mampu membantu siswa lebih berkonsentrasi untuki belajar sehingga memudahkan siswa memahami materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan kepada siswa kelas IV.

Nama Penelitian, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
<i>Pengembangan Media PENA (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang</i> (Yusril Wahid, 2020)	- Mata pelajaran PPKn	- Subjek penelitian kelas IV - Materi keberagaman Budaya	Pengembangan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi Keberagaman Budaya.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya keslahan dalam penafsiran judul penelitian, istilah-istilah yang relevan dengan penelitian pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu benda yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar atau membantu menyampaikan informasi atau membantu seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran.

2. *Woody Puzzle*

Woody yang berarti kayu dan *puzzle* yang berarti teka teki, dapat disimpulkan *Woody Puzzle* adalah Permainan teka-teki yang terbuat dari kayu yang diharapkan dapat mampu membuat anak konsentrasi dan melatih daya ingat sesuai dengan manfaatnya.

3. Pembelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar

Pada pembelajaran PPKn ini mengambil materi yang membahas tentang keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar yang berarti bahwa keragaman etnis, ras, agama, ideolgi, budaya yang berbeda. Mereka memiliki perbedaan dengan satu dengan yang lain di lingkungan sekitar mereka, contoh dari keberagaman karateristik individu sendiri seperti fisik, kegemaran, sifat, dsb.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian Ini akan disusun sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, dalam bab pertama menguraikan latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembang, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, dalam bab tinjauan pustaka ini, membahas landasan teori tentang media pembelajaran, *puzzle*, dan materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Kemudian, bab ini juga membahas kerangka berpikir dari penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian, berisi uraian jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan serta pengujian terhadap produk, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpul data, jenis data, teknik analisis data dan *storyboard*.

BAB IV Hasil Pengembangan, menyajikan uraian hasil pengembangan media *puzzle* materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Uraian hasil pengembangan meliputi proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, dan revisi produk.

BAB V Pembahasan, menjelaskan hasil penelitian berdasarkan data penelitian.

BAB VI Penutup, bab keenam berisikan kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Katai “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹⁹

Gerlach & Ely manusia, materi, atau kejadian membentuk kondisi yang memungkinkan bahwa siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimilikinya. Dalam pendapat tersebut, Gerlach & Ely menyatakan bahwa lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah juga dapat digunakan sebagai media.²⁰

Hamka menyatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik atau non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi dengan lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.²¹

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yakni sebuah alat yang menjadi sarana dan prasarana dengan tujuan

¹⁹ Septy Nurfadhillah Tahun 2021 M. Pd Dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 7.

²⁰ “1 Buku Ashar_Opt.Pdf,” Accessed June 7, 2024,

[Http://Repository.Iainpare.Ac.Id/Id/Eprint/1173/7/1%20Buku%20Ashar_Opt.Pdf](http://Repository.Iainpare.Ac.Id/Id/Eprint/1173/7/1%20Buku%20Ashar_Opt.Pdf).

²¹ Defrizal Hamka And Noverta Effendi, “Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA,” *Journal Of Natural Science And Integration* 2, No. 1 (May 20, 2019): 19–33,

<https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>.

meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat merangsang minat, mendorong kreatifitas dan kemampuan berfikir kreatif siswa.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentunya digunakan dikarenakan memiliki fungsi yang penting dalam sebuah proses pembelajaran sehingga menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Terdapat 5 fungsi media pembelajaran, antara lain :²²

1. Pemusat fokus perhatian siswa

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan sesuai dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan berinovasi.

2. Penggugah emosi dan motivasi siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Berbeda lagi, jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna atau dimensi. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah tertarik dan merasa penasaran. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup.

²² Amelia Putri Wulandari, Annisa Anastasia Salsabila, And Karina Cahyani, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat* Volume 05, No. 02 (February 2023).

Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Jika guru menggunakan media yang beraga yang sesuai saat mengajar di kelas, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

3. Pengorganisasi materi pembelajaran

Seorang siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat jika materi disusun dengan cara yang baik dan menarik.

4. Penyama persepsi

Siswa harus mempelajari banyak materi di dalam kelas, terutama siswa sekolah dasar, banyak belajar hal baru. Membantu mereka menjelaskan sesuatu yang abstrak melalui media pembelajaran adalah cara termudah untuk menyajikannya. Siswa memiliki pemahaman yang sama tentang hal yang konkret, namun mereka akan memiliki pemahaman yang berbeda jika disampaikan secara lisan atau abstrak.

5. Pengaktif respon siswa

Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan cenderung menjadi pasif. Namun, pembelajaran yang menggunakan berbagai media dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.²³

c. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif, tepat sasaran dan sesuai dengan kemampuan siswa, dalam pemilihan media

²³ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari Jl. Raya Pendidikan 90222: Badan Penerbit UNM, n.d.).

harus mempertimbangkan kondisi siswa, lingkungan, dan masyarakat setempat. Seorang guru memang tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi, ketika menggunakan media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Cara memilih media pembelajaran yang diungkapkan oleh Soeparno adalah sebagai berikut:

- a. Hendaknya memahami karakteristik setiap media.
- b. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- c. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang digunakan.
- d. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang sesuai dengan yang akan dikomunikasikan.
- e. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, termasuk jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
- f. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
- g. Janganlah memilih media hanya karena bahan tersebut satu-satunya yang dimiliki.

2. Media *Puzzle*

- a. Pengertian media *puzzle*

Menurut Defi, R, dkk, menyatakan bahwa menyatakan bahwa *puzzle* merupakan permainan yang terdiri atas bagian-bagian dari satu gambar

tertentu yang dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi.²⁴ Yudha dalam Rumakhit, N menyatakan bahwa *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuani berbagi.²⁵ Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga melatih otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan.²⁶

Soebachmani dalam Mugianto, dkk mendefinisikan permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas bagian atau kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak sampai anak dengan umur belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya.²⁷

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasannya *puzzle* adalah media pembelajaran berbentuk permainan menyusun gambar yang memudahkan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga mereka aktif dan termotivasi agar berpartisipasi dalam

²⁴ Rindi Arti Defi, Zainul Abidin, And Susilaningsih Susilaningsih, "Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4, No. 4 (November 19, 2021): 329–38, <https://doi.org/10.17977/Um038v4i42021p329>.

²⁵ Nur Rumakhit, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun 2016/2017," *Simki-Pedagogia* Vol. 01 No. 02 Tahun 2017, No. Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 (August 10, 2017), <http://simki.unpkediri.ac.id/detail/13.1.01.10.0170>.

²⁶ Nora Lince Pohan, "Pengembangan Media Puzzle Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn. 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023" (Skripsi, Universitas Quality, 2023), <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/2011/>.

²⁷ Mugianto Mugianto, Fathul Niam, And Widiarini Widiarini, "Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V," *Patria Educational Journal (Pej)* 2 (March 16, 2022): 49–59, <https://doi.org/10.28926/Pej.V2i1.255>.

kegiatan belajar serta menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Karena permainannya menantang dan menarik, siswa tertantang untuk menyelesaikan permainan.²⁸

b. Manfaat media *puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* meningkatkan kemampuan keterampilan anak dalam penyelesaian masalah. *Puzzle* memiliki fitur yang membangkitkan rasa penasaran siswa. Siswa akan belajar menganalisis masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, seperti bentuk, warna, dan tekstur, dan kemudian memperkirakan mencocokkannya dengan benar. Diharapkan bahwa penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran akan memudahkan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa mereka dengan cara yang membuat mereka terlibat secara aktif, antusias, dan lebih termotivasi untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, *puzzle* cocok digunakan siswa Sekolah Dasar karena mereka membutuhkan benda nyata untuk memahami pesan penting yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.²⁹

Menurut Rosdijati tahun 2012 manfaat media *puzzle* yaitu 1) Dapat melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) Memperkuat daya ingat, 4)

²⁸ Nora Lince Pohan and Eka Kartika Silalahi, "Pengembangan Media Puzzle Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd N.060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023," *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* 2 (July 13, 2023): 134.1-134.6.

²⁹ Pohan and Silalahi.

Mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan 5) dengan memilih gambar dan bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).³⁰

c. Kelebihan media *puzzle*

Media *puzzle* mempunyai kelebihan diantaranya :

1. Melatih psikomotorik.
2. Melatih daya ingat siswa.
3. Siswa tertarik dengan kegiatan permainan ini.
4. Suasana kelas tercipta dengan gairah.
5. Di kelas terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
6. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan dari pada guru.
7. Siswa kreatif dalam melakukan kegiatan.
8. Siswa termotivasi untuk melakukan kegiatan.
9. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompoknya.³¹

3. Landasan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

a. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki visi dan misi mengembangkan siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cita tanah air, melalui proses menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya serta memiliki perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab, satun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dalam

³⁰ Nani Rosdijati, *Panduan PAKEM IPS SD* (Jakarta : Erlangga, 2010, n.d.).

³¹ pgsd4c, "Firda Rabbani Syuja," *Pgsd4c* (blog), June 18, ,
<https://pgsd4c.wordpress.com/2013/06/18/firda-rabbani-syuja/>.

keluarga, teman, guru, serta masyarakat. Siswa memiliki peranan penting untuk masa depan bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn mampu mengarahkan dalam membentuk siswa yang baik, cerdas, dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.³²

Dapat disimpulkan, dari uraian diatas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengajarkan kepada siswa agar mempunyai rasa cinta tanah air, bangga terhadap bangsanya, dan memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menurut Mukhammad Murdiono, dasar dari tujuan Pendidikan Keangnegeraan adalah membentuk warga negara yang memiliki keterampilan dan baik dalam berkehidupan sosial.³³ Hal ini dapat diartikan, bahwa tujuan dari PPKn ini adalah untuk membentuk atau menciptakan siswa menjadi warga Negara Indonesia yang baik yaitu seperti berakhlak yang baik, memiliki jiwa yang merdeka, memiliki rasa cinta tanah air dan kebangsaan, dll.³⁴ Adapun tujuan yang lain yaitu :

1. Kemampuan berpikir kritis, nasionalisme, dan berjiwa pancasila
2. Menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air
3. Menjaga rasa persatuan dan kesatuan agar Negara Indonesia menjadi lebih baik.

³² Maulana Arafat Lubis M.Pd, Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/ MI) (Samudra Biru, 2019).

³³ Mukhamad Murdiono, Strategi Pembelajaran Kewarganegaraan (Yogyakarta, 2012).

³⁴ Galih Puji Muyoto, M.Pd, Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, And Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos, Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD (Publica Institute Jakarta, N.D.).

4. Memiliki mindset dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara.
5. Menciptakan sesuatu yang inovatif untuk martabat dan harkat di depan negara-negara yang lain
6. Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

c. Keberagaman di Indonesia

Indonesia adalah negara yang sangat luas, yakni membentang dari Sabang hingga Marauke yang didiami oleh bermacam-macam suku bangsa dengan keanekaragaman budayanya. Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekayaan bangsa yang dimiliki Negara Indonesia. Jika setiap suku dan budayanya bersatu, akan menjadi kekuatan satu kesatuan yang utuh. Keberagaman budaya berasal dari dua kata, "keberagaman" berarti bervariasi atau perbedaan, dan "budaya" berarti tradisi atau adat istiadat sebuah kelompok. Oleh karena itu, keberagaman budaya adalah variasi tradisi atau adat istiadat sebuah kelompok.³⁵

Edward B. Tylor dalam Herimanto dan Winarno menyatakan bahwa Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat".³⁶

³⁵ Wahid, Nuzulia, and Arifin, "Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang."

³⁶ Winarno Herimanto and Winarto Winarto, "Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar," *Jakarta: Bumi Aksara*, <https://scholar.google.com/scholar?cluster=4210441477209144525&hl=en&oi=scholar>.

Keberagaman suku dan budaya adalah ciri khas yaitu berupa keunikan, warisan nenek moyang, dan karya manusia dalam masyarakat yang digunakan setiap hari sehingga menjadi kebiasaan. Berbagai macam suku serta berbagai kebudayaan Indonesia tersebar di berbagai daerah, tersebar di 38 provinsi yang mempunyai ciri khas dan karakteristiknya.³⁷

4. Materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar

Keberagaman karakteristik individu adalah kondisi dimana setiap daerah menunjukkan keragaman etnis, ras, agama, ideologi, budaya yang berbeda. Keanekaragaman berarti berbeda atau bervariasi.³⁸ Keragaman bagi seorang manusia adalah perbedaan yang dimiliki setiap individu. Oleh karena itu, keragaman karakteristik individu dapat berupa keragaman fisik, kegemaran, minat, dll.

1. Keragaman fisik

Keragaman fisik meliputi jenis rambut, warna kulit, tinggi badan, dsb. Keanekaragaman Keanekaragaman fisik disebabkan oleh faktor keturunan yang diwariskan oleh orang tua/ nenek moyang mereka sehingga banyak menentukan ciri-ciri fisik yang tampak seperti warna rambut, warna kulit, jenis rambut dan ciri-ciri fisik yang tidak terlihat seperti golongan darah.

³⁷ Sitiani Br Munthe, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Materi Sikap Menghargai Keberagaman Suku Dan Budaya Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sd Swasta Wijayanta Tigapanah Tahun Ajaran 2020/2021" (Skripsi, Universitas Quality, 2021), <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1442/>.

³⁸ Ary Subekti, Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, 12 (Jakarta: Kemendikbud: 2017, n.d.), 12.

Setiap orang mempunyai khas/perbedaan masing-masing. Namun, kita tidak boleh sombong merasa paling unggul daripada oranglain. Keragaman juga ada di Indonesia dan sudah ada sejak nenek moyang, oleh karena itu kita harus menganggap keragaman ini dengan sikap menghargai, menghormati setiap individu, meningkatkan toleransi, dan tidak membeda-bedakan.

2. Keragaman kegemaran

Keragaman merupakan kecenderungan individu untuk melakukan apa yang mereka sukai dan melakukan apa yang bermanfaat. Contoh seperti hobi saya membaca, berolahraga, mendaki gunung. Namun, beberapa individu, seperti kelompok pecinta alam dan komunitas bersepeda, dapat membentuk komunitas dengan minat yang sama dengan individu yang lain.³⁹

3. Keragaman sifat

Kepribadian atau sifat merupakan hal nyata yang menjelaskan perilaku seseorang. Ciri-ciri kepribadian meliputi kepribadian, temperamen, dan sikap. Temperamen adalah kemampuan individu untuk mengatasi emosinya. Misalnya ceria, tersinggung, marah dan sabar. Sikap cenderung membuat individu menjadi positif atau berbuat baik, tetapi ketidaknyamanan lebih baik jika menyebabkan individu berperilaku negati atau melakukan sesuatu yang licik. Misalnya rajin, sopan, dan malas.

³⁹ Bad'un Nabilah, "Pengembangan Media Komik Digital Flipbook Materi Keberagaman Karakteristik Individu Di Lingkungan Skitar Dengan Muatan Karakter Saling Menghargai Di Kelas III SDN Pandansari 2 Kabupaten Malang," *S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang*, n.d.

Memahami kekayaan dan keragaman ras manusia dapat membantu seseorang menjadi lebih toleran dan menghormati perasaan orang lain. Keanekaragaman meningkatkan persaudaraan dan toleransi, serta mengajarkan kita untuk menghormati satu sama lain dan tidak membeda-bedakan.⁴⁰ Keberagaman adalah kekayaan bangsa yang tak tergantikan yang harus kita hargai, karena perbedaan karakter setiap orang dapat saling memperkaya dan melengkapi, dan adanya keluarga membantu tercapainya keharmonisan dalam masyarakat. Sebagai warga negara Indonesia, kita dapat bangga dengan keanekaragaman ras, suku, agama, budaya, dan kecintaan kita pada negara kita sendiri.⁴¹

Selain itu, sikap yang harus ditunjukkan dalam menghadapi keberagaman adalah sebagai berikut membantu teman, tetangga, atau saudara yang membutuhkan bantuan tanpa membedakan suku, ras, atau agama; 2) bersikap kekeluargaan, gotong royong, dan bermasyarakat dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; 3) menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dengan teman yang berbeda bahasa; dan 4) tidak menonjolkan diri mereka sendiri.⁴² Keanekaragaman suku bangsa dan budaya adalah suatu warisan yang di berikan kepada manusia dari Tuhan yang Maha Esa. Kita sebagai warga negara Indonesia yang memiliki banyak sekali

⁴⁰ “Pentingnya Toleransi Antar Mahasiswa,” UKSW, March 13, 2020, https://hukum.uksw.edu/detail_post/news/pentingnya-toleransi-antar-mahasiswa.

⁴¹ Admin SMP, “Indahnya Keberagaman dan Pentingnya Toleransi di Indonesia,” *Direktorat SMP* (blog), March 1, 2021, <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/indahya-keberagaman-dan-pentingnya-toleransi-di-indonesia/>.

⁴² “Snapshot,” accessed June 8, 2024, <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/indahya-keberagaman-dan-pentingnya-toleransi-di-indonesia/>.

warisan budaya wajib untuk menjaga dan melestarikannya. Seperti semboyan Garuda Pancasila, "Bhineka Tunggal Ika", yang berarti walaupun berbeda tetapi tetap satu.

Sebagai penerus bangsa, kita bertanggung jawab untuk menjaga kesatuan dan keutuhannya. Berbeda-beda dalam suku, budaya, ras, dan agama bukan alasan untuk saling membutuhkan dan melengkapi. Karena adanya sebuah perbedaan akan menjadikan suatu kesempurnaan dalam sebuah hubungan bernegara, suku, ras, agama dan budaya yaitu 1) keanekaragaman suku bangsa di Indonesia antara lain perbedaan ras asal, perbedaan lingkungan geografis, perbedaan agama atau kepercayaan, perkembangan daerah, kemampuan adaptasi; 2) menghormati keragaman suku bangsa. Cara kita menghormati keragaman suku bangsa antara lain menerima suku-suku bangsa lain dalam pergaulan sehari-hari, menambah pengetahuan kita tentang suku-suku lain, tidak menjelekkan, menghina, merendahkan suku lain; 3) keragaman Budaya di Indonesia.⁴³ Istilah budaya berasal dari bahasa sansekerta, yaitu Buddayah atau Buddhi yang berarti akal Budi. Kebudayaan berarti segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budhi manusia.⁴⁴ Ada tiga bentuk kebudayaan, yaitu: a) kebudayaan dalam bentuk gagasan, antara lain: ilmu pengetahuan adat istiadat dan peraturan, b) kebudayaan dalam bentuk kebiasaan, antara lain: cara mencari makan (mata pencaharian) tata cara pergaulan, tata cara

⁴³ Erfi Br Tobing, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Artikulasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 040460 Berastagi Tahun Pelajaran 2018/2019" (Skripsi, Universitas Quality, 2019), [Http://Portaluniversitasquality.Ac.Id:55555/259/](http://Portaluniversitasquality.Ac.Id:55555/259/).

⁴⁴ Koentjaraningrat, *Pengantar ilmu antropologi* (Rineka Cipta, 2002).

perkawinan, kesenian dan bermacam-macam upacara tradisi, c) kebudayaan dalam bentuk benda-benda budaya antara lain: semua benda yang diciptakan oleh manusia seperti alat-alat keperluan sehari-hari rumah, perhiasan, pustaka (senjata) kendaraan dan lain-lain.⁴⁵

B. Perspektif Teori Islam

Pada saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Dunia pendidikan juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi ini. Guru harus dapat menggunakan teknologi yang tersedia di sekolah untuk memenuhi tuntutan zaman. Bahkan guru juga harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan keika pembelajaran. Proses pendidikan islam sudah ada semenjak zaman Rasulullah SAW.

Pada zaman Nabi Saw. sebenarnya media pembelajaran itu sendiri sudah ada dan digunakan oleh Rasulullah Saw. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada para sahabatnya tidak lepas dari adanya sebuah media sebagai sarana penyampaian materi ajaran agama Islam.⁴⁶ Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Quran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:⁴⁷

⁴⁵ Umam, "Pengertian Kebudayaan: Ciri, Fungsi, Jenis dan Unsur - Gramedia Literasi," accessed June 8, 2024, <https://gramedia.com/literasi/kebudayaan/>.

⁴⁶ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (December 31, 2018): 97–117, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.

⁴⁷ "Surat An-Nahl Ayat 44: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online," accessed June 8, 2024, <https://quran.nu.or.id/an-nahl/44>.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ○

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Dari ayat tersebut, bisa kita simpulkan bahwa Al-qur’an telah menjelaskan bahwasannya Allah menggunakan media kitab sucinya sebagai media pembelajaran agar mereka mampu memahaminya dan media pembelajaran yakni sebuah alat yang membantu pembelajaran lebih baik menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut, pada materi keberagaman ini penting untuk diajarkan sedini mungkin karena merupakan modal untuk mengikis konflik bernuansa SARA yang kerap kali melanda bangsa ini. Untuk itu, kita dapat melihat dalam Surat Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ
أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ○

Artinya : “ Wahai manusia, sesungguhnya kami telah menciptakanmu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian kami menjadikan kamu berbangsa–bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang mulia diantara kamu disisi Allah adalah orang yang bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti”.⁴⁸

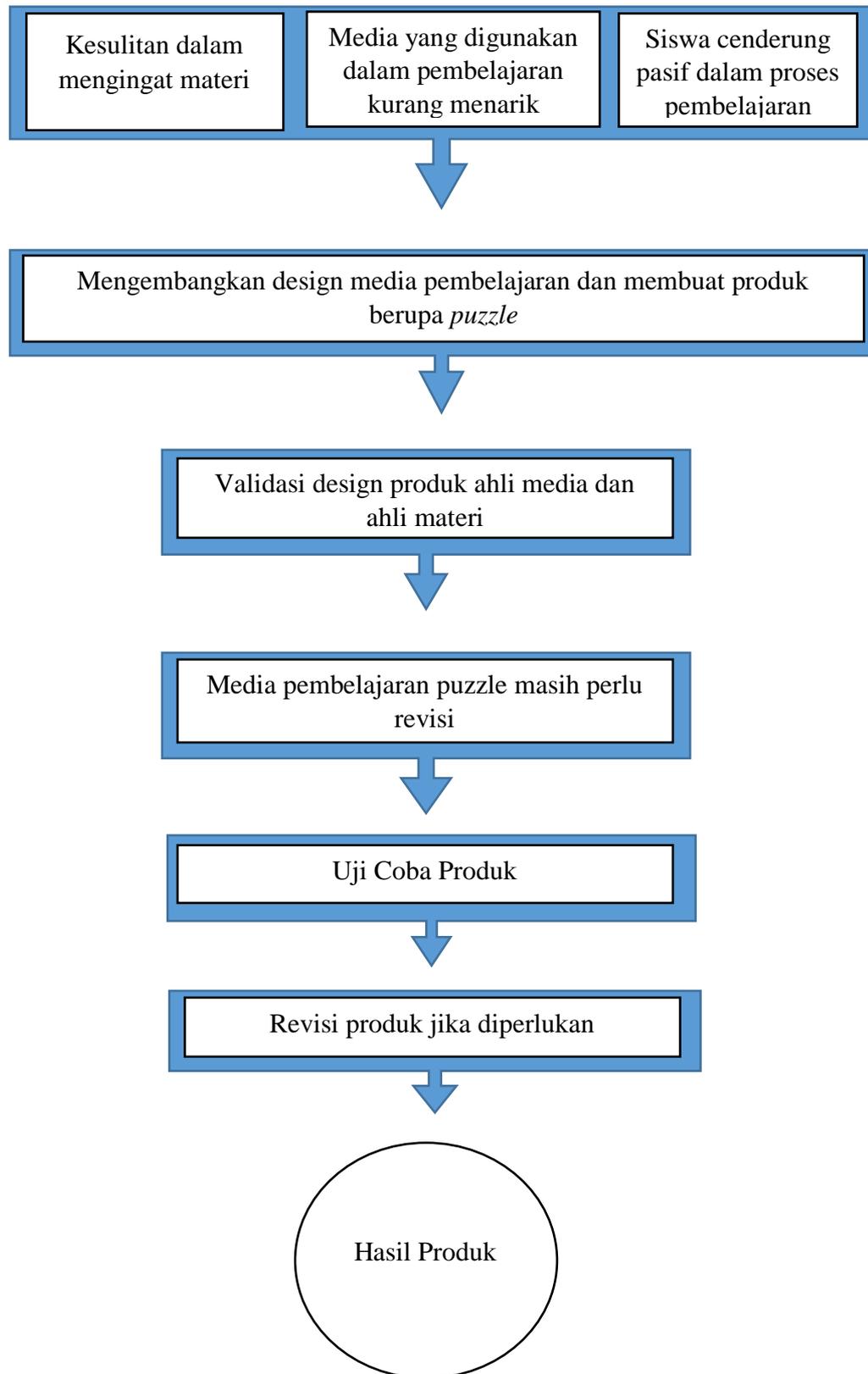
⁴⁸ “Al-Quran Online Al-Hujurat Terjemah dan Tafsir Bahasa Indonesia | NU Online,” nu.or.id, accessed December 25, 2023, <https://quran.nu.or.id/al-hujurat/13>.

Dari ayat tersebut, kita mengetahui bahwa Islam merupakan agama yang menghendaki penganutnya untuk menjaga kedamaian, memandang keberagaman sebagai suatu hal yang positif, yang dimana perbedaan tersebut dapat menjadi melengkapi satu sama lain dan untuk menguatkan integrasi nasional.⁴⁹

C. Kerangka berfikir

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *puzzle* yang akan digunakan untuk menarik minat belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan *puzzle* dipilih karena salah satu penunjang semangat belajar siswa, melatih daya ingat siswa, mengelola kreatifitas, dan inovasi guru dalam pembelajaran sehingga tidak monoton, dan menjadi tolak ukur apakah pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran PPKn sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

⁴⁹ Galih Puji Muyoto, M.Pd, Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, And Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos, Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD (Publica Institute Jakarta, N.D.).

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

Sumber : Data Diolah Peneliti

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Katawanggede Kota Malang dengan menggunakan metode R&D (*reseach and development*) atau yang disebut dengan metode penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian untuk meneliti dan menghasilkan suatu produk baru, kemudian dilakukan uji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan tidak digunakan untuk menguji sebuah teori, melainkan menguji dan menyempurnakan sebuah produk. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan Borg and Gall modifikasi dari Sugiyono karena memiliki urutan yang runtut dan detail pada setiap tahapan pembuatan produknya. Menurut Borg and Gall, penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada atau untuk mengembangkan produk baru. Penelitian untuk pengembangan juga dapat digunakan untuk meneliti pengetahuan dan masalah yang dihadapi.⁵⁰

B. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media *puzzle* ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang paling populer digunakan.. Model Borg and Gall memiliki 10 tahapan pengembangan.⁵¹

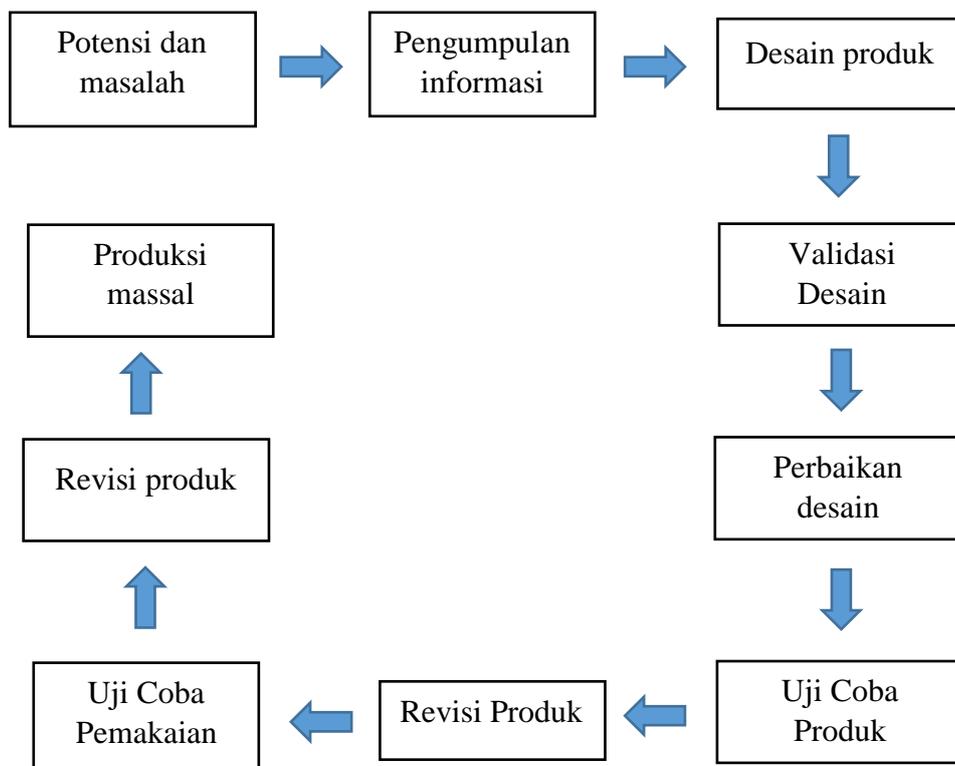
⁵⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* (Literasi Nusantara, 2019).

⁵¹ Walter R. Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4. ed (New York London: Longman, 1983).

Pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan R&D dalam dunia pendidikan mempunyai banyak ragam model. Namun, model pengembangan Borg and Gall termasuk model yang paling sering digunakan.

Tahap pengujian produk dianggap memiliki peranan yang penting. Pada penelitian ini, pengujian awal yang digunakan oleh peneliti pengujian produk terhadap para ahli, sehingga pada proses ini produk dapat dilihat kevalidannya. Peneliti juga melakukan pengujian produk selanjutnya kepada guru dan respon siswa sehingga hasilnya dapat dianalisis dan hasilnya mampu menjawab rumusan masalah. Terdapat 10 langkah menurut model Borg and Gall dalam Sugiyono, yaitu meliputi :

Bagan 3. 1 Model Pengembangan Borg and Gall



Sumber : Sugiyono (2012)

Akan tetapi, pada penelitian ini peneliti menyederhanakan menjadi 6 tahap penelitian dikarenakan terhalang oleh keterbatasan biaya, waktu, dan kesamaan tahapan. Hal tersebut didasarkan pendapat Borg and Gall yang menyarankan dalam penelitian skripsi, tesis dan disertasi, penelitian dibatasi dalam skala kecil, termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian.⁵² Dalam hal ini, peneliti hanya melakukan 6 tahapan. Enam tahapan ini dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti tanpa mengurangi nilai penelitian pengembangan.⁵³

C. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model Borg and Gall.

1. Potensi dan Masalah dalam penelitian pengembangan yang dilakukan diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara tersebut dijadikan dasar dalam penelitian pengembangan.
2. Pengumpulan Data, tahap ini setelah dilakukannya wawancara dan observasi diperoleh permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut : a) Kurangnya materi PPKn tentang keberagaman karakteristik individu yang terdapat dalam buku siswa sehingga membutuhkan materi tambahan yang diajarkan siswa. b) Media yang digunakan hanya

⁵² Cecep Riki Dimas Sigit Nurfaiz, "Pengembangan Smoke Exhaust Menggunakan Arduino Uno Dan Sensor Mq-2 Untuk Meminimalisir Asap Buang Di Ruang Praktik Otomotif Smk Muhammadiyah Tasikmalaya," N.D.

⁵³ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*, Cet. 6 (Bandung: Alfabeta, 2008).

menggunakan buku tema dan seringnya menggunakan media video dalam pembelajaran. c) kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk memahami materi pelajaran. d) kesulitan siswa dalam mengingat materi sehingga membutuhkan pembaharuan media yang dapat meningkatkan daya ingat siswa. Pengumpulan data juga berupa penetapan KI dan KD, mencari penambahan materi, keperluan hal-hal yang menunjang pembuatan media, dan mencari referensi dari jurnal, artikel, dan buku sebanyak-banyaknya.

3. Desain Produk, produk yang dikembangkan berupa *puzzle* yang digabungkan dengan akrilik dengan materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar pada Tema 7 Subtema 1 didesain dengan spesifikasi yang telah disesuaikan dengan hasil analisis KD yang terkait. Kemudian produk dibuat sesuai dengan yang telah direncanakan sehingga produk siap untuk divalidasi.

Langkah-langkah perancangan produk meliputi :

- a. Merancang desain *puzzle* dan akrilik yang menarik dengan dinamai *WOZZLE (Woody Puzzle)*, dengan aplikasi *corel* kemudian dituangkan dalam bentuk *puzzle* menggunakan bahan dasar kayu dan akrilik.
- b. Merancang buku pendamping dengan menggunakan aplikasi *canva*. Gambar pada buku pendamping juga dipilih agar menarik perhatian siswa. Bahasa yang digunakan menggunakan Bahasa Indonesia yang dipahami oleh siswa dan gambar disesuaikan dengan tema materi pelajaran.

4. Validasi Desain dan Produk setelah produk selesai dibuat. Validasi produk dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan dan saran dari validator untuk memperbaiki kekurangan produk yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh validasi ahli materi, ahli media, dan guru. Validator ahli materi yaitu Bapak Sigit Piatmoko, M.Pd, validator ahli media yaitu dengan Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, dan guru kelas III yaitu Ibu Dyah Ayu Caturningtyas, S.Pd.
5. Revisi Desain, Revisi atau perbaikan dilakukan setelah melakukan validasi kemudian akan mengetahui kekurangan pada produk yang dikembangkan. Kekurangan dari produk *WOOZLE* pada materi diperbaiki sesuai saran dari validator. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan, dihasilkan produk yang lebih siap diuji cobakan kepada siswa.
6. Uji Coba Produk dilakukan di Kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang dengan jumlah 23 siswa melalui pembelajaran luring. Kemudian, setelah dilakukannya uji coba produk siswa diminta untuk mengisi angket yang telah diberikan peneliti untuk mengetahui kemenarikan produk.

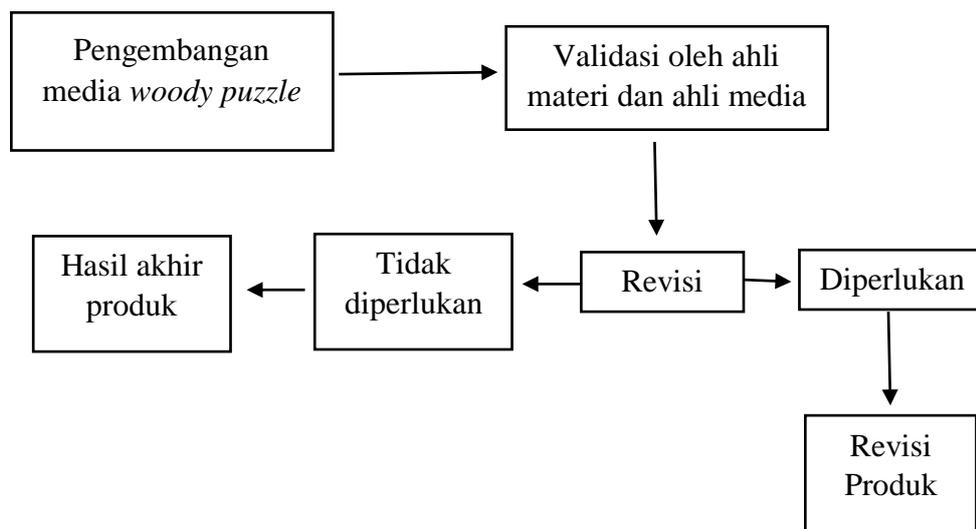
D. Uji Coba Produk

a. Uji Ahli (Validasi Ahli)

(1) Desain Uji Ahli

Validasi ini digunakan untuk memperoleh data untuk evaluasi media yang dikembangkan oleh peneliti. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan pada siswa SDN Ketawanggede Kota Malang layak atau tidak

Bagan 3. 2 Desain Ahli Uji



Sumber : Data diolah penulis

(2) Subjek Uji Ahli

Pada tahap ini melibatkan dua subjek validasi, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

b. Uji Coba

(1) Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan uji coba oleh para ahli. Lembar validasi akan diberikan, agar dapat mengetahui kekurangan atau kelayakan dari media tersebut. Jika terbukti valid dan selesai direvisi sesuai masukan validator, media *puzzle* dapat diuji cobakan siswa kelas III SDN Ketawanggede Kota Malangi guru untuk pembelajaran materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Setelah siswa dan guru menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran, lembar penilaian media

diberikan kepada siswa guna melihat respon media pembelajaran yang dibuat.

(2) Subjek Uji Coba

a) Uji Ahli

Dilakukan oleh guru kelas III SDN Ketawanggede dan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

b) Uji kelompok kecil

Subjek yang diambil dari penelitian ini yaitu melibatkan 24 siswa kelas III tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap yang telah menerima materi pelajaran keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar dengan tujuan untuk melihat respon siswa terhadap media *woody puzzle*.

E. Jenis Data

Penelitian pengembangan ini, terdapat dua jenis data diantaranya yaitu kuantitatif dan kualitatif. Berikut data penelitian pengembangan media *puzzle* :

1. Data kuantitatif

- a. Hasil angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.
- b. Hasil angket respon siswa terhadap media *puzzle*

2. Data kualitatif

- a. Hasil wawancara dan observasi dari wali kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang
- b. Saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran.
- c. Hasil angket secara kualitatif dari respon siswa

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi media ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, lembar angket respon siswa, wawancara, dan observasi. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk membuktikan kevalidan dan kemenarikan media *puzzle* pada penelitian ini. Adapun instrumen tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Alasan penggunaan wawancara ini yaitu untuk memperoleh gambaran dan informasi secara lebih mendalam tentang tema, fokus, dan pertanyaan penelitian.⁵⁴ Peneliti memilih wawancara yang ditinjau dari pelaksanaannya untuk memperoleh data awal berupa informasi dari wali kelas III.

Untuk kendala dan kesulitan yang didapat dalam proses pembelajaran diantaranya : a) kesulitan mengingat materi dikarenakan kurang tepat dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. b) sebagian dari siswa bermain dan asik mengobrol sehingga kurang aktif dalam pembelajaran.

⁵⁴ “Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research and Development / Dr. Agus Zaenul Fitri, Dr. Nik Haryanti | Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,” accessed December 19, 2023, <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27916>.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan menggunakan angket untuk menguji kevalidan dan kemenarikan media *puzzle* oleh para ahli.

a. Lembar validasi ahli materi

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	No Pernyataan
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	1
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	2
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
4.	Kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan	4
5.	Kemudahan materi bagi siswa	5
6.	Materi/isi mendorong rasa ingin tahu dan meningkatkan minat belajar	6
7.	Kemudahan pemahaman bahasa dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	7
8.	Kesesuaian gambar yang diberikan untuk memperjelas materi	8
9.	Urutan penyajian materi	9
10.	Penyajian sesuai dengan tingkatan siswa	10

Sumber : Data diolah peneliti

b. Lembar validasi ahli media

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1	Tampilan Media	Kemenarikan desain media	1
		Kesesuaian desain media	2
		Kerapian desain media	3
		Kemenarikan stiker bergambar pada media	4
		Kesesuaian stiker dengan materi	5
		Kesesuaian ukuran media	6

		Kesesuaian proporsi warna pada media	7
2.	Petunjuk penggunaan media	Keseuaian petunjuk penggunaan media	8
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	9
		Kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan	10
		Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran teks	11
3.	Kelayakan media	Kevektifan media	12
		Keamanan media saat digunakan	13
		Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan siswa	14
		Kemampuan media dalam keaktifan suasana pembelajaran yang menyenangkan	15
		Keawetan media	16

Sumber : Data diolah peneliti

c. Lembar angket respon guru

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

No	Indikator	No Pertanyaan
1.	Materi yang ada pada media <i>puzzle</i> sudah mewakili kompetensi dasar materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	1
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan karakteristik siswa	2
3.	Bahasa yang digunakan dalam buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> komunikatif	3
4.	Gaya bahasa yang digunakan pada buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
5.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat membantu pemahaman siswa	5
6.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat melatih daya ingat siswa	6

7.	Konten buku pendamping <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar (motivasi belajar)	7
8.	Konten tampilan <i>puzzle</i> dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran	8
9.	Petunjuk penggunaan media penggunaan media pembelajaran ini menarik	9
10.	Petunjuk penggunaan media menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami	10
11.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh guru	11
12.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh siswa	12
13.	Ukuran media media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tepat digunakan oleh siswa	13
14.	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam mengajar	14
15.	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	15
16.	Media pembelajaran ini cukup meningkatkan antusias siswa	16

Sumber : Data olahan peneliti

d. Lembar angket respon siswa

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Repon Siswa

No	Pertanyaan	No Pertanyaan
1.	Apakah warna dan gambar pada media <i>WOOZLE</i> (<i>Woody Puzzle</i>) menarik, menumbuhkan semangat adik untuk belajar materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar?	1
2.	Apakah bentuk dari media <i>WOOZLE</i> (<i>Woody Puzzle</i>) menarik, menumbuhkan semangat adik untuk belajar materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar?	2
3.	Apakah media <i>WOOZLE</i> (<i>Woody Puzzle</i>) mudah untuk dioperasikan/ dimainkan?	3
4.	Apakah adik senang, belajar menggunakan media <i>WOOZLE</i> ?	4
5.	Apakah dengan menggunakan media <i>Woozle</i> dapat membuat adik semangat dalam belajar materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar?	5

6.	Apakah media <i>WOOZLE</i> membantu adik dalam memahami materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar?	6
7.	Apakah media <i>WOOZLE</i> melatih daya ingat adik tentang materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar?	7

Sumber : Data diolah peneliti

3. Observasi

Observasi merupakan tahap pengumpulan data dengan cara pengamatan suatu kejadian atau sebuah keadaan secara cermat yang ditemukan langsung oleh peneliti. Fungsi dari observasi ini untuk mendapatkan data seperti fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga data tersebut mendukung adanya sebuah penelitian pengembangan media ini. Pada observasi ini dilakukan pengamatan saat media digunakan guna membantu proses pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai setiap langkah dalam pengembangan ini, metode ini untuk mengumpulkan data dan mendokumentasikannya dalam bentuk foto.

G. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik pengumpulan data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini yaitu dari lembar observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Berikut ini adalah penjelasan tentang teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian:

1) Wawancara

Wawancara adalah kegiatan mencari data dengan cara melakukan percakapan antara peneliti guru kelas III yaitu Ibu Dyah Ayu

Caturningtyas, S.Pd. Wawancara digunakan untuk memperoleh data terkait kendala, kondisi/keadaan, dan media dalam proses pembelajaran.

2) Angket

Teknik yang akan digunakan untuk pengumpulan data yaitu melalui angket. Angket dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, respon guru dan siswa untuk mendapatkan hasil validasi desain dan materi, uji coba, dan data akhir penelitian.

3) Observasi

Observasi adalah metode yang melibatkan peneliti untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek dan melakukan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.⁵⁵ Teknik pengumpulan pada observasi ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait saat media yang dikembangkan diujicobakan.

H. Analisis Data

Analisis data adalah melaksanakan analisis data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi sebuah informasi.⁵⁶ Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validasi dan angket media *WOOZLE (Woody Puzzle)* dianalisis secara kuantitatif. Sedangkan, data yang berupa saran, hasil wawancara, dan observasi dianalisis berdasarkan kualitatif. Data kuantitatif uji kelayakan dan kemenarikan oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan respon siswa. Angket penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan respon

⁵⁵ Fitria Meilina, Fadli Surahman, And Maya Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Miniatur Rumah Adat Pada Tema 7 Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 002 Tebing Kabupaten Karimun," *Jurnal Minda 2*, No. 1 (October 29, 2020): 44–51.

⁵⁶ "Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research and Development / Dr. Agus Zaenul Fitri, Dr. Nik Haryanti | Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau."

siswa dianalisis menggunakan skala *likert*. Instrumen penelitian yang menggunakan skala *likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* atau pilihan ganda. Adapun tabel skala *likert* disajikan pada tabel berikut: ⁵⁷

Tabel 3. 5 Tabel Skala Likert

Kriteria	Skor yang diperoleh
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa. Pengolahan data hasil validasi menggunakan rumus seperti dibawah ini : ⁵⁸

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

Sumber : Dr. Agus Zaenul Fitri, dkk 2020

Keterangani:

P = Presentase

$\sum xi$ = Jumlah/ skor dari jawaban (nilai nyata)

$\sum x$ = Jumlah nilai tertinggi

100% = Bilangan konstan

Kualifikasi berdasarkan skala *likert* dijadikan bagan seperti berikut untuk mempermudah mengambillikeputusan merevisi media pembelajaran digunakan kualifikasi dan kriteria dibawah ini :

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 94.

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992).

Tabel 3. 6 Keriteria Penilaian Validasi Media

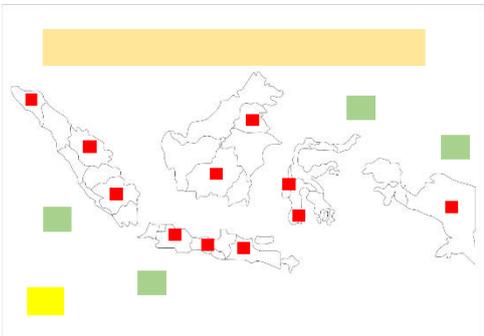
Presentase(%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Valid	Layak
$60\% < \text{skor} \leq 79\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$50\% < \text{skor} \leq 59\%$	Kurang Valid	Kurang Layak
$0\% < \text{skor} \leq 49\%$	Tidak Valid	Tidak Layak

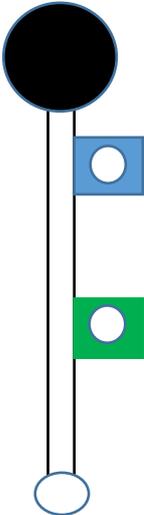
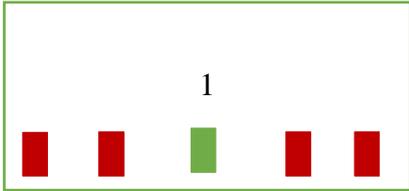
Sumber : Arikunto (Yuanta, 2011)

I. Storyboard

Storyboard digunakan untuk mempermudah peneliti dalam membuat media pembelajaran. *Storyboard* setelah jadi dibuat, peneliti kemudian menggunakannya sebagai referensi untuk mulai membuat tampilan *layout*, yang membuat proses pembuatan media pembelajaran yang diharapkan lebih mudah. Gambar yang diperoleh dari aplikasi *corel* digunakan untuk merangkakan storyboard ini. Berikut *storyboard* yang dirancang oleh peneliti :

Tabel 3. 7 *Storyboard*

No	Bagian	Visual
1.		 Tulisan "INDONESIA"  Hiasan berupa baon udara, pesawat, perahu, kapal, gelombang air, dsb  Tempat bendera akrilik

		 Barcode petunjuk bermain
2.		 Kostum baju adat  Rumah adat  Makanan Khas Daerah  Magnet
3.		(1) “woody puzzle”  Anak laki-laki dan perempuan dengan baju adat  Rumah adat

Sumber : Data diolah peneliti

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

1. Analisis Potensi dan Masalah

Wawancara pada guru kelas III yang dilaksanakan pada tanggal 20 November 2023. Wawancara tersebut menghasilkan beberapa fakta, yaitu adanya proses pembelajaran PPKn di kelas III berlangsung dengan lancar, untuk buku yang digunakan yakni buku siswa kelas III namun, tidak semua materi yang diajarkan dapat berjalan lancar, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran tersebut.

Kendala dan beberapa faktor yang menjadi kesulitan pada pembelajaran PPKn yaitu a) beberapa siswa yang kesulitan dalam mengingat materi b) beberapa siswa yang asik bermain sendiri, mengobrol, dan terlihat lesu dikarenakan siswa cenderung bosan menggunakan media yang sama c) siswa tidak aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran PPKn menjadi pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa.

Ada kesulitan yang didapat oleh guru saat pembelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar yaitu pada KD 3.3 dan 4.3, dikarenakan masih banyak siswa yang belum begitu memahami mengenai materi tersebut, karena pada buku siswa materi tersebut masih memiliki kekurangan dalam isi materinya, dalam buku tersebut masih didominasi teks bacaan sehingga sehingga siswa cepat bosan, malas, dan lesu untuk membaca materi. Seharusnya, materi tersebut diselingi banyak gambar atau permainan yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak

bosan, dan bermakna. Alangkah baiknya, dibutuhkan media untuk menunjang penggunaan buku pada pembelajaran tersebut.

Adapun dalam pembelajaran tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* atau sebagainya, artinya dalam pembelajaran tersebut keterbatasan media pembelajaran PPKn memang belum ada. Media *puzzle* ini dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat melengkapi kekurangan dan dengan penggunaan media *puzzle* materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, serta media *puzzle* ini memang dibutuhkan oleh siswa karena memiliki permainan yang menyenangkan, gambar yang menarik, dan warna yang meriah yaitu sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data yaitu menulis hasil pengamatan dan wawancara, yang kemudian mendapatkan hasil berupa kekurangan atau kendala media pembelajaran dalam proses pembelajaran, kemudian menetapkan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran, materi, indikator yang akan dikembangkan agar tidak menyimpang atau keluar dari KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya pada tahap ini tentu membutuhkan banyak peralatan pendukung dalam pengembangan media ini, diantaranya seperti bahan media (kayu, akrilik, engsel, kertas stiker, magnet, dsb), *hardware* dan *software* komputer, dan lain-lain. Hal ini bertujuan agar mengetahui dan memudahkan dalam membuat produk. Tahap terakhir dari pengumpulan data yaitu mencari referensi sebanyak-banyaknya dari buku, jurnal, atau sumber lainnya yang dapat menunjang “ Pengembangan media

WOOZLE (Woody Puzzle) Sebagai Media Pembelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang”.

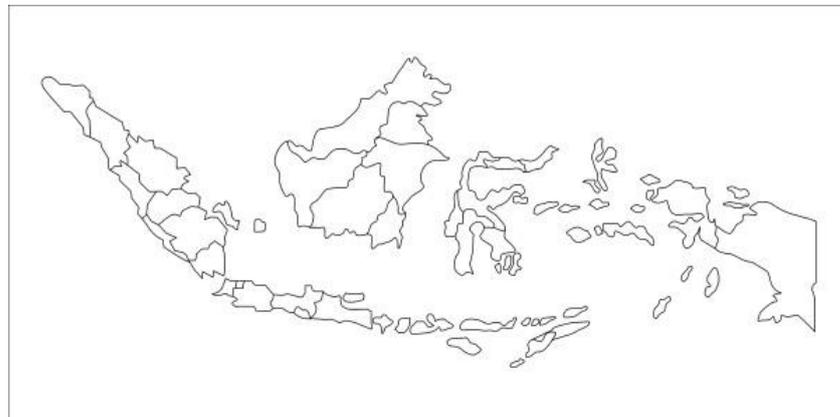
3. Desain Produk

Tahap selanjutnya setelah melakukan pengumpulan data yaitu membuat desain produk. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan media *WOOZLE (Woody Puzzle)* adalah :

- a. Menetapkan kerangka dasar pembuatan media *WOOZLE*. Setelah itu, dilakukan pengembangan terhadap kerangka yang telah disusun, meliputi cover, gambar peta Indonesia, kerangka akrilik, gambar bendera akrilik, rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah yang sesuai dengan materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar, serta penambahan soal agar mengetahui kompetensi siswa.
- b. Menggunakan software pendukung media *WOOZLE* seperti aplikasi *corel*, *canva*, *microsoft office word*, dan *google chrome*. Kemudian *hardware* seperti laptop dan handphone untuk mendesain media.
- c. Jaringan internet dan listrik digunakan untuk mencari referensi data yang dibutuhkan dalam membuat media seperti mengunduh gambar pada *canva*, mendesain menggunakan aplikasi *corel*. Kemudian mesin pemotong yang digunakan untuk memotong akrilik dan kayu berebentuk kotak dan peta Indonesia.
- d. Pembuatan *storybord* dalam pengembangan media *WOOZLE* materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar dimasukkan dalam lampiran agar penyampaian media dapat dijelaskan dengan jelas.

Berikut merupakan pembuatan produk (rancangan awal) dari media *WOOZLE* materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.

1. Gambar peta Indonesia yang digunakan alas *WOOZLE* dan akrilik yang menjadi bendera dan menara akrilik di desain dengan aplikasi *corel*.



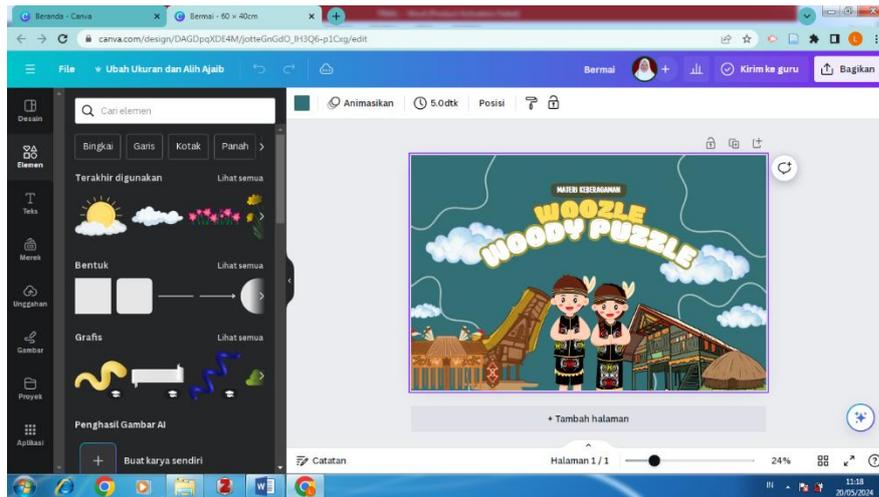
Gambar 4. 1 Gambar Desain *Corel* Peta Indonesia

2. *Background* media *WOOZLE* dibuat dengan menggunakan aplikasi *corel*.

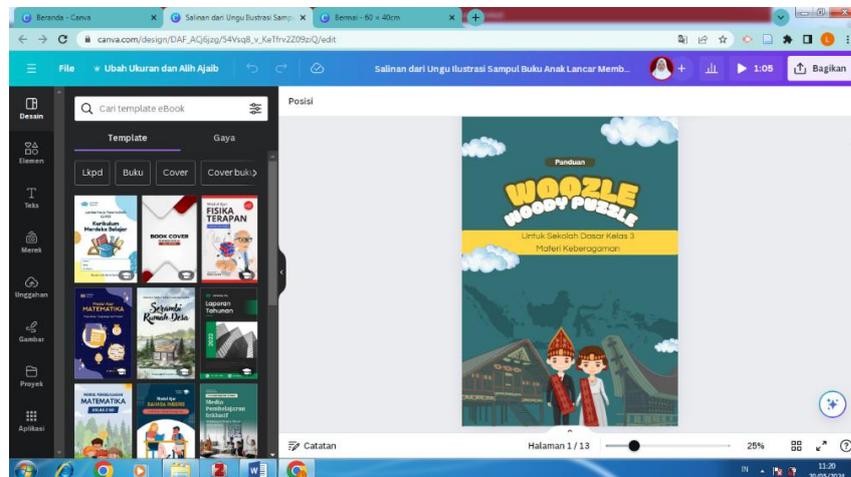


Gambar 4. 2 Gambar Background Peta Indonesia

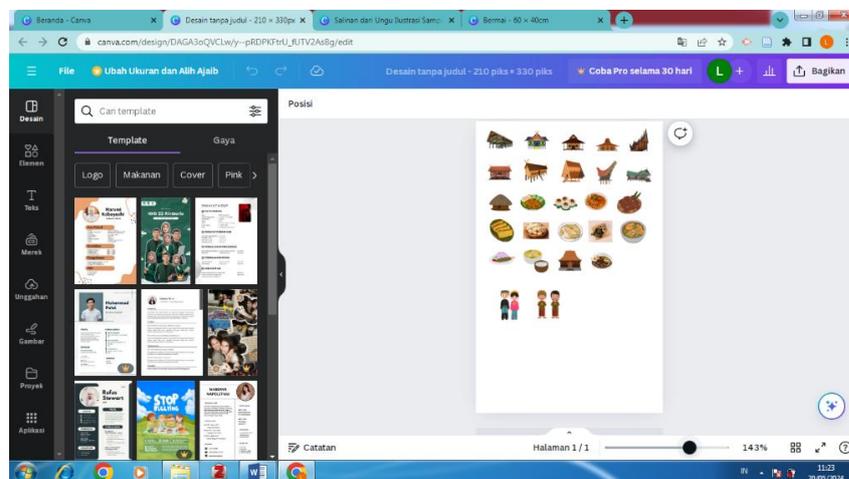
3. Stiker bendera dan menara akrilik serta cover media *WOOZLE* dibuat menggunakan *canva*.



Gambar 4. 3 Gambar Background Desain Canva



Gambar 4. 4 Gambar Buku Pendamping Desain Canva



Gambar 4. 5 Gambar Stiker Desain Canva

4. Media *WOOZLE* dicetak menggunakan bahan berdasar kayu dengan ukuran 40x60 cm.



Gambar 4. 6 Gambar tampak atas *WOZZLE*

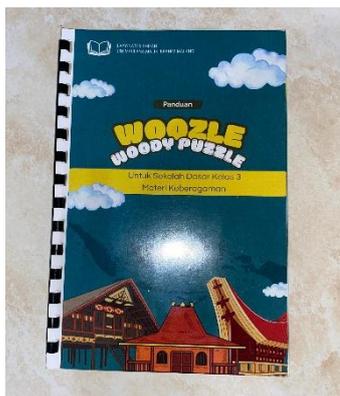


Gambar 4. 7 Gambar isi *WOZZLE*



Gambar 4. 8 Gambar Bendera dan Menara Akrilik

5. Buku pendamping dicetak dengan format A5 *potrait full color*.



Gambar 4. 9 Gambar Buku Pendamping

4. Validasi desain

a. Validasi Ahli Materi

Materi pada media *WOOZLE (Woody Puzzle)* telah divalidasi Materi media *WOOZLE (Woody Puzzle)* telah divalidasi oleh ahli materi yaitu Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali pada tanggal 22 April 2024 dan 26 April 2024. Hasil validasi materi diperoleh kategori layak/valid dengan nilai 90%. Namun, produk *WOOZLE* ini masih perlu direvisi kecil sesuai dari saran dan masukan dari ahli materi.

Data kualitatif yang terdiri dari saran ahli materi validasi pertama pada produk yaitu alur pada permainan dalam penyajian materi lebih diperbaiki lagi sehingga dapat lebih mudah digunakan oleh siswa dan sesuai dengan tema, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Kemudian, setelah mengetahui kekurangan pada produk, maka perlu dilakukan revisi

materi dan validasi materi yang kedua. Hasil validasi tersebut diperoleh melalui lembar validasi melalui lembar penilaian yang memperoleh layak digunakan

b. Validasi Ahli Media

Media *WOOZLE (Woody Puzzle)* telah divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi materi dilakukan pada tanggal 29 April 2024. Hasil validasi media diperoleh nilai 93,75% dengan kategori layak/valid digunakan dalam pembelajaran. Namun, produk ini masih perlu direvisi sesuai dari saran dan masukan dari ahli media.

Adapun catatan yang diberikan oleh ahli media yaitu gambar pada *background WOOZLE* dapat disesuaikan dengan tema, background pada buku petunjuk/pendamping alangkah baiknya menggunakan warna yang lebih cerah, perlunya kerapian pada media, serta ukuran stiker pada bendera akrilik lebih diperbesar. Setelah produk diperbaiki, ahli media menyatakan produk sudah lengkap dan menarik sehingga dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Media *WOOZLE (Woody Puzzle)* juga divalidasi oleh Ibu Dyah Ayu Caturningtyas, S.Pd selaku guru kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang. Validasi materi dilakukan pada Hari Rabu tanggal 10 Mei 2024. Hasil validasi media diperoleh nilai 92,5% dengan kategori layak/valid

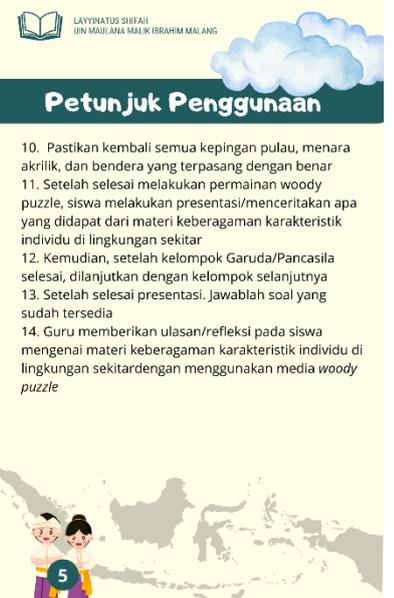
digunakan pada proses pembelajaran dan media ini tidak ada revisi dari ahli pembelajaran.

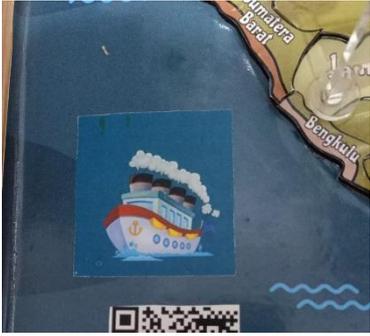
5. Revisi Produk

Setelah dilakukannya tahap validasi produk untuk mengetahui kekurangan pada produk dan memperbaiki media *WOOZLE* agar lebih mudah digunakan dalam uji coba produk. Berdasarkan masukan dan kritikan dari beberapa validator, perlu dilakukan revisi. Berikut beberapa perbaikan media *WOOZLE* materi keberagaman karakteristik individu :

Tabel 4. 1 Revisi Produk

NO.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	<p>Alur permainan kurang memudahkan siswa, yang awalnya siswa tidak bergantian dalam menempelkan bendera dan menara akrilik</p> 	<p>Alur permainan diperbaiki, dengan alur permainan 1 kelompok dibagi lagi menjadi 2 grup kemudian secara bergantian menempelkan baris lurus ke belakang</p> 

	 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <p>4. Ambillah menara akrilik, kemudian pasangannya pada pulau-pulau yang terdapat magnet</p> <p>5. Setelah selesai dipasangkan, ambillah bendera kemudian pasangannya sesuai dengan daerahnya</p>	 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <p>7. Setelah menjadi gambar yang utuh, buatlah barisan satu kelompokmu menjadi lurus ke belakang</p> <p>8. Ambillah menara akrilik, kemudian pasangannya secara bergantian pada pulau-pulau yang terdapat magnet</p> <p>9. Setelah selesai dipasangkan, ambillah bendera kemudian pasangannya sesuai dengan daerahnya (masing-masing 1 anak 1 menara akrilik dan 1 bendera akrilik)</p>
		 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <p>10. Pastikan kembali semua kepingan pulau, menara akrilik, dan bendera yang terpasang dengan benar</p> <p>11. Setelah selesai melakukan permainan woody puzzle, siswa melakukan presentasi/menceritakan apa yang didapat dari materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>12. Kemudian, setelah kelompok Garuda/Pancasila selesai, dilanjutkan dengan kelompok selanjutnya</p> <p>13. Setelah selesai presentasi. Jawablah soal yang sudah tersedia</p> <p>14. Guru memberikan ulasan/refleksi pada siswa mengenai materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitardengan menggunakan media <i>woody puzzle</i></p>
<p>2.</p>	<p>Gambar pada background kurang sesuai dengan tema</p> 	<p>Gambar pada background sudah sesuai dengan tema</p> 

		
3.	<p>Background pada buku petunjuk/pendamping warna kurang terang</p> 	<p>Background pada buku petunjuk/pendamping warna sudah diperbaiki (alangkah baiknya putih)</p> 
4.	<p>Media kurang rapi</p> 	<p>Media diperbaiki menjadi lebih rapi</p> 
5.	<p>Ukuran stiker terlalu kecil</p>	<p>Ukuran stiker setelah diperbesar</p>



6. Hasil Uji Coba Produk

Pada tahap uji produk ini diterapkan pada 23 siswa kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang. Kegiatan awal diawali dengan berdoa terlebih dahulu, setelah itu perkenalan dari pemateri dan dari para siswa, pemateri memberi tau tentang tujuan pembelajaran dan menjelaskan sedikit materi, kemudian menjelaskan mengenai apa itu media *WOOZLE* dan cara bermainnya. Setelah siswa faham alur permainan, siswa bermain dengan teman kelompoknya. Permainan berakhir, siswa presentasi dan menceritakan apa yang difahami dari materi tersebut dengan menggunakan media *WOOZLE*. Diakhiri dengan pemateri membagikan angket, yang akan diisi oleh siswa.

Hasil angket yang diisi oleh siswa memperoleh hasil 100% menarik dan 94,5% layak secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa media *WOOZLE* valid untuk siswa sekolah dasar.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Validasi Produk Media *WOOZLE (Woody Puzzle)*

Hasil dari pengembangan produk penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran berbentuk *WOOZLE (Woody Puzzle)* dengan materi kelas III yaitu keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Langkah selanjutnya yaitu validasi dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Validasi ini digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan dan kelayakan produk dan dilengkapi dengan saran dan masukan, sehingga produk yang dikembangkan dapat direvisi. Adapun hasil validasi adalah sebagai berikut :

a. Validasi produk menurut ahli materi

Materi media *WOOZLE (Woody Puzzle)* telah divalidasi oleh ahli materi yaitu Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali pada tanggal 22 April 2024 dan 26 April 2024. Hasil validasi materi diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

NO	INDIKATOR	SKOR	KETERANGAN
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
4.	Kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan	5	Sangat Baik
5.	Kemudahan materi bagi siswa	4	Baik
6.	Materi/isi mendorong rasa ingin tahu dan meningkatkan minat belajar	4	Baik
7.	Kemudahan pemahaman bahasa dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4	Baik

8.	Keseuaian gambar yang diberikan untuk memperjelas materi	5	Sangat Baik
9.	Urutan penyajian materi	4	Baik
10.	Penyajian materi sesuai dengan tingkatan siswa	4	Baik
JUMLAH SKOR		45	
SKOR MAKSIMAL		50	

Data selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus :

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

Sumber : Dr. Agus Zaenul Fitri, dkk 2020

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, kelayakan produk media *WOOZLE* materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar diperoleh skor 45 dengan presentase 90%, apabila dipresentasikan dalam tabel 3.6 maka hasil kelayakan produk termasuk kategori valid dan layak digunakan yaitu dalam rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$. Namun, produk *WOOZLE* ini masih perlu direvisi kecil sesuai dari saran dan masukan dari ahli materi.

b. Validasi Produk Menurut Ahli Media

Media *WOOZLE* (*Woody Puzzle*) telah divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

(FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi materi dilakukan pada tanggal 29 April 2024. Hasil validasi media diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	ASPEK	INDIKATOR	SKOR	KETERANGAN
1.	Tampilan Media	Kemenarikan desain media	5	Sangat Baik
		Kesesuaian desain media	5	Sangat Baik
		Kerapian media	4	Baik
		Kemenarikan stiker bergambar pada media	5	Sangat Baik
		Kesesuaian stiker pada materi	4	Baik
		Kesesuaian ukuran media	4	Baik
		Kesesuaian proporsi warna pada media	5	Sangat Baik
2.	Petunjuk Penggunaan Media	Kesesuaian petunjuk penggunaan media	5	Sangat Baik
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	Sangat Baik
		Kemudahan petunjuk penggunaan	5	Sangat Baik
		Keseuaian pemilihan jenis teks dan ukuran	5	Sangat Baik
3.	Kelayakan Media	Keefektivan media	4	Baik
		Keamanan media saat digunakan oleh siswa	5	Sangat Baik
		Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan siswa	5	Sangat Baik
		Kemampuan media dalam keaktifan suasana yang menyenangkan	5	Sangat Baik
		Keawetan media	5	Sangat Baik
JUMLAH SKOR			75	
JUMLAH MAKSIMAL			80	

Data selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus :

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

Sumber : Dr. Agus Zaenul Fitri, dkk 2020

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

$$P = \frac{75}{80} \times 100\%$$

$$P = 93,75\%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, kelayakan produk media *WOOZLE* materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar diperoleh skor 75 dengan presentase 93,75%, apabila dipresentasikan dalam tabel 3.6 maka hasil kelayakan produk termasuk kategori valid dan layak digunakan yaitu dalam rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$. Namun, produk *WOOZLE* ini masih perlu direvisi kecil sesuai dari saran dan masukan dari ahli media.

c. Hasil Validasi Menurut Ahli Pembelajaran

Media *WOOZLE* (*Woody Puzzle*) juga divalidasi oleh Ibu Dyah Ayu Caturningtyas,S.Pd selaku selaku guru kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang. Validasi materi dilakukan pada Hari Rabu tanggal 10 Mei 2024. Hasil validasi media diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

NO	INDIKATOR	SKOR	KET
1.	Materi yang ada pada media <i>puzzle</i> sudah mewakili kompetensi dasar materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	4	Baik

2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan karakteristik siswa	4	Baik
3.	Bahasa yang digunakan dalam buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> komunikatif	5	Sangat Baik
4.	Gaya bahasa yang digunakan pada buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5	Sangat Baik
5.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat membantu pemahaman siswa	5	Sangat Baik
6.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat melatih daya ingat siswa	5	Sangat Baik
7.	Konten buku pendamping <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar (motivasi belajar)	5	Sangat Baik
8.	Konten tampilan <i>puzzle</i> dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran	4	Baik
9.	Petunjuk penggunaan media penggunaan media pembelajaran ini menarik	4	Baik
10.	Petunjuk penggunaan media menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami	5	Sangat Baik
11.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh guru	4	Baik
12.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh siswa	5	Sangat Baik
13.	Ukuran media media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tepat digunakan oleh siswa	4	Baik
14.	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam mengajar	5	Sangat Baik
15.	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	5	Sangat Baik
16.	Media pembelajaran ini cukup meningkatkan antusias siswa	5	Sangat Baik
JUMLAH SKOR		74	
JUMLAH MAKSIMAL		80	

Data selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus :

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

Sumber : Dr. Agus Zaenul Fitri, dkk 2020

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

$$P = \frac{74}{80} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, kemenarikan produk media *WOOZLE* materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar diperoleh skor 75 dengan presentase 92,5%, apabila dipresentasikan dalam tabel 3.6 maka hasil kelayakan produk termasuk dalam rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$ yang masuk kategori valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi dari ahli, sehingga membuat media pembelajaran layak untuk diimplementasikan.

2. Hasil Uji Coba Media *WOOZLE* (*Woody Puzzle*)

Setelah dilakukan validasi produk dan sudah direvisi maka langkah selanjutnya yakni uji coba produk. Uji produk dalam penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang untuk mengetahui seberapa menarik respon siswa dalam menggunakan media *WOOZLE* materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Penelitian ini menggunakan sampel siswa sebanyak 23 siswa.

Uji coba ini dilakukan pada Hari Rabu tanggal 10 Mei 2024, jam 07.30-09.00 WIB. Siswa tersebut adalah Ahmad Iyas 'Izzudin, Aldino Altha Rega, Anaya Melitha AI, Auristela Puri Dhira, Auxcellia Sukmawai P, Dante

Tatsumi S, Delia Adisty, Dhafif Adwan E, Dirga Saylendra El Rafano, Dzakhiratul Faizah, Evan Panji Arshaka, Khalishah Fazila Raharjo, Khan Faruq SP, Maisa Fazila Amanullah, M. Abiyasa Sumarga, M. Hafidz Ramadhan, M. Alwi Nur Ridwan, Nafiza Ismil Love Lia, Shaquilla Zaviera S, Syahdania Linazharin S, Tafrizka Edy Supriono, Talitha Muthia R, Ahmad Novianto. Berikut adalah hasil angket respon 23 siswa yang menggunakan media *WOOZLE* :

Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa

SUBYEK SISWA	INDIKATOR PENILAIAN							$\sum x_i$	$\sum x$	%
	1	2	3	4	5	6	7			
1	5	5	5	4	4	5	5	33	35	94
2	5	5	5	5	4	4	4	32	35	91
3	5	5	4	5	5	4	5	33	35	94
4	5	5	5	4	5	4	4	32	35	91
5	5	5	4	4	5	4	4	31	35	88,5
6	5	5	5	5	5	4	5	34	35	97
7	5	5	4	4	5	4	5	32	35	91
8	5	5	5	5	5	5	4	34	35	97
9	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
10	5	5	4	4	5	5	5	33	35	94
11	5	5	4	5	4	4	4	31	35	88,5
12	5	5	4	5	5	4	4	32	35	91
13	5	5	4	5	5	4	4	32	35	91

14	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
15	5	5	4	4	5	5	5	33	35	94
16	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
17	5	5	5	4	5	5	5	34	35	97
18	5	5	5	5	4	5	5	34	35	97
19	5	5	5	5	5	5	4	34	35	97
20	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
21										
22	5	5	5	5	5	5	5	35	35	100
23	5	5	4	5	4	5	5	33	35	94
24	5	5	5	4	5	4	4	31	35	88,5
$\sum x_i$	115	115	106	107	110	105	106	763	805	2.175,5
$\sum x$	115	115	115	115	115	115	115	805	805	2.300
%	100	100	92	93	95	91	92	94,7	100	94,5

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Semua siswa menyatakan bahwa warna dan gambar pada media *WOOZLE* menarik.
- b. Semua siswa menyatakan bahwa bentuk dari media *WOOZLE* menarik.
- c. 14 siswa menyatakan bahwa media *WOOZLE* sangat mudah dimainkan dan 9 siswa menyatakan bahwa media *WOOZLE* mudah dimainkan
- d. 15 siswa menyatakan bahwa sangat senang belajar menggunakan media *WOOZLE* dan 9 siswa menyatakan bahwa senang belajar menggunakan media *WOOZLE*

- e. 19 siswa menyatakan dengan menggunakan media *WOOZLE* siswa sangat semangat dalam belajar materi keragaman karakteristik individu di lingkungan sekitar dan 5 siswa menyatakan dengan menggunakan media *WOOZLE* siswa semangat dalam belajar materi keragaman karakteristik individu di lingkungan sekitar
- f. 13 siswa menyatakan dengan menggunakan media *WOOZLE* membantu siswa dalam memahami materi keragaman karakteristik individu di lingkungan sekitar dan 10 siswa menyatakan dengan menggunakan media *WOOZLE* membantu siswa dalam memahami materi keragaman karakteristik individu di lingkungan sekitar
- g. 14 siswa menyatakan dengan menggunakan media *WOOZLE* melatih daya ingat siswa dalam memahami materi keragaman karakteristik individu di lingkungan sekitar dan 9 siswa menyatakan dengan menggunakan media *WOOZLE* melatih daya ingat siswa dalam memahami materi keragaman karakteristik individu di lingkungan sekitar

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

Sumber : Dr. Agus Zaenul Fitri, dkk 2020

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

$$P = \frac{2.175,5}{2.300} \times 100\%$$

$$P = 94,5\%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, kemenarikan produk media *WOOZLE* materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar

diperoleh skor 2.125,5 dengan presentase 94,5%, apabila dipresentasikan dalam tabel 3.6 maka hasil kelayakan produk termasuk dalam rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$ yang masuk kategori valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi, sehingga membuat media pembelajaran terbukti menarik dalam proses pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media *WOOZLE (Woody Puzzle)*

Penyusunan rencana pengembangan ini diawali dengan tahap observasi dan wawancara terlebih dahulu dengan tujuan agar dapat mengetahui permasalahan yang terjadi dan dapat menemukan solusinya. Pada penelitian pengembangan ini dilakukan wawancara dan observasi pada tanggal 20 November 2023, peneliti memilih media *WOOZLE* berdasarkan siswa kesulitan mengingat materi, seringkali guru menggunakan media video yang membuat siswa bosan dengan pembelajaran, siswa tidak aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran PPKn menjadi pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti mendesain media yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Adapun tahapan penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Analisis Potensi dan Masalah

Tahap ini peneliti memperoleh hasil dari wawancara dan observasi terkait permasalahan yang terjadi bahwa saat proses pembelajaran dikarenakan masih banyak siswa yang belum begitu memahami mengenai materi tersebut. Hal ini dibuktikan pada media yang digunakan berulang-ulang kemudian buku siswa materi tersebut masih memiliki kekurangan dalam isi materinya, seperti masih didominasi teks bacaan sehingga sehingga siswa cepat bosan, malas, dan lesu untuk membaca materi. Seharusnya, materi tersebut diselengi banyak gambar atau permainan yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak bosan, dan bermakna. Selain itu, hanya beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru karena tidak fokus dalam

pembelajaran sehingga suasana dalam pembelajaran tersebut kurang menyenangkan bagi siswa. Alangkah baiknya, dibutuhkan media untuk menunjang pada pembelajaran tersebut. Selaras dengan pendapat Rosdijati dan permasalahan diatas, media *puzzle* cocok dikarenakan dapat memperkuat daya ingat dan melatih konsentrasi siswa.⁵⁹ Sehingga, siswa dapat lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, selaras juga dengan argumen lain menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini karena anak usia sekolah dasar masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan permainan sesuai dengan kematangan jiwanya sehingga dapat belajar sambil bermain (*playing by learning*).⁶⁰

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini setelah melakukan kegiatan wawancara dan observasi, mendapatkan hasil kekurangan dan kendala pada proses pembelajaran yaitu terkait media dan kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar materi tersebut. Setelah menemukan permasalahan tersebut, dilakukannya penetapan KI dan KD agar tidak menyimpang dari materi, penambahan materi, keperluan hal-hal yang dapat menunjang pembuatan media, dan mencari referensi dari berbagai sumber.

⁵⁹ Neteria, Mulyadiprana, and Respati, "Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar," 84.

⁶⁰ Neteria, Mulyadiprana, and Respati, "Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar."

3. Desain Produk

Tahapan-tahapan dalam pembuatan media *WOOZLE* ini seperti pembuatan kerangka gambar peta Indonesia, stiker, background, bendera akrilik, menara akrilik, pembuatan buku pendamping/petunjuk, pengeditan gambar memanfaatkan aplikasi *corel*, *canva*, *google chrome*, *microsoft office word* dan *hardware* berupa laptop dan *handphone*. Desain ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III dalam pembelajaran materi keragaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Hal itu sesuai dengan Hamzah Pagarra, dkk (2010) bahwa manfaat media pembelajaran yaitu seorang siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat jika materi dirancang dengan cara yang baik dan menarik.⁶¹

4. Validasi Desain

Peneliti mengembangkan media dengan dilaksanakan proses validasi terlebih dahulu. Kevalidan media dievaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menggunakan angket untuk mengetahui kelayakan produk. Ahli materi memberi saran agar alur permainan diperbaiki sehingga siswa merasa lebih mudah dalam menggunakan media. Ahli media memberi komentar bahwa gambar pada *background WOOZLE* dapat disesuaikan dengan tema, background pada buku petunjuk/pendamping alangkah baiknya menggunakan warna yang lebih cerah, perlunya kerapian pada media, serta ukuran stiker pada bendera akrilik lebih diperbesar. Ahli pembelajaran menyatakan bahwa media sudah bagus dan tidak perlu adanya perbaikan.

⁶¹ Hamzah Pagarra Et Al., *Media Pembelajaran*, 17.

Hasil analisis validasi ahli materi 90%, ahli media 93,75%, dan ahli pembelajaran mendapatkan hasil 92,5%. Ketiga ahli tersebut menyatakan bahwa media *WOOZLE* sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukannya tahap validasi produk untuk mengetahui kekurangan pada produk dan memperbaiki media *WOOZLE* agar lebih mudah digunakan dalam uji coba produk. Berdasarkan masukan dan kritikan dari beberapa validator, peneliti melakukan perbaikan pada produk seperti memperbaiki alur permainan, gambar pada *background* sudah di sesuaikan dengan tema, *background* buku petunjuk/pendamping menggunakan warna *cream* (cerah), media lebih rapi, dan ukuran stiker yang sudah diperbesar. Kemudian, media layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap uji produk ini diterapkan pada 23 siswa kelas III SDN Ketawanggee Kota Malang. Kegiatan awal diawali dengan berdoa terlebih dahulu, setelah itu perkenalan dari pemateri dan dari para siswa, pemateri memberi tau tentang tujuan pembelajaran dan menjelaskan sedikit materi, kemudian menjelaskan mengenai apa itu media *WOOZLE* dan cara bermainnya. Setelah siswa faham alur permainan, siswa bermain dengan teman kelompoknya. Permainan berakhir, siswa presentasi dan menceritakan apa yang difahami dari materi tersebut dengan menggunakan media

WOOZLE. Diakhiri dengan pemateri membagikan angket, yang akan diisi oleh siswa.

Hasil angket yang diisi oleh siswa memperoleh hasil 100% menarik dan 94,5% layak secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa media *WOOZLE* valid untuk siswa sekolah dasar.

B. Analisis Kemenarikan Media *WOOZLE*

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai kompetensi dalam bidang PPKn. Berdasarkan saran dari ahli materi yaitu alur permainan diperbaiki sehingga siswa merasa lebih mudah dalam menggunakan media. Berdasarkan tabel 3.6 hasil dari validasi ahli materi mendapatkan hasil 90% dengan termasuk kategori layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa sekolah dasar guna mengetahui kemenarikan media tersebut.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli materi oleh dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai kompetensi dalam bidang desain media pembelajaran. Berdasarkan beberapa kritik dan saran dari ahli media yaitu alur permainan diperbaiki sehingga siswa merasa lebih mudah dalam menggunakan media. gambar pada *background WOOZLE* dapat disesuaikan dengan tema, background pada buku petunjuk/pendamping alangkah baiknya menggunakan warna yang lebih cerah, perlunya kerapian pada media, serta ukuran stiker pada bendera akrilik lebih diperbesar dengan tujuan agar media yang akan digunakan mencapai kualitas yang diinginkan.

Berdasarkan tabel 3.6 hasil dari validasi ahli media mendapatkan hasil 93,75% dengan termasuk kategori layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa sekolah dasar guna mengetahui kemenarikan media tersebut.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran oleh guru SDN Ketawanggede Kota Malang. Berdasarkan hasil validasi dari ahli pembelajaran, media *WOOZLE* bagus dan tidak perlu adanya perbaikan. Berdasarkan tabel 3.6 hasil dari validasi ahli materi mendapatkan hasil 92,5% dengan termasuk kategori layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar guna dapat mengetahui kemenarikan media tersebut.

4. Respon Siswa

Pada penelitian ini menggunakan angket guna mengetahui kemenarikan media *WOOZLE* yang diaplikasikan di kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang dengan jumlah sebanyak 23 siswa. Berdasarkan nilai yang didapat dari hasil angket yang diisi oleh siswa menghasilkan 94,5% yang menunjukkan bahwa siswa tertarik dan antusias menggunakan media *WOOZLE* pada pembelajaran PPKn materi karakteristik keberagaman individu di lingkungan sekitar. Maka media *WOOZLE* layak atau valid untuk digunakan pada pembelajaran PPKn. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Hamzah Pragarra bahwa media pembelajaran dapat mengaktifkan respon siswa.

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti terhadap pengembangan media *WOOZLE (Woody Puzzle)* sebagai media pembelajaran PPKn dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Prosedur pengembangan media *woody puzzle* menerapkan 6 tahapan model pengembangan Borg and Gall diantaranya analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk.
2. Hasil uji coba produk media *woody puzzle* di kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang didapatkan data dengan perolehan presentase 94,5 % dengan kriteria valid menarik media *woody puzzle* dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Bagi siswa, *WOOZLE* dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran PPKn dan memudahkan pemahaman materi.
 - b. Bagi guru, *WOOZLE* dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi karakteristik individu di lingkungan sekitar

- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan langkah-langkah penelitian Borg and Gall secara lengkap (10 langkah) agar dapat menghasilkan produk massal yang benar-benar sudah lengkap.

2. Saran Pengembang Produk Lebih Lanjut

- a. *WOOZLE* ini terbatas pada materi karakteristik individu di lingkungan sekitar, oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi lainnya.
- b. *WOOZLE* ini dikembangkan berdasarkan model Borg and Gall. Oleh karena itu, dalam pengembangan lebih lanjut dapat digunakan model penelitian dan pengembangan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- “1 Buku Ashar_Opt.Pdf.” Accessed June 7, 2024. [Http://Repository.Iainpare.Ac.Id/Id/Eprint/1173/7/1%20buku%20ashar_Opt.Pdf](http://Repository.Iainpare.Ac.Id/Id/Eprint/1173/7/1%20buku%20ashar_Opt.Pdf).
- Amelia Putri Wulandari, Annisa Anastasia Salsabila, And Karina Cahyani. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal On Education, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat* Volume 05, No. 02 (February 2023).
- Ari Subekti. *Daerah Tempat Tinggalku / Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi*. Vol. Vi, 202 Hlm. : Ilus.; 29,7 Cm. (Tema; 8). Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017.
- Ary Subekti. *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk Sd/Mi Kelas Iv Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. 12. Jakarta: Kemendikbud: 2017, N.D.
- Badriyah, Badriyah. “Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (Sd) Kelas VI ” Other, Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap, 2020. [Https://Repository.Unugha.Ac.Id/1209/](https://Repository.Unugha.Ac.Id/1209/).
- Bad’un Nabilah. “Pengembangan Media Komik Digital Flipbook Materi Keberagaman Karakteristik Individu Di Lingkungan Skitar Dengan Muatan Karakter Saling Menghargai Di Kelas III SDN Pandansari 2 Kabupaten Malang.” *S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang*, N.D.
- Borg, Walter R., And Meredith D. Gall. *Educational Research: An Introduction*. 4. Ed. New York London: Longman, 1983.
- Defi, Rindi Arti, Zainul Abidin, And Susilaningsih Susilaningsih. “Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4, No. 4 (November 19, 2021): 329–38. [Https://Doi.Org/10.17977/Um038v4i42021p329](https://Doi.Org/10.17977/Um038v4i42021p329).
- Dyah Ayu Caturningtyas, S.Pd. Wawancara Pra-Observasi, November 20, 2023.

- Fadhila Tamara, Rahmi Susanti, And Meilinda. "Penghayatan Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Keberagaman Untuk Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika Di Sekolah." *Pengabdian West Science* Vol. 02, No. 07 (July 2023).
- Galih Puji Muyoto, M.Pd, Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, And Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos. *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran Ppkn Untuk Mi/Sd*. Publica Institute Jakarta, N.D.
- Ghazy, Safia Aqsal, Mohamad Fatih, And Cindya Alfi. "Pengembangan Media Woody Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas Ii Sd." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 1 (July 9, 2023): 5764–75. <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i1.8761>.
- Hamka, Defrizal, And Noverta Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan Ipa." *Journal Of Natural Science And Integration* 2, No. 1 (May 20, 2019): 19–33. <https://doi.org/10.24014/Jnsi.V2i1.7111>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Literasi Nusantara, 2019.
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, And Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus Unm Gunungsari Jl. Raya Pendidikan 90222: Badan Penerbit Unm, N.D.
- Herimanto, Winarno, And Winarto Winarto. "Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar." *Jakarta: Bumi Aksara*. Accessed June 8, 2024. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=4210441477209144525&hl=en&oi=scholar>.
- Indriyanti, Lisa, Arsyad Abd. Gani, And Sintayana Muhardini. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram." *Civicus : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 8, No. 2 (October 12, 2020): 108. <https://doi.org/10.31764/Civicus.V8i2.2931>.
- Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta, 2002.
- Machful Indra Kurniawan, M.Pd. *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl. Mojopahit No 666b Sidoarjo, Jawa Timur: Umsida Press, N.D.

- Meilina, Fitria, Fadli Surahman, And Maya Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Miniatur Rumah Adat Pada Tema 7 Untuk Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun." *Jurnal Minda* 2, No. 1 (October 29, 2020): 44–51.
- "Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research And Development / Dr. Agus Zaenul Fitri, Dr. Nik Haryanti | Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau." Accessed December 19, 2023. <https://Inlislite.Uin-Suska.Ac.Id/Opac/Detail-Opac?Id=27916>.
- M.Pd, Maulana Arafat Lubis. *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 Di Sd/ Mi)*. Samudra Biru, 2019.
- Mugianto, Mugianto, Fathul Niam, And Widiarini Widiarini. "Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V." *Patria Educational Journal (Pej)* 2 (March 16, 2022): 49–59. <https://doi.org/10.28926/Pej.V2i1.255>.
- Mukhamad Murdiono. *Strategi Pembelajaran Kewarganegaraan*. Yogyakarta, 2012.
- Mulyanti, Ika. "Pengembangan Media Woody Puzzle Pada Materi Archaeobacteria Dan Eubacteria." Undergraduate, Uin Raden Intan Lampung, 2019. <http://repository.radenintan.ac.id/8346/>.
- Munthe, Sitiani Br. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Materi Sikap Menghargai Keberagaman Suku Dan Budaya Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Wijayanta Tigapanah Tahun Ajaran 2020/2021." Skripsi, Universitas Quality, 2021. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1442/>.
- Mutia. "Characteristics Of Children Age Of Basic Education." *Iai Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh* Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 (N.D.).
- Nani Rosdijati. *Panduan Pakem Ips Sd*. Jakarta : Erlangga, 2010, N.D.
- Neteria, Fibrila, Ahmad Mulyadiprana, And Resa Respati. "Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru Di Sekolah Dasar." *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7,

No. 4 (December 5, 2020): 82–90.
<https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V7i4.25809>.

Ni Komang Sri Adnyani Manuarti And Made Putra. “Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.” Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap, N.D.

Nu.Or.Id. “Al-Quran Online Al-Hujurat Terjemah Dan Tafsir Bahasa Indonesia | Nu Online.” Accessed December 25, 2023. <https://quran.nu.or.id/al-hujurat/13>.

Nur Rumakhit. “Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017.” *Simki-Pedagogia* Vol. 01 No. 02 Tahun 2017, No. Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 (August 10, 2017). <http://simki.unpkediri.ac.id/detail/13.1.01.10.0170>.

Nurfaiz, Cecep Riki Dimas Sigit. “Pengembangan Smoke Exhaust Menggunakan Arduino Uno Dan Sensor Mq-2 Untuk Meminimalisir Asap Buang Di Ruang Praktik Otomotif Smk Muhammadiyah Tasikmalaya,” N.D.

Pgsd4c. “Firda Rabbani Syuja.” *Pgsd4c* (Blog), June 18, 2013. <https://pgsd4c.wordpress.com/2013/06/18/firda-rabbani-syuja/>.

Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, No. 2 (December 31, 2018): 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.V6i2.59>.

Pohan, Nora Lince. “Pengembangan Media Puzzle Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sdn. 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023.” Skripsi, Universitas Quality, 2023. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/2011/>.

Pohan, Nora Lince, And Eka Kartika Silalahi. “Pengembangan Media Puzzle Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas IV SDN.060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023.” *Prosiding Seminar Nasional Pssh (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)* 2 (July 13, 2023): 134.1-134.6.

- Rahayu, Ani Sri. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn)*. Bumi Aksara, 2017.
- Scribd. "Theories Of Learning - B.R. Hergenhahn, Mattew H. Olson | Pdf." Accessed December 5, 2023. <https://id.scribd.com/doc/114604628/Theories-Of-Learning-B-R-Hergenhahn-Mattew-H-Olson>.
- Smp, Admin. "Indahnya Keberagaman Dan Pentingnya Toleransi Di Indonesia." *Direktorat Smp* (Blog), March 1, 2021. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/indahya-keberagaman-dan-pentingnya-toleransi-di-indonesia/>.
- "Snapshot." Accessed June 8, 2024. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/indahya-keberagaman-dan-pentingnya-toleransi-di-indonesia/>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Cet. 6. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 1992.
- "Surat An-Nahl Ayat 44: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran Nu Online." Accessed June 8, 2024. <https://quran.nu.or.id/an-nahl/44>.
- Tahun 2021, Septy Nurfadhillah, M. Pd Dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Cv Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Tien Asmara Palintan, Sri Mulianah, And Hariska. "Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di RA Umdi Al-Ihsan Parepare." *Anakta, Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Institut Agama Islam Negeri Parepare, N.D.
- Tobing, Erfi Br. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Artikulasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sd Negeri 040460 Berastagi Tahun Pelajaran 2018/2019." Skripsi, Universitas Quality, 2019. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/259/>.

- Uksw. "Pentingnya Toleransi Antar Mahasiswa," March 13, 2020. https://Hukum.Uksw.Edu/Detail_Post/News/Pentingnya-Toleransi-Antar-Mahasiswa.
- Umam. "Pengertian Kebudayaan: Ciri, Fungsi, Jenis Dan Unsur - Gramedia Literasi." Accessed June 8, 2024. <https://Gramedia.Com/Literasi/Kebudayaan/>.
- Wahid, Yusril, Nuril Nuzulia, And Moch Bahak Udin Arifin. "Development Of Learning Media For Pena (Puzzle Nusantara) Material For Cultural Diversity To Improve Learning Outcomes For Class IV Students At Mis Al-Falah Lemahabang" 4, No. 2 (2020).

LAMPIRAN

Dokumentasi Penelitian



(Siswa membaca doa sebelum pembelajaran dimulai)



(Siswa bermain media WOZZLE)



(Siswa menyusun kepingan media WOZZLE)

Bukti Penelitian



PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI KETAWANGGEDE
 KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG
 STATUS AKREDITAS "A" NPSN : 20533987
 Jl. Kerto Leksono 93 D Malang Telp. (0341) 551615
 E-mail : sdnketawanggede@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor : 421.2/108/35.73.401.01.172/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. SUCI SUPRIHATIN
 NIP : 19640815 198606 2 001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN Ketawanggede

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Layyinatus Shifah
 NIM : 200103110142
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa nama mahasiswa tersebut di atas **BENAR** telah melaksanakan penelitian di SDN Ketawanggede Kota Malang selama 3 bulan yang dilaksanakan pada Bulan Mei 2024 sampai dengan Juli 2024, dengan Judul Skripsi : "**Pengembangan Media Woozle (Woody Puzzle) sebagai Media Pembelajaran PPKN bagi Siswa Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang**".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 31 Mei 2024



Dra. SUCI SUPRIHATIN
 NIP. 19640815 198606 2 001

Hasil Angket Validasi Ahli Materi

PERNYATAAN TERKAIT MEDIA (MATERI) PADA MEDIA WOZZLE (WOODY PUZZLE)

ITEM	INDIKATOR	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
4.	Kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan	1	2	3	4	5
5.	Kemudahan materi bagi siswa	1	2	3	4	5
6.	Materi/isi mendorong rasa ingin tahu dan meningkatkan minat belajar	1	2	3	4	5
7.	Kemudahan pemahaman bahasa dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	1	2	3	4	5
8.	Kesesuaian gambar yang diberikan untuk memperjelas materi	1	2	3	4	5
9.	Urutan penyajian materi	1	2	3	4	5
10.	Penyajian materi sesuai dengan tingkatan siswa	1	2	3	4	5

- Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum erhadap instrumen lembar validasi adalah :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

SARAN:

Pisa Prtmoko rajuti uji calon pengurus

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 2024

Validator Materi



Sigit Prtmoko, M.Pd

Hasil Angket Validasi Ahli Media

PERNYATAAN TERKAIT MEDIA (MATERI) PADA MEDIA WOZZLE (WOODY PUZZLE)

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1.	Kemenarikan desain media	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian desain media	1	2	3	4	5
3.	Kerapian media	1	2	3	4	5
4.	Kemenarikan stiker bergambar pada media	1	2	3	4	5
5.	Kesesuaian stiker bergambar dengan materi	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian ukuran media	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian proporsi warna pada media	1	2	3	4	5
B. Petunjuk Penggunaan Media						
8.	Kesesuaian petunjuk penggunaan media	1	2	3	4	5
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	1	2	3	4	5
10.	Kemudahan pemahaman petunjuk penggunaan	1	2	3	4	5
11.	Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran teks	1	2	3	4	5
C. Kelayakan Media						
12.	Keefektivan media	1	2	3	4	5
13.	Keamanan media saat digunakan oleh siswa	1	2	3	4	5
14.	Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan siswa	1	2	3	4	5
15.	Kemampuan media dalam keaktifan suasana pembelajaran yang menyenangkan	1	2	3	4	5
16.	Keawetan Media	1	2	3	4	5

- Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum erhadap instrumen lembar validasi adalah :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilngkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Ibu

SARAN:

Bisa ditambah gambar ² yg sesuai tema, background
buku petunjuk alangkah baiknya putih, kerapian
meja, ukuran stiker bendera lebih diperbesar

Malang, 29-01-2024

Validator Media



Vannisa Avina Melinda, M.Pd

Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran

**PERNYATAAN TERKAIT MEDIA (MATERI) PADA MEDIA WOZZLE
(WOODY PUZZLE)**

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang ada pada media <i>puzzle</i> sudah mewakili kompetensi dasar materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	1	2	3	4	5
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan karakteristik siswa	1	2	3	4	5
3.	Bahasa yang digunakan dalam buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> komunikatif	1	2	3	4	5
4.	Gaya bahasa yang digunakan pada buku pendamping media pembelajaran <i>puzzle</i> sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	1	2	3	4	5
5.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat membantu pemahaman siswa	1	2	3	4	5
6.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini dapat melatih daya ingat siswa	1	2	3	4	5
7.	Konten buku pendamping <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar (motivasi belajar)	1	2	3	4	5

8.	Konten tampilan <i>puzzle</i> dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
9.	Petunjuk penggunaan media penggunaan media pembelajaran ini menarik	1	2	3	4	5
10.	Petunjuk penggunaan media menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami	1	2	3	4	5
11.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh guru	1	2	3	4	5
12.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini mudah digunakan oleh siswa	1	2	3	4	5
13.	Ukuran media media pembelajaran <i>puzzle</i> ini tepat digunakan oleh siswa	1	2	3	4	5
14.	Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam mengajar	1	2	3	4	5
15.	Media ini dapat menambah wawasan siswa pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	1	2	3	4	5
16.	Media pembelajaran ini cukup meningkatkan antusias siswa	1	2	3	4	5

- Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum erhadap instrumen lembar validasi adalah :

- (a.) Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penelitian Bapak/Ibu

SARAN:

Meja bermanfaat dalam pembelajaran, tidak kursi.

Malang, 2024

Guru Kelas 3



Dyah Ayu Caturningtyas, S.Pd

Surat Permohonan Validasi Ahli Materi



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

Nomor : B-~~2397~~Un.03/FITK/PP.00.9/06/2024 11 Juni 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

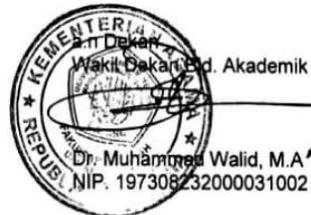
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Layyinatul Shifah
 NIM : 200103110142
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media WOZLE (Woody Puzzle)
 Sebagai Media Pembelajaran PPKN Bagi Siswa Kelas
 III SDN Ketawanggede Kota Malang
 Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Surat Permohonan Validasi Ahli Media

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id . email : fitk@uin_malang.ac.id	
	<hr/>	
Nomor	: B.207/Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024	28 Maret 2024
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)	
Kepada Yth. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd di - Tempat		
Assalamualaikum Wr. Wb.		
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Layyinatun Shifah	
NIM	: 200103110142	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Woozle (Woody Puzzle) Sebagai Media Pembelajaran PPKN Bagi Siswa Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang	
Dosen Pembimbing	: Maryam Faizah, M.Pd	
<p>maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.</p> <p>Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.</p>		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		
		Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Walid, M.A. NIP. 1963011232000031002

Surat Permohonan Validasi Ahli Pembelajaran



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

Nomor : B-~~248~~ /Un.03/FITK/PP.00.9/06/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

11 Juni 2024

Kepada Yth.
Dyah Ayu Caturningtyas, S.Pd
 di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

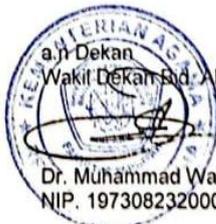
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Layyinatus Shifah
 NIM : 200103110142
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media WOOZLE (Woody Puzzle)
 Sebagai Media Pembelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas
 III SDN Ketawanggede Kota Malang
 Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik

 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA	
	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	
	FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN	
	Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id	
Nomor	: 1478/Un.03.1/TL.00.1/04/2024	29 April 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala SDN Ketawanggede Kota Malang di Malang		
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	: Layyinus Shifah	
NIM	: 200103110142	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Woozle (Woody Puzzle) sebagai Media Pembelajaran PPKN bagi Siswa Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang	
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.		
		An. Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik
		Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI		
2. Arsip		

Lembar Bukti Bimbingan Skripsi



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

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Layyinat Shifah
NIM : 200103110142
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I
Judul : Pengembangan Media *WOZZLE (Woody Puzzle)* Sebagai Media Pembelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas III SDN Ketawanggede Kota Malang

NO.	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Paraf
1.	21/9/23	Revisi Judul	
2.	6/10/23	Revisi Penulisan dan Bab II	
3.	13/10/23	Penetapan Judul dan Bimbingan Bab I	
4.	18/10/23	Revisi Bab I (Latar Belakang)	
5.	30/10/23	Revisi Bab III	
6.	24/11/23	Revisi Penulisan, Bab III, Dapfus	
7.	29/11/23	Revisi Desain Media	
8.	24/1/24	Konsultasi Media dan Validator	
9.	8/3/24	Revisi Media dan Angket Validasi	
10.	24/4/24	Menunjukkan Progres Hasil Media	
11.	25/4/24	Revisi Media dan Lembar Validasi	
12.	29/5/24	Revisi Lembar Validasi	
13.	10/6/24	Konsultasi Bab IV, V, VI	
14.	11/6/24	Konsultasi Bab IV, V, VI dan ACC	

Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP.197660405200801118

Malang, 13 Juni 2024
Dosen Pembimbing,

Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP.199012252019032019

Biodata Mahasiswa

Nama : Layyinatun Shifah

NIM : 200103110142

Tempat Tanggal Lahir : Demak, 23 November 2001

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2020

Alamat Rumah : Kp. Tembiring RT07/RW03, Bintoro, Kab. Demak

No.HP : 082136252466

Email : 200103110142@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan : MI Sultan Fatah Demak

MTsN 1 Kudus

MAN 1 Pati

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang