

## PENGEMBANGAN MEDIA E-PUZZLE PADA MATERI LAMBANG NEGARA “GARUDA PANCASILA” KELAS III SEKOLAH DASAR

**Sisilia Gita Melliana**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([sisilia.18187@mhs.unesa.ac.id](mailto:sisilia.18187@mhs.unesa.ac.id))

**Vicky Dwi Wicaksono**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([vickywicaksono@unesa.ac.id](mailto:vickywicaksono@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *e-puzzle* pada materi lambang negara “Garuda Pancasila” kelas III sekolah dasar, yang memiliki tujuan: (1) Menguji kelayakan media *e-puzzle* pada mata pelajaran PPKn materi lambang negara “Garuda Pancasila” kelas III sekolah dasar 2) Menguji keefektifan media *e-puzzle* pada mata pelajaran PPKn materi lambang negara “Garuda Pancasila” kelas III sekolah dasar. (3) Menguji kepraktisan media *e-puzzle* pada mata pelajaran PPKn pada materi lambang negara “Garuda Pancasila” kelas III sekolah dasar. Peneliti menggunakan jenis pengembangan model Borg and Gall. Diperoleh nilai validasi media sebesar 86,7% , validasi materi sebesar 85,7%. Peneliti menggunakan 2 subjek, siswa kelas III dan guru kelas III. Uji coba produk siswa mendapatkan hasil 89,4%, uji coba guru kelas III mendapatkan hasil 93,3%. Ketuntasan belajar sebesar 100%, perhitungan N-Gain dengan hasil 0,85. Kesimpulannya media *e-puzzle* layak digunakan siswa pada materi lambang negara “Garuda Pancasila” kelas III sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media, Lambang Negara “Garuda Pancasila”, *E-puzzle*

### Abstract

This research develops *e-puzzle* learning media on the material of the state symbol "Garuda Pancasila" class III elementary school, which has the following objectives: (1) Testing the feasibility of *e-puzzle* media on Civics subjects material for the state symbol "Garuda Pancasila" class III elementary school 2 ) Testing the effectiveness of the *e-puzzle* media on the Civics subject matter of the state symbol "Garuda Pancasila" grade III elementary school. (3) Testing the practicality of *e-puzzle* media on Civics subjects on the material of the state symbol "Garuda Pancasila" grade III elementary school. Researchers use the type of development model Borg and Gall. Obtained a media validation value of 86.7%, material validation of 85.7%. The researcher used 2 subjects, class III students and class III teachers. The student product trial got 89.4% results, the third grade teacher trial got 93.3% results. Complete learning of 100%, calculation of N-Gain with a result of 0.85. In conclusion, the *e-puzzle* media is suitable for students to use in the material for the state symbol "Garuda Pancasila" for grade III elementary schools.

**Keywords:** Media, National Emblem “Garuda Pancasila”, *E-puzzle*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi setiap manusia. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang disadari dan sudah terencana guna merealisasikan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat mengembangkan sebuah potensi yang ada pada diri masing-masing setiap individu agar memiliki kekuatan spiritual, pengetahuan tentang keagamaan, baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, serta negara, penerangan tersebut terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional. Karena Pendidikan sangat penting bagi kehidupan insan, maka Pendidikan wajib dijalankan dengan sebaik-baiknya sebagai akibatnya memperoleh dampak yang baik pula. Setiap individu berhak menerima pendidikan yang layak

Secara tidak langsung pendidikan dilakukan oleh orangtua kepada anak secara turun temurun seperti pendidikan moral dan sopan santun yang telah diajarkan untuk anak, seiring berjalannya waktu orangtua sadar bahwa anak juga perlu menerima pengetahuan, ilmu dan pendidikan lebih tinggi dari orangtuanya. Sehingga sekolah dibentuk oleh masyarakat sebagai lembaga pendidikan untuk anak memulai belajar.

Pondasi dari pelaksanaan Pendidikan di Indonesia adalah Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 merupakan sumber dari pelaksanaan Pendidikan di Indonesia, hal ini tertuang menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menyebutkan “Pendidikan Nasional ialah Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berdasar nilai-nilai kepercayaan, kebudayaan Indonesia dan tanggap terhadap kemajuan zaman”. Dengan dasar ini maka Pendidikan di Indonesia akan menciptakan sumber daya insan yang berkualitas dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila serta Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Dalam pelaksanaannya terdapat kurikulum yang berlaku pada Pendidikan yang ada di Indonesia, dengan berkembangnya zaman kurikulum yang ada di Indonesia terus melakukan perubahan hal tersebut dilakukan agar kurikulum Pendidikan di Indonesia lebih sempurna. Untuk saat ini kurikulum yang berlaku di Indonesia yaitu Kurikulum 2013 atau biasa disebut K13. Terdapat empat kompetensi pada kurikulum 2013 antara lain (1) Sikap spiritual, (2) Sikap sosial, (3) Pengetahuan, (4) Keterampilan. Dengan keempat kompetensi yang ada pada K13 diharapkan mampu untuk melahirkan peserta didik yang cerdas dan bermoral. Kemudian fungsi serta tujuan Pendidikan nasional ada pada pasal 3 Undang-

undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membuat tabiat serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Setiap anak memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara yang berbeda-beda, untuk memunculkan hal tersebut serta menambah pengetahuan kenegaraan bisa dimulai sejak bangku sekolah dasar, pada bangku sekolah dasar siswa akan mendapatkan mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Sekolah dasar merupakan tahap pertama dalam Pendidikan dimana pada tahap ini setiap anak di Indonesia memiliki kewajiban untuk menempuh Pendidikan. Pada pembelajaran di sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang akan disampaikan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik satu diantaranya yaitu PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Mata pelajaran ini cukup krusial untuk diajarkan di sekolah dasar karena mata pelajaran ini bermaksud guna membentuk keturunan yang mempunyai jiwa nasionalisme, rasa kebangsaan, beradab, unggul, dan cinta Indonesia. Seperti yang dikatakan (Lubis, 2020:28) mata pelajaran PPKn bertujuan untuk menanamkan kemampuan bagi peserta didik untuk berpikir kritis, memiliki berbagai macam wawasan kebangsaan, dan memiliki sikap nasionalisme serta berjiwa Pancasila di diri setiap individu sejak awal menempuh Pendidikan.

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada tahap Sekolah Dasar. Mata pelajaran PPKn berisikan pembelajaran yang memiliki sangkut paut dengan pembelajaran moral, pada mata pelajaran ini bukan hanya sekedar mempelajari pengetahuan semata tetapi juga mempelajari tentang nilai-nilai luhur yang dimiliki oleh negara Indonesia yaitu Pancasila. Mata pelajaran PPKn merupakan sebuah sarana yang dimanfaatkan oleh pemerintah untuk dapat menanamkan nilai-nilai luhur budaya, serta nilai-nilai moral yang dimiliki oleh negara Indonesia serta yang bersangkutan dengan kebijakan pemerintah yang ada, maka dapat menjadi asal pengetahuan peserta didik, sehingga peserta didik mempunyai kesadaran untuk dapat menciptakan negara Indonesia menjadi lebih baik.

Mata pelajaran PPKn pada dasarnya memiliki tujuan untuk menunjukkan hal - hal baik yang seharusnya dilakukan oleh siswa serta nilai moral para siswa agar mampu dan siap menjadi warga negara Indonesia yang baik sehingga dapat menunjukkan nilai moral dalam kegiatan bersosial dan bermasyarakat.

Setelah hari kemerdekaan Indonesia yaitu bertepatan pada tanggal 18 Agustus 1945 maka diputuskan bahwa yang menjadi dasar negara ialah Pancasila yang dapat dilambangkan dengan burung garuda, seperti yang sudah tertera didalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alenia 4 Pancasila dilambangkan melalui seekor burung garuda, merupakan pelambangan dari Pancasila atau yang biasa disebut dengan Garuda Pancasila. Garuda Pancasila memiliki peranan yaitu berperan atau berfungsi menjadi lambang negara Republik Indonesia. Dalam tubuh burung garuda tersebut terdapat perisai yang berada ditengah dan didalamnya berisi lima lambang yang mempresentasikan lima sila dalam Pancasila. Pada tiap-tiap lambang tersebut memiliki arti yang berkaitan dengan tiap bunyi pada lima sila Pancasila.

Sangat krusial nya peran Pancasila untuk Negara Indonesia, membuat setiap individu perlu untuk mengenal dan memahami Pancasila secara mendalam. Adapun hal paling dasar sebagai bentuk pengenalan dari Pancasila bagi setiap individu ialah dengan mengetahui apa saja bunyi setiap sila Pancasila dan bentuk dari tiap sila serta memahami makna yang terkandung didalamnya bersama lambangnya, tetapi akhir-akhir ini anak-anak masih kurang mengetahui lambang dari setiap sila Pancasila. Memperkenalkan setiap sila Pancasila dibarengi dengan lambangnya sudah seharusnya dikenalkan mulai dini. Upaya yang dilakukan adalah dengan mengajarkan mata pelajaran PPKn sejak bangku sekolah dasar, hal ini merupakan upaya pemerintah negara Indonesia untuk mengenalkan lambang negara Indonesia beserta simbol dan sila-sila yang ada dalam Pancasila kepada anak sejak dini. Sehingga generasi muda dapat mengenal dan tentunya memahami makna yang terdapat dalam lambang negara Pancasila serta mengamalkan satu persatu sila-sila yang terdapat di Pancasila sejak dini.

Pada bangku sekolah dasar, mata pelajaran PPKn sudah diajarkan sejak di kelas I tetapi tidak hanya berhenti dikelas I saja mata pelajaran PPKn akan berlanjut di kelas III hingga kelas IV. Pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar khususnya di kelas III sekolah dasar karakteristik mata pelajaran PPKn yang ada di kelas rendah sekolah dasar umumnya sangat abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik. Sesuai dengan misi peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan no. 21 tahun 2016 ihwal baku isi Pendidikan dasar dan menengah, ruang lingkup materi PPKn untuk Pendidikan dasar kelas rendah yaitu mencakup makna simbol Pancasila serta lambang negara Indonesia, memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai rakyat negara Indonesia.

Adapun materi yang akan diterapkan dalam penelitian ini terkait lambang negara Indonesia yaitu “Garuda Pancasila” memuat KD (Kompetensi Dasar) 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda

Pancasila”, serta 4.1 Menceritakan setiap arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”. Dengan adanya KD (Kompetensi Dasar) tersebut diharapkan para siswa kelas III dapat memaknai tentang maksud dan makna simbol setiap sila Pancasila.

Agar peserta didik tidak merasa bosan pada saat penyampaian materi pelajaran maka diperlukan sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi yang dapat dikembangkan oleh tenaga pendidik salah satunya yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran yang dapat memikat perhatian peserta didik, sehingga pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas peserta didik tidak merasa terbebani dan tidak merasa cepat bosan.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran sehingga mampu terciptanya suatu kinerja pikiran untuk mengirimkan pesan yaitu materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dan metode yang signifikan mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Susanti, (2016:5) mengemukakan mengenai hasil belajar, beliau berkata bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dirasakan oleh peserta didik, meliputi aspek kognitif serta psikomotorik sebagai dampak dari kegiatan belajar yang telah mereka lakukan. Keefektifan dalam pembelajaran yang berlangsung akan menjadi tolak ukur bagi tingkat keberhasilan seorang guru. Adapun keberhasilan tersebut dapat dioptimalkan pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sehingga akan berdampak pada tingkat hasil belajar siswa.

Kegiatan pra-penelitian telah dilakukan oleh peneliti yang bertempat di SDN Paji Lamongan, kegiatan ini dilakukan untuk menganalisis kekuarangan dan kebutuhan yang diperlukan. Diawali dengan kegiatan wawancara bersama guru kelas III, guru menjelaskan kendala yang dirasakan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn kesulitannya adalah pada saat membangkitkan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik.

Penyampaian materi yang monoton dan tidak interaktif membuat peserta didik menjadi cepat bosan pada saat pembelajaran sehingga berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik. Adapun pada pembelajaran metode yang digunakan yaitu menggunakan metode ceramah yang mengacu pada buku siswa, hal tersebut semakin berdampak pada kejenuhan siswa sehingga diharapkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran supaya guru tidak hanya memakai metode ceramah saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Minimnya penggunaan media yang berbasis teknologi pada saat kegiatan pembelajaran di SDN Paji Lamongan membuat peserta didik kurang mengenal pengetahuan tentang penggunaan alat elektronik dan

perkembangan teknologi yang telah berkembang, hal ini dibuktikan dengan tidak adanya laboratorium komputer. Hal ini membuat peneliti ingin membuat suasana baru dalam kegiatan pembelajaran untuk kelas III SD terutama pada PPKn materi lambang negara “Garuda Pancasila”.

Salah satu langkah agar terdapat peningkatan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan membuat media yang menarik untuk siswa supaya siswa tidak bosan dengan kegiatan belajar yang monoton. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara bagi guru kepada peserta didik agar dapat tersampainya materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran dipergunakan untuk memperjelas penyampaian suatu bahan ajar yang sulit dijelaskan secara lisan, dengan adanya media pembelajaran maka akan memudahkan guru dalam memberikan sebuah materi sebab pengajar akan terbantu media pembelajaran pada saat digunakan, dengan bantuan media pengajar bisa menggunakan indera bantu nyata agar peserta didik bisa melihat, mengamati, dan menyimpulkan sendiri sinkron dengan pemahaman yang telah ditangkap. Terkadang pemahaman anak akan jauh lebih mudah diingat karena pengalaman eksklusif yang dimiliki anak, media pembelajaran akan membantu siswa buat membentuk pengalaman eksklusif sesuai apa yang telah dilakukan dalam aktivitas belajar.

Media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini memanfaatkan kemajuan teknologi yang sedang berkembang yaitu membentuk sebuah elektronik *puzzle* untuk menyampaikan bahan ajar pada kelas. Materi pelajaran yang akan disampaikan adalah tentang lambang negara, pada penelitian ini mengembangkan sebuah media berupa *puzzle* yang berbentuk elektronik atau bisa disebut dengan *e-puzzle*. Media pembelajaran ini termasuk dalam kategori CAI (*Computer Assisted Instruction*). Adapun pengembangan media tersebut diharapkan dapat mempengaruhi tingkatan hasil belajar siswa serta pembelajaran akan lebih menarik.

Penelitian yang relevan pernah dilangsungkan oleh Nur Ariyanti, dengan judul “Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Puzzle* Pada PPKn lambang negara “Garuda Pancasila” di sekolah dasar. Penelitian tersebut dilaksanakan pada tahun 2021 dan dipublikasikan melalui jurnal Pendidikan STKIP Bima volume 3 No. 2. Penelitian yang telah dilakukan menggunakan model kuantitatif, dari hasil penelitian tersebut telah didapatkan media pembelajaran *Puzzle* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan media *Puzzle* diujikan pada 2 kelas yaitu 3A serta 3B setiap kelas berisi 41 peserta didik, pada kelas 3A hasil rekapitulasi nilai angket yang telah dikerjakan peserta didik memperlihatkan jika ada hasil belajar

meningkatkan setelah memakai media pembelajaran *Puzzle* nilai terendah yang didapat adalah 84 dan tertinggi 93. Untuk kelas 3B hasil rekapitulasi nilai angket yang telah dikerjakan peserta didik menunjukkan nilai terendah yang didapat adalah 72 untuk nilai tertinggi yang didapat adalah 89.

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Andhini Murbarani dan Dra. Susilowati, M.Pd., berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Elektronik Tentang Rangka Tubuh Manusia Pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas IV di SDN Jombatan V Jombang”. Penelitian dilakukan pada tahun 2014 dan dipublikasikan melalui jurnal Pendidikan Kurikulum Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya serta menggunakan model penelitian pengembangan yang didapatkan hasil dengan perolehan kategori sangat baik dengan hasil dari ahli media I dan II, hasil ahli materi serta hasil angket pada subjek uji coba. Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 89,9% dengan nilai ini maka masuk kedalam kategori sangat baik, uji coba pemakaian mendapatkan nilai 85,6% dengan nilai tersebut maka tergolong dalam kategori sangat baik. Adapun perolehan hasil nilai rata - rata *pretest* 49,7 dan rata - rata *posttest* 80,7 serta memperoleh nilai t-hitung  $14,9 > t$  table 2,042. Berdasarkan data tersebut maka media dapat dikatakan telah memenuhi kriteria kelayakan pemakaian.

Dari beberapa penelitian yang telah dilangsungkan sebelumnya bisa diambil kesimpulan bahwa media *puzzle* dapat memberikan manfaat pada proses pembelajaran yang dilakukan dan dapat digunakan guna mempermudah proses pembelajaran seta efektif untuk membantu siswa memahami materi lambang negara. Setelah uraian masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang tersebut maka dipilihlah judul penelitian yaitu “PENGEMBANGAN MEDIA E-PUZZLE PADA MATERI LAMBANG NEGARA “GARUDA PANCASILA” KELAS III SEKOLAH DASAR.

#### **METODE**

Pada penelitian ini, peneliti memakai model pengembangan Borg and Gall (1989). Borg and Gall (1989) mengemukakan, *education research and development is a process used to develop and validate education product* adalah penelitian pengembangan Pendidikan (R&D) merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai mengembangkan dan membuktikan produk Pendidikan. dari Sugiyono (2015) berkata bahwa metode penelitian merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk yang mana akan dilakukan uji tingkat keefektifannya supaya mampu diakses lebih luas. Dalam Sugiyono (2015:298) menyebutkan wacana tahap penelitian pengembangan berdasarkan Borg and Gall, antara lain: 1) Potensi dan

masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Uji coba produk 7) Revisi produk 8) Uji coba pemakaian 9) Revisi produk 10) Produksi masal. Berikut merupakan tahapan penelitian sesuai dengan model pengembangan Bord and Gall yang sudah disederhanakan. Menurut Sugiyono (2015:147) instrumen penelitian merupakan suatu alat dimana alat ini digunakan untuk mengukur sebuah variabel penelitian. Pentingnya menggunakan instrument dalam mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada suatu produk berguna untuk mengetahui sejauh mana media layak untuk digunakan.

(1) Pada tahap potensi masalah, peneliti menggunakan kegiatan observasi yang berfungsi sebagai pengamatan awal terhadap permasalahan pada lapangan. (2) Tahap pengumpulan informasi awal, merupakan tahap pertama dalam melakukan penelitian. Tahap ini dilakukan agar peneliti mengetahui masalah yang ada sehingga peneliti mampu memberikan solusi yaitu sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara dan observasi di sekolah sasaran yaitu SDN PAJI Lamongan. (3) Tahap pengembangan produk, langkah peneliti selanjutnya adalah membuat produk yang akan dikembangkan. Produk yang dibuat berupa *e-puzzle* yang berisikan materi tentang lambang negara “Garuda Pancasila” kelas III sekolah dasar, (4) Tahap validasi produk, validasi produk adalah kegiatan yang dilakukan untuk menilai rancangan produk secara rasional. Langkah-langkah yang dilakukan dalam memvalidasi produk yang telah dibuat adalah dengan berkomunikasi dengan tenaga ahli. Media akan diuji validasi dengan mengetahui apakah media layak digunakan atau tidak. Adapun validasi diterapkan pada aspek media dan materi oleh dosen yang ahli dalam bidangnya, melalui tahap validasi ini akan diketahui kekurangan dari media yang telah dikembangkan sehingga dapat memudahkan untuk melakukan perbaikan. (5) Tahap revisi produk 1, pada tahap ini dilakukan setelah memperoleh hasil penilaian dari validator. Baik itu masukan, kritikan, dan saran yang telah disampaikan oleh validator untuk memperbaiki pengembangan produk yang telah dilakukan. Setelah produk selesai direvisi dan mendapatkan predikat baik maka produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap uji kelayakan kepada peserta didik. (6) Tahap uji coba produk, pada tahap ini dilakukan setelah revisi dan perbaikan dari validator, selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifitasan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil uji coba ini akan digunakan sebagai bahan acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan media yang telah dibuat. Uji coba produk dilakukan oleh dua

pengguna, pengguna pertama yaitu guru kelas III SDN PAJI selesai itu uji coba produk guru diminta untuk memberikan ulasan tentang kelayakan dan keefektifitasan media sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, dari ulasan tersebut dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk memperbaiki pengembangan media. Kemudian uji coba pengguna yang kedua diterapkan pada skala kelompok kecil dengan lima peserta didik kelas III SDN PAJI, uji coba dilangsungkan bersama siswa dengan kelompok mini dengan jumlah 5 siswa, setelah melangsungkan uji coba peserta didik mengisi angket respon peserta didik terhadap penggunaan media *e-puzzle*. (7) Tahap revisi akhir adalah tahap perbaikan final. Media yang dikembangkan akan diperbaiki berdasarkan penilaian dari tahap uji coba pemakaian. Dengan tahap ini diharapkan menghasilkan media yang layak dan sesuai dengan kebutuhan

Desain uji coba yang dilakukan pada pengembangan media *e-puzzle* atau elektronik *puzzle* uji coba produk dilakukan agar mendapatkan saran dan penilaian yang digunakan sebagai bahan revisi produk sebelum diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Tahap yang dilakukan saat uji coba produk yaitu tahap awal yang dilakukan guna mengukur kelayakan media pembelajaran *e-puzzle* oleh para ahli antara lain, ahli media serta ahli materi. Uji kelayakan ini menguntukkan instrumen penilaian yang telah dibuat. Dari instrumen penilaian ini maka peneliti akan mendapatkan masukan dan saran agar media pembelajaran menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran

Subjek uji coba pada pengembangan media *e-puzzl* ini terdiri atas beberapa subjek, antara lain: (1) Validator ahli yaitu ahli materi dan media yang menilai apakah produk layak digunakan atau tidak. (2) Guru kelas III SDN PAJI Pucuk Lamongan sebanyak satu orang yang memberikan respon berupa hasil penilaian dan saran guna mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran. (3) Siswa kelas III SDN PAJI Pucuk Lamongan sebanyak lima siswa, bertugas sebagai subjek dalam uji coba pemakaian media. Siswa diminta untuk menggunakan media *e-puzzle* yang telah dikembangkan peneliti guna mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

Jenis data yang dipakai guna mengetahui kelayakan berasal produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran *e-puzzle* yaitu memakai dua jenis data menjadi berikut: (1) Data kuantitatif, diperoleh dalam bentuk penilaian dari setiap kriteria yang dihitung. Penilaian ini diperoleh dari ahli materi dan media yang akan diperoleh hasil skor guna mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. (2) Data kualitatif, pada penelitian ini diperoleh dalam bentuk nilai setiap kriteria

di penelitian yg dijabarkan menjadi kurang baik (KB), cukup (C), baik (B), sangat baik (SB).

Metode pengumpulan data pada penelitian yang sudah dilakukan memakai 3 metode yaitu : (1) wawancara, wawancara dilakukan dengan pengajar kelas III Sekolah Dasar Negeri PAJI Pucuk Lamongan, wawancara dilangsungkan peneliti dengan melontarkan beberapa pertanyaan terkait dengan pembelajaran yang dilakukan, sebagai akibatnya peneliti mengetahui permasalahan apa yang sedang dihadapi sehingga peneliti dapat memberikan solusi guna menyelesaikan permasalahan. (2) angket peserta didik serta pengajar pada penelitian kali ini peneliti telah membentuk angket untuk peserta didik dan pengajar. Setelah memperoleh hasil data dari angket, maka dari hasil tersebut digunakan sebagai perbaikan untuk media. Skala yang dipergunakan pada angket ini adalah dengan kategori 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, dan 1= kurang baik. (3) *Test*, pada penelitian ini peneliti memberikan tes berupa lembar yang berisi beberapa pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan. adapun *test* yang diberikan berupa dua jenis *test* yakni *test* sebelum pengguna menerapkan penggunaan media atau bisa disebut dengan *pretest* dan *test* setelah pengguna menerapkan penggunaan media atau biasa disebut dengan *posttest*.

*Test* ini berisi 20 pertanyaan pilihan ganda. *Pretest* dilangsungkan guna mendeteksi pengetahuan awal peserta didik sebelum memakai media *e-puzzle*, sedangkan *posttest* dilangsungkan guna mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik setelah memakai media pembelajaran *e-puzzle*.

Instrument pengumpulan data dari penelitian yaitu lembar validasi, angket respon guru dan angket respon siswa. Instrument tersebut menggunakan skala likert dalam 4 rentang kategori jawaban yaitu: 1=kurang baik, 2=cukup, 3=baik, dan 4=sangat baik.

Adapun kriteria kelayakan dapat disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan**

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

### 1. Analisa Data Hasil Validasi

Teknik analisis data yang dipakai berupa angka yang didapatkan dari lembar validasi, angket repon guru, angket respon peserta didik, dan lembar *posttest*. Data yang diolah merupakan data yang menunjukkan kelayakan, keefetivan, dan kelayakan dari media. Pengolahan hasil validasi dihitung menggunakan

analisis kuantitatif Hasil validasi media setelahnya dijadikan patokan guna mengetahui keabsahan media pembelajaran *e-puzzle* berdasarkan kriteria kevalidan media.

### 2. Analisa Kepraktisan Media

Analisis kepraktisan ini berupa perolehan yang didapatkan melalui pengisian hasil angket oleh guru dan siswa melalui perhitungan melalui skor yang kemudian hasil akan dilihat pada tabel kriteria kepraktisan media.

### 3. Analisis Keefektifan Media

Teknik keefektifan dihitung dari hasil pengerjaan *pretest* serta *posttest* yang mana ketuntasan nilai KKM  $\geq 75$ . Dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Setelah melakukan uji validasi menggunakan rumus, maka selanjutnya adalah mengetahui apakah media sudah sesuai dengan harapan peneliti. Hasil yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* siswa dianalisa guna menangkap peningkatan tangka kepeahaman di siswa pada materi lambang negara "Garuda Pancasila" menggunakan media *e-puzzle*, menggunakan perhitungan rumus N-Gain yang akan diperoleh hasil skor kemudian dilihat melalui tabel kriteria yang telah ditentukan. Jika nilai  $N\_gain > 0,3$  serta hasil persentase mendapat  $> 61\%$  maka dapat diartikan bahwa media *e-puzzle* yang dikembangkan efektif digunakan. Adapun tabel kriteria N-Gain sebagai berikut :

**Tabel 2. Kriteria N-Gain**

Nilai N-Gain	Kriteria
$-0,00 < g < 0,00$	Terjadi penurunan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 1,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

(Sumber : Sugiyono, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada penelitian yang telah dilakukan, terdapat penyederhanaan dan modifikasi model pengembangan *Borg and Gall*. Penyederhanaan ini dilakukan berdasarkan penyesuaian kebutuhan peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun penyederhaan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

### Potensi Masalah

Didapati permasalahan yang dialami SDN PAJI Lamongan dalam proses pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar, yaitu sulitnya membangkitkan suasana belajar yang menarik dan tidak terkesan monoton dan sangat tidak interaktif membuat peserta didik menjadi cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan oleh pengajar menjadi terkendala. Pada kegiatan belajar, guru hanya memakai

metode ceramah yang berdampak pada tingkat kejenuhan peserta didik.

Pada pembelajaran PPKn, diperlukan bantuan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik supaya lebih mudah memahami materi yg disampaikan pengajar, galat satunya ialah materi lambang negara “Garuda Pancasila” kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran dipergunakan agar peserta didik lebih bersemangat pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, bisa diambil kesimpulan bahwa diperlukannya inovasi baru pada pembelajaran kelas III SD berupa media *e-puzzle* pada materi lambang negara “Garuda Pancasila”.

**Pengumpulan Informasi Awal**

Setelah dilakukan kegiatan pra-penelitian diketahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di SDN PAJI, adalah kurangnya minat peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran dan kurangnya pemahaman materi pada pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn. Mudahnya rasa bosan yang menyerang peserta didik menjadi faktor ketidaktarikan siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn di kelas, hal ini juga dipengaruhi oleh kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Dalam pembelajan PPKn, diharapkan sebuah penemuan media pembelajaran yang menarik dan sinkron dengan karakter siswa supaya peserta didik lebih mudah mendapatkan pemahaman materi pembelajaran tentunya siswa juga terhindar dari rasa bosan. Sesuai permasalahan tadi. dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya invosi berupa media pembelajaran yaitu Pengembangan Media Pembelejaraan *E-Puzzle* pada materi lambang negara “Garuda Pancasila”

**Pengembangan Media**

Media dikembangkan menurut potensi masalah dan data yang telah peneliti dapatkan. Langkah pertama yang dilaksanakan peneliti yaitu menghasilkan sebuah konsep, memutuskan materi yang akan digunakan, memutuskan tujuan pembelajaran, serta membuat beberapa soal latihan, menentukan diksi kata yang sesuai dengan peserta didik, serta membuat rancangan storyboard atau rancangan media.

Pembuatan storyboard berfungsi supaya peneliti lebih terstruktur dan terarah dalam proses pembuatan media pembelajaran dan supaya media yang sudah dikembangkan berbanding dengan tujuan pembelajaran yang sudah dibuat. Maka dari itu media yang sudah dikembangkan mampu memudahkan siswa pada saat mendapatkan dan memahami materi lambang negara “Garuda Pancasila”.

Pembuatan desain media pembelajaran *e-puzzle* menggunakan bantuan *software Adobe Photoshop* dan *Microsoft power point*. Untuk proses pembuatan perangkat lunak menggunakan bantuan aplikasi *Script*. Desain produk media *e-puzzle* pada materi lambang negara "Garuda Pancasila".

**Validasi Media**

Validasi dilangsungkan guna mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan. Validasi media dilakukan melalui dua tahap validasi, yaitu tahap validasi media dan tahap validasi materi. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, validasi media akan di uji oleh pakar yang ahli dalam bidang media. Validasi materi akan di uji oleh pakar yang ahli dalam bidang materi.

Validasi aspek media dilakukan dengan memberikan penilaian pada beberapa aspek, Adapun aspek-aspek tersebut keterbacaan, penggunaan media, tampilan media, penayangan media. Skor yang diperoleh dari validasi media adalah 52 skor dengan persentase 86,7% dengan rincian, keterbacaan mendapat 20, penggunaan media 8, tampilan media 17, penayangan media mendapat 7.

Validasi aspek materi merupakan proses penilaian media dari segi muatan isi, yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, penggunaan bahasa, fleksibilitas pembelajaran, dan efektifitas. Mendapatkan total skor 41 dengan persentase hasil 85,7%, rincian skor kelayakan isi 20, penggunaan bahasa 8, fleksibilitas pembelajaran 6, efektifitas 7.

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh peneliti melalui uji validasi media serta uji validasi materi, sehingga bisa ditarik konklusi bahwa media pembelajaran *e-puzzle* untuk kelas III SD dengan materi lambang negara “Garuda Pancasila” telah valid serta layak digunakan.

**Revisi Produk**

Tahap selanjutnya adalah revisi produk, revisi produk dilangsungkan sesudah tahap validasi berlangsung. yang akan terjadi dari validasi menerangkan bahwa media pembelajaran *e-puzzle* mendapatkan kategori “sangat valid” tetapi validator memberikan saran terkait media supaya media yang sudah dikembangkan sebagai menjadi lebih baik. Berikut hasil revisi media oleh validator.

**Tabel 3. Hasil Revisi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Terdapat KI dan KD</p>	 <p>Tidak terdapat KI dan KD</p>

	
<p>Hanya ada suara musik</p>	<p>Terdapat suara membaca</p>
	
	
	
	
	
<p>Ukuran font terlalu kecil dan tidak berwarna</p>	<p>Ukuran font diperbesar dan diberikan variasi warna</p>
<p>Kurangnya materi pada media pembelajaran</p>	

	
	
	
<p>Penambahan materi</p>	

**Uji Coba Produk**

Setelah dilakukan uji validasi produk baik dari segi media dan materi maka produk akan diterapkan pada subjek uji coba yaitu 5 peserta didik kelas III SDN PAJI Lamongan, yang dilangsungkan pada hari Selasa 19 Juli 2022 di ruang kelas III secara tatap muka. Dalam uji coba yang telah dilangsungkan siswa menggunakan *handphone* pribadi.

Uji coba pertama diawali dengan pengerjaan soal *pretest* yang berlangsung selama 30 menit dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, setelah itu dilanjutkan dengan pembelajaran PPKn berbantu media *e-puzzle* yang telah di instal di *handphone* setiap peserta didik. lalu peserta didik diberikan petunjuk cara penggunaannya, kemudian siswa dapat mengoperasikan media *e-puzzle* secara pribadi

Setelah siswa menggunakan media, maka peneliti memberikan angket berisi respon pengguna yang didalamnya terdapat 15 pertanyaan dengan empat pilihan jawaban.

Dari hasil angket yang telah diberikan oleh peneliti, mendapat skor total sebesar 268. Berdasarkan poin tersebut, maka persentase yang didapat sebesar 89,4% masuk kategori “Sangat Praktis”

Selanjutnya subjek uji coba kedua yaitu guru kelas III SDN PAJI Pucuk Lamonagn yang diberi lembar angket berisi 15 pertanyaan dengan empat pilihan jawaban. Berdasarkan lembar angket tersebut maka dihasilkan poin sebesar 56 yang berrati mendapat persentase sebesar 93,3% masuk kategori “Sangat Praktis”.

Setelah menggunakan media *e-puzzle* dengan materi lambang negara, maka peneliti memberikan *posttest*

dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah penerapan produk. Adapun media *e-puzzle* diterapkan pada 5 siswa kelas III SDN PAJI Pucuk Lamongan. Dari penerapan media *e-puzzle* pada subjek uji coba diperoleh hasil data sebagai berikut :

**Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest**

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test	N-Gain
1.	ANF	65	95	0,8
2.	ABQ	40	90	0,8
3.	CLA	70	100	1
4.	DRIP	55	85	0,66
5.	MFA	75	100	1
<b>Jumlah</b>		305	470	4,34
<b>Rata-rata</b>		61	94	0,85

Nilai 75 menjadi standar KKM, sehingga bisa dihitung presentase ketuntasan belajar peserta didik. Bila mengkategorikan berdasarkan tabel kriteria persentase ketuntasan belajar peserta didik, nilai 100% tergolong dalam kategori “Sangat Efektif”. jika dikelompokkan sesuai tabel N-Gain, maka nilai 0,85 tergolong pada kategori peningkatan “Tinggi” sebab ada pada rentang  $>0,70$  dan  $>1,00$ . Maka dari itu bisa diambil simpulan jika media *game e-puzzle* dapat menaikkan hasil belajar peserta didik

#### Revisi Produk Final

Pada tahap terakhir ialah langkah akhir yang digarap peneliti. Sesuai hasil angket respon pengajar serta peserta didik, peneliti lalu melangsungkan perbaikan lagi pada produk yang sudah dibuat dan dikembangkan agar media pembelajaran yang sudah dikembangkan menjadi lebih efektif dan bisa dipergunakan menjadi media pembelajaran pada rentang waktu yang lama.

#### Pembahasan

Menurut Undang-Undang Pasal 46 Nomor 24 tahun 2009, menyatakan: yang dimaksud dengan “Garuda Pancasila” adalah Lambang berupa burung garuda yang telah diketahui mengetahui mitologi kuno, yaitu burung yang menyerupai burung elang rajawali.

Pada Pasal 36 A Undang-Undang Dasar Tahun 1945 setelah amandemen, dicantumkan kalimat “Lambang Negara ialah Garuda Pancasila dengan semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*”.

Makna setiap lambang “Garuda Pancasila” menurut Erwin (2013: 29-33) adalah : 1. Bintang melambangkan sila pertama Pancasila. 2. Rantai melambangkan sila kedua Pancasila. 3. Pohon beringin melambangkan sila ketiga Pancasila. 4. Kepala banteng melambangkan sila ke empat Pancasila. 5. Padi dan Kapas melambangkan sila ke lima Pancasila.

Menurut Zamroni (dalam Hidayatul Maulidta 2015:11, mengatakan bahwa penggunaan media pada saat kegiatan pembelajaran dapat mendatangkan suatu

peristiwa yang tidak dapat disajikan dalam kelas dengan mevisualisasikannya. Media juga mampu menstimulus motivasi belajar siswa dan meningkatkan keingintahuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Asyhar (2012:173) berpendapat mengenai kriteria penilaian media yaitu: media wajib memiliki tampilan menarik, bahasa dan narasi yang terdapat pada media yang mudah dipahami, materi yang ada disajikan secara interaktif supaya mendapatkan timbal balik, mampu menyediakan sesuatu yang dibutuhkan dalam berbagai model yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Patmono (Misback, Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang memiliki arti teka-teki atau bongkar pasang, *puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Menurut Rokhmat (2006) mengemukakan *puzzle* adalah permainan rekonstruksi melalui aktivitas memasang atau mencocokkan pola-pola untuh guna membangun sebuah pola menjadi sebuah gambar yang utuh.

Safaat (2010:10) mengatakan *Android* merupakan sebuah sistem operasi perangkat yang bergerak pada *Smartphone* dengan berbasis *linux* yang mencakup operasi system, *middleware* dan aplikasi *Android* menyediakan tempat terbuka bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi baru.

*E-puzzle* media yang termasuk dalam kelompok media CAI (*Computer Assisted Instruction*) karena pada saat menggunakan media pembelajara ini dibutuhkan bantuan dari perangkat yaitu *handphone*. *E-puzzle* merupakan media berbasis *Android* dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada maka bermain *puzzle* dapat dibuat menjadi sebuah aplikasi pembelajaran.

Setelah melakukan penelitian, peneliti mendapatkan hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan, tingkat kevalidan adalah mengukur sejauh mana tingkat kelayakan media.

Menurut Sugiyono (2012:135) setelah dari hasil validasi kemudian dihitung persentasenya. Dari hasil validasi ahli materi mendapat 85,7% apabila diterapkan menurut pendapat Riduwan (2015:41) materi yang ada dikatakan sangat valid. Dari perhitungan hasil validasi ahli media persentase mendapat 86,7 % dengan kategori sangat layak.

Tingkat keefektifan adalah mengukur sejauh mana media dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi.

Tingkat kelayakan media adalah untuk mengukur sejauh mana media dikatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran, berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti menjabarkan menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut penjelasannya:

Pada suatu penelitian dibutuhkan sebuah instrumen guna mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu produk yang dikembangkan.

#### **Kevalidan**

Media pembelajaran *e-puzzle* sudah melalui 2 tahap validasi, antara lain validasi materi serta validasi media. Tahapan validasi bertujuan agar mengetahui taraf kevalidan media pembelajaran sebelum digunakan oleh peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan mengacu pada skala *Likert*, dengan 4 kategori yaitu 1= kurang baik, 2= cukup, 3= baik, 4= sangat baik, (Sugiyono, 2016).

Lembar validasi materi berisi 12 pertanyaan sesuai 4 kriteria penilaian. Sedangkan lembar validasi media memuat 15 pertanyaan yang sesuai 4 kriteria evaluasi. Riduwan (2012:41) mengatakan media bisa dibuktikan valid jika memperoleh persentase kevalidan 61% hingga 80%. Pendapat skor validasi untuk media dihasilkan skor sebanyak 86,7% menggunakan kategori “sangat valid” dan untuk skor persentase kevalidan materi diperoleh skor sebanyak 85,7% menggunakan kategori “valid”

Sesuai hasil yang sudah dikantongi setelah melangsungkan uji validasi materi serta uji validasi media, maka bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *e-puzzle* pada mata pelajaran PPKn materi lambang negara “Garuda Pancasila” layak diterapkan untuk kelas III SD.

#### **Kepraktisan**

Kepraktisan media didapatkan dari perhitungan evaluasi angket yang telah diisi oleh peserta didik selaku subjek penelitian serta angket respon guru kelas III Sekolah Dasar Negeri PAJI, Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan. lembar angket respon diukur sesuai skala *Likert* menggunakan 4 pilihan dengan kategori 1=kurang baik, 2=cukup, 3=baik, 4=sangat baik. Media pembelajaran memiliki kriteria pada pemilihannya, media yang baik merupakan media yang mempunyai kesesuaian dari media dengan tujuan pembelajarsan dan tingkat berpikir peserta didik.

Pada angket respon terdapat 15 buah pertanyaan yang berbeda di setiap pertanyaan. Pada angket respon peserta didik skor yang didapatkan 268 dari jumlah keseluruhan skor 300, setelah dihitung hasil presentase angket respon peserta didik diperoleh presentase sebesar 89,4% dan masuk pada kategori “Sangat praktis”.

Selanjutnya ialah pengisian angket respon pengajar kelas III, ibu Khusnun Niyah Rahmawati, S.Pd. yg dilakukan sehabis pengajar menggunakan media *e-puzzle* materi lambang negara “Garuda Pancasila”. lembar angket respon guru berisi 15 buah pertanyaan. hasil perolehan skor berasal angket respon pengajar artinya 56 dari total holistik 60, serta sehabis dihitung berdasarkan

presentase kepraktisan media, maka didapati nilai 93,3% kategori “Sangat praktis”

sesuai uji kepraktisan dengan dilakukan perhitungan angket respon peserta didik serta angket respon guru, maka dari itu didapati kesimpulan bahwa media *e-puzzle* materi lambang negara “Garuda Pancasila” dikatakan praktis serta layak dipergunakan dalam aktivitas pembelajarsan pada kelas III Sekolah Dasar.

#### **Keefektifan**

Keefektifan media didapatkan dari hasil analisis *pretest* serta *posttest* yang sudah dilangsungkan oleh peneliti menggunakan sampel kelompok kecil oleh 5 peserta didik kelas III SDN PAJI, Kabupaten Lamongan. Lembar *pretest* terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang memperoleh hasil dengan nilai terendah 40 serta nilai tertinggi 75 dengan homogen-rata nilai 61. KKM yang dipergunakan adalah 75, dari perolehan hasil data *pretest* yang mendapat nilai tuntas hanya satu siswa. Sedangkan untuk lembar soal *posttest* terdiri asal 20 soal, dari hasil *posttest* yang dihasilkan nilai terendah 85 serta nilai tertinggi 100 serta rata-rata nilai 94. Pada saat pengerjaan soal *posttest*, lima peserta didik dinyatakan tuntas.

Setelah melakukan perhitungan persentase, maka nilai ketuntasan belajar peserta didik sesudah memakai media *e-puzzle* yaitu 100% mendapat kategori “Sangat Efektif”. Setelah itu adalah analisis peningkatan yang akan terjadi belajar peserta didik menggunakan bantuan hitung N-Gain sesuai *pretest* dan *posttest*. hasil perhitungan N-Gain membagikan nilai sebesar 0,85 menggunakan kategori peningkatan belajar “Tinggi”. dengan demikian media *e-puzzle* materi lambang negara “Garuda Pancasila” dikatakan efektif dipergunakan pada proses belajar di kelas III Sekolah Dasar.

Sesuai dengan tahapan yang telah dilakukan peneliti, tingkat kevalidan media didapat dari hasil validasi media dan validasi materi yang telah divalidasi oleh ahli pada bidangnya. Pendapat skor validasi untuk media dihasilkan skor sebanyak 86,7% menggunakan kategori “sangat valid” dan untuk skor persentase kevalidan materi diperoleh skor sebanyak 85,7% menggunakan kategori “valid”

Tingkat kepraktisan media didapatkan dari perhitungan angket yang telah diisi oleh peserta didik kelas III dan juga guru kelas III SDN PAJI. Pada angket respon peserta didik skor yang didapatkan 268 dari jumlah keseluruhan skor 300, setelah dihitung hasil presentase angket respon peserta didik diperoleh presentase sebesar 89,4% dan masuk pada kategori “Sangat praktis”. Hasil perolehan skor angket respon pengajar adalah 56 dari total holistik 60, berdasarkan presentase kepraktisan media, maka didapati nilai 93,3% kategori “Sangat praktis”.

Tingkat keefektifan media didapat dari hasil analisis *pretest* serta *posttest* yang sudah dilangsungkan oleh

peneliti menggunakan sampel kelompok kecil oleh 5 peserta didik kelas III SDN PAJI. Lembar *pretest* terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan lembar *posttest* 20 soal pilihan ganda. Setelah melakukan perhitungan berdasarkan persentase 5 sampel peserta didik kelas III dinyatakan tuntas, setelah itu dilakukan perhitungan menggunakan bantuan N-gain dengan hasil akhir 0,85 menggunakan kategori peningkatan belajar “Tinggi”.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijabarkan peneliti bisa ditarik konklusi membentuk beberapa poin, diantaranya :

- 1) Dihasilkan suatu produk media pembelajaran PPKn berbasis *android* pada materi lambang negara “Garuda Pancasila” menggunakan penelitian versi Borg and Gall yang telah dimodifikasi.
- 2) Media pembelajaran mendapatkan nilai kevalidan dari validator media sebanyak 86,7% menggunakan kategori “Sangat Valid”, serta kevalidan dari validator materi sebanyak 85,7 menggunakan kategori “Valid”. sehingga media *e-puzzle* bisa disimpulkan sangat valid serta layak dipergunakan pada proses belajar di kelas III Sekolah Dasar khususnya mata pelajaran PPKn.
- 3) Media pembelajaran *e-puzzle* mendapatkan persentase kriteria “Sangat Praktis” yang didapat dari hasil angket respon siswa sebesar 89,4% serta hasil respon guru sebesar 93,3%. Maka media *e-puzzle* bisa dinyatakan sangat praktis serta layak dipergunakan pada proses belajar di kelas III Sekolah Dasar.
- 4) Media pembelajaran *e-puzzle* mendapatkan nilai keefektifan bersumber hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Mendapatkan hasil presentase ketuntasan belajar 100% mandapatkan kategori “Sangat Efektif” serta peningkatan hasil belajar memperoleh skor 0,85 kategori “Tinggi”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *e-puzzle* sangat efektif serta layak digunakan dalam pada proses belajar mengajar pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

### Saran

Setelah penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media *e-puzzle*, maka diperoleh saran oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) media *e-puzzle* bisa digunakan oleh guru pada proses pembelajaran PPKn materi lambang negara “Garuda Pancasila” kelas III sekolah dasar.
- 2) Media *e-puzzle* dapat dipergunakan kapan saja serta dimana saja, tanpa memakai kuota internet baik saat kegiatan belajar di sekolah maupun di rumah.
- 3) media pembelajaran *e-puzzle* yang telah dikembangkan tentunya masih dibutuhkan penyempurnaan, peneliti memiliki harapan agar peneliti lain dapat mengembangkan media ini dan memanfaatkan teknologi

yang sedang berkembang saat ini guna menaikkan kualitas media serta menunjang setiap kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Aniyati, K. (2021). Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis ICT Atau Multimedia Pembelajaran. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 3(2 Desember), 119–128.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran; Edisi revisi*.
- Budiningasih, C. A. (2012). *Belajar dan pembelajaran*.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan media puzzle susun kotak pada tema ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14–17.
- Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Gava Media*.
- Nana, S. S. (2010). *Metode penelitian pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Rindjin, K. (2013). *Pendidikan Pancasila untuk perguruan tinggi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam media pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sadiman, A. S., Sanjaya, W., & Prenada, K. (n.d.). *A. Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran*.
- Samsuri, S. (2021). Pendidikan karakter warga negara: Kritik pembangunan karakter bangsa. *Pustaka Hanif*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*, 28, 1–12.
- Turiman, T. (2017). Analisis Semiotika Hukum Terhadap Lambang Negara Republik Indonesia. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 43(3), 313–347.
- Widodo, R. A. (2018). Game puzzle digital berbasis android tentang warisan seni budaya lokal sebagai

media untuk membangun karakter bangsa indonesia. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 389–396.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 (2003).Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta

Undang-Undang Republik Indonesia No.24 (2009) Tentang Lambang Negara Indonesia. Jakarta

