PENGEMBANGAN MEDIA PUZCODE UNTUK PEMBELAJARAN PKN MATERI LAMBANG NEGARA INDONESIA PADA SISWA KELAS 3 SDN GILANG 1 SIDOARJO

[1)] **Akhmad Roziq Rabbani**
PGSD, FKIP, Universitas Negeri Surabaya
akhmad.17010644163@mhs.unesa.ac.id
[2)] **Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd**
PGSD, FKIP, Universitas Negeri Surabaya
vickywicaksono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan kapasitas hasil belajar siswa kelas 3 sangat rendah khususnya mata pelajaran PKN disebabkan oleh adanya kendala pada pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan temuan observasi online kegiatan pra belajar yang dilakukan siswa kelas 3 SD Gilang I Sidoarjo pada bulan Januari Tahun 2023. Sehingga peneliti ingin merancang strategi dalam proses mengajar pada kelas 3 melalui pengembangan media pembelajaran edukatif berupa puzcode terutama pada pendidikan kewarganegaraan materi lambang negara indonesia (garuda pancasila). Desain dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ASSURE*. Subjeknya sebanyak 20 siswa pada kelas 3 di SDN Gilang 1 Sidoarjo. Instrumen ini terdiri dari instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, dan lembar angket untuk mengetahui kelayakan media puzcode. Analisis tersebut terdiri dari validasi ahli materi, validasi media, dan tanggapan pengguna . Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut berupa produk media pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berupa media edukatif "Puzcode" materi lambang negara Indonesia sangat efektif dan layak digunakn dalam proses pembelajaran kelas 3 di SDN Gilang 1 Sidoarjo . Hasil ini dapat dilihat dari kevalidan dari validator materi menurut ahli materi dihasilkan sebanyak 94% dengan kategori "valid tanpa revisi" sehingga persentase nilai kriteria "Sangat Layak" yang diperoleh dari hasil angket siswa sebanyak 92.85% sedangkan hasil angket guru sebanyak 83.82%. Dengan demikian media "Puzcode" praktis dan layak dipratekkan dalam pengajaran pada kelas 3 di SDN Gilang 1 Sidoarjo.

Kata Kunci : Media Puzcode, Pendidikan Kewarganegaraan

ABSTRACT

In this article, it can be concluded that the researchers found that the learning outcomes capacity of grade 3 students was very low, especially in PKN subjects, due to obstacles to learning in elementary schools based on the findings of online observations of pre-learning activities carried out by grade 3 students at Gilang I Elementary School, Sidoarjo in January 2023. So the researcher wants to design a strategy in the teaching process in grade 3 through the development of educational learning media in the form of puzcode, especially in citizenship education with material on the Indonesian state symbol (Garuda Pancasila). The design in this research is the ASSURE development model. The subjects were 20 students in class III at SDN Gilang 1 Sidoarjo. This instrument consists of a material expert validation instrument, a media expert validation instrument, and a questionnaire sheet to determine the feasibility of puzcode media. The analysis consists of material expert validation, media validation, and user responses. Based on the results and discussion, a media product for Citizenship Education lessons in the form of educational media "Puzcode", material on the Indonesian state symbol, is very effective and suitable for use in the 3rd grade learning process at SDN Gilang 1 Sidoarjo. This result can be seen from the validity of the material validator according to material experts, which was 94% in the "valid without revision" category so that the percentage of "Very Appropriate" criteria obtained from the student questionnaire results was 92.85% while the teacher questionnaire results were 83.82%. Thus, the "Puzcode" media is practical and suitable for practice in teaching in class 3 at SDN Gilang 1 Sidoarjo.

Keywords: Puzcode Media, Citizenship Education

PENDAHULUAN

Setiap orang harus memprioritaskan pendidikannya. Tujuan pendidikan yaitu upaya menciptakan lingkungan belajar yang terencana secara sengaja bagi peserta didik agar mereka dapat mewujudkan bakat dan impian secara maksimal serta memperoleh keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa. diri, masyarakat, dan bangsa, serta kekuatan agama dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, fungsi eksekutif, dan akhlak mulia (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Dengan kata lain, pembelajaran merupakan pemerolehan keterampilan yang dibutuhkan anak-anak untuk kegiatan pembelajaran langsung, guru bekerja dengan siswa untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang aman, nyaman, dan menarik di kelas.

Sesuai dengan definisi yang diberikan di atas, adalah kewajiban setiap orang untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. agar orang tua dapat mewariskan ilmu pengetahuan kepada anak cucunya secara lintas generasi. Akibatnya, peran orang tua sangat dibutuhkan bagi anak dalam mengenyam pendidikan yang lebih baik daripada mereka. Sekolah adalah suatu lembaga yang menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dimana seorang anak memperoleh informasi atau pengetahuan melalui proses belajar, menurut Suparlan 2008: 26.

Peneliti menemukan kapasitas hasil belajar siswa kelas 3 sangat rendah khususnya mata pelajaran PKN disebabkan oleh adanya kendala pada proses pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan temuan observasi online kegiatan pra belajar yang dilakukan siswa kelas 3 SD Gilang I Sidoarjo pada bulan Januari Tahun 2023. Menurut peneliti, sebagian peserta didik PKN kurang terinspirasi atau terdorong untuk mengikuti pembelajaran gurunya. Akibatnya, menurut kemajuan teknologi saat ini, pembelajaran yang hanya dijelaskan melalui gambar-gambar di buku tanpa ada pembelajaran pembelajaran berbasis teknologi dianggap kurang efektif.

Dengan demikian pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bukan hanya sekedar hafalan, tetapi perlu inovasi pengembangan media. Dengan menggunakan media membuat siswa lebih aktif di kelas dan mereka lebih paham terhadap materi yang diajarkan. Sedangkan peneliti mencoba mengembangkan media dengan tujuan : (1) Melalui menggunakan media sebagai alternatif dalam penyampaian materi yang diberikan kepada siswa agar siswa semangat dan termotivasi., (2) Mengembangkan kemampuan siswa yang memiliki sikap ilmiah yaitu rasa ingin tahu, ketelitian, dan pantang menyerah (3) Dengan media edukatif ini maka dapat meringankan tugas guru untuk menyampaikan pelajaran di kelas karena dapat membantu media pembelajaran ketika dipergunakan (4) Dengan bantuan media guru bisa menggunakan indera bantu nyata agar siswa bisa melihat, mengamati, dan menyimpulkan sendiri dari pemahaman yang telah ditangkap selama proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kendala yang dihadapi guru maka dapat diciptakan inovasi baru supaya guru dapat mentransfer pelajaran di kelas agar tidak terkesan membosankan dan kurang termotivasi. Suatu langkah perbaikan yang harus ditempuh peneliti supaya pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disetiap proses belajar mengajar, yaitu menggunakan media sebagai alternatif dalam penyampaian materi yang diberikan kepada siswa agar siswa semangat dan termotivasi. Hal ini membuat peneliti ingin merancang merancang strategi dalam proses mengajar pada kelas 3 melalui pengembangan media pembelajaran edukatif berupa puzcode terutama pada pendidikan kewarganegaraan materi lambang negara Indonesia (Garuda Pancasila).

Puzcode adalah teka-teki elektronik dengan barcode yang dapat dipindai oleh siswa menggunakan perangkat yang sangat dekat dengannya, dalam hal ini ponsel. Sedangkan barcode adalah serangkaian garis dan spasi dengan proporsi tertentu untuk mewakili animasi atau karakter tertentu atau simbol yang hanya ada pada satu bidang. Kode matriks, juga dikenal sebagai simbol dua dimensi (2D), digunakan dalam *barcode* dan terdiri dari bentuk geometris selain garis, seperti kotak, titik, dan segi enam. Tidak hanya itu, barcode biasanya digunakan untuk merujuk pada semua jenis sistem dua dimensi. Data atau informasi dikodekan menggunakan teknologi barcode yang diterjemahkan melalui handphone.

METODE

1. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah model pengembangan ASSURE. Penelitian dilakukan di SD Negeri Gilang 1 Sidoarjo yang berada di Gg. Kamboja, Gilang Selatan, Gilang, Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo dan dilakukan pada semester I materi lambang negara indonesia (garuda pancasila). Subjek penelitian sebanyak 20 siswa pada kelas III di SDN Gilang 1 Sidoarjo. Prosedur dilakukan peneliti dengan menggunakan model pengembangan *ASSURE* melalui enam tahapan diantaranya menganalisis peserta didik, menyatakan tujuan, memilih strategi, media dan bahan pembelajaran, menggunakan materi, membutuhkan partisipasi siswa, revisi dan evaluasi. Pada tahap analisis siswa ini, ada tiga faktor utama peneliti harus memperhatikan : (1) karakteristik umum siswa, (2) kompetensi awal khusus, dan (3) gaya belajar. Tahap memilih strategi ini dilakukan untuk memilih teknik, media, dan pelajaran yang sesuai untuk mencapai kesuksesan. Tahap memilih media- dan bahan pembelajaran ini memerlukan pengorganisasian bagaimana Anda akan menggunakan teknologi, media, dan materi di kelas ini bagaimana anda untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Tahap membutuhkan partisipasi siswa ini Agar instruksi menjadi efektif, siswa harus berpartisipasi secara aktif secara psikologis. Dan terakhir tahap revisi dan evaluasi ini dilakukan untuk revisi RPP diperlukan untuk mengatasi bidang masalah jika ada ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran..

2. Tekhnik Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan instrumen validasi dan lembar angket atau kuesioner. Instrument validasi digunakan untukmendapatkan data validasi untuk menentukan kelayakan media puzcode berupa penilaian, masukan, dan saran. Instrumen yang akan digunakan bersifat terbuka dan tertutup dengan skala pengukuran jenis skala *likert*. Instrumen validasi yang digunakan untuk memberikan skor pada validasi materi dan validasi media. Untuk validasi materi ini berupa rancangan soal dalam menguji kevalidan media puzcode yang akanditujukan pada ahli materi. Sedangkan validasi untuk ahli media ini berupa rancangan soal dalam menguji kevalidan media puzcode yang ditujukan pada ahli media. Dan lembar angket atau kuesioner dipakai guna mengetahui kelayakan media.

3. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen pada penelitian meliputi validasi materi, validasi media, angket atau kuesioner. Validasi materi dilakukan dalam menguji kevalidan media puzcode yang akan ditujukan pada dosen pengampuh materi, validasi media dilakukan dalam menguji kevalidan media puzcode untuk di uji coba pengampuh media, dan angket atau kuesioner dipakai guna mengetahui kelayakan media puzcode dalam pembelajaran.

4. Tekhnik Analisis Data

Data dari validasi pengampuh materi, validasi pengampuh media, dan input pengguna dari instrumen diolah dengan menggunakan data deskriptif kuantitatif. Prosedur analisis data adalah :

1) Hasil Validasi

Reliabilitas media, kami akan mengolah validasi data dari pengampuh materi dan pengampuh media. Pengolahan data deskripsi persentase skala *likert*, dapat dijelaskan untuk kriteria sangat baik skornya 5, kriteria baik skornya 4, kriteria sedang skornya 3, kriteria buruk skornya 2, dan kriteria buruk sekali skornya 1. Sehingga perhitungan jumlah akhir akan diolah menjadi presentase. Dibawah ini adalah rumus untuk mencarinya:

$$p\% = \frac{\sum Skor\ yang\ dperoleh\ dari\ seluruh}{\sum Skor\ ideal\ untuk\ item\ penelitian} \times 100\%$$

2) Data Hasil Tanggapan Pengguna

Informasi dikumpulkan dari pengguna melalui kuesioner untuk setiap kemungkinan tindakan. Untuk mengolah data, dapat dijelaskan untuk kriteria sangat baik skornya 5, kriteria baik skornya 4, kriteria sedang skornya 3, kriteria buruk skornya 2, dan kriteria buruk sekali skornya 1. Sehingga

perhitungan jumlah akhir akan diolah menjadi presentase. Dibawah ini adalah rumus untuk mencarinya:

$$p\% = \frac{\sum Skor\ yang\ dperoleh\ dari\ seluruh}{\sum Skor\ ideal\ untuk\ item\ penelitian} \times 100\%$$

Gambar di bawah mengilustrasikan bagaimana rumus ini dapat digunakan untuk mengubah data mentah menjadi persentase, yang kemudian dapat digunakan untuk membuat kesimpulan tentang kelayakan media dalam rentang tertentu. Dibawah ini dijelaskan presentase kelayakan media-*puzcode*, kriteria sangat layak mendapat nilai 81% – 100%, kriteria layak mendapat nilai 61% – 80%, kriteria cukup layak mendapat nilai 41% – 60%, kriteria kurang layak mendapat nilai 21% – 40%, kriteria tidak layak mendapat nilai 0% – 20%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan model pengembangan *ASSURE*. Pendekatan *ASSURE* dibuat oleh peneliti untuk membantu instruktur dalam membuat kelas yang memanfaatkan teknologi dan media secara efektif di dalam kelas. Adapun pendekatan tersebut dapat dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Hasil Pengamatan Validasi Ahli Media

Peneliti memvalidasi aspek media dengan menawarkan penilaian yang mencakup berbagai topik, seperti: 1. Keterbacaan Media (Permasalahan media pembelajaran “Puzcode” dengan Kompetensi Dasar, Masalah media pembelajaran “Puzcode” dengan Indikator, Masalah media pembelajaran “Puzcode” dengan Indikator, Masalah “Puzcode” “media pembelajaran” dengan Tujuan Pembelajaran, Isu media pembelajaran “Puzcode” dengan Materi Lambang Negara Indonesia), 2. Pemanfaatan Media (Isu media pembelajaran “Puzcode” dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, daya tampung Media pembelajaran “Puzcode” dalam menumbuhkan karakter yang diharapkan (kepercayaan diri, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, toleransi), media pembelajaran “Puzcode” kemudahan penggunaan bagi siswa, penggunaan str 3. Tampilan Media Kemampuan media pembelajaran "Puzcode" dalam menarik perhatian siswa ketika kegiatan pembelajaran, Kemampuan media pembelajaran "Puzcode" sebagai alat bantu memenuhi aspek 4K (berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif), Media pembelajaran "Puzcode" menggambarkan keadaan secara aktual), 4. Penayangan Media (Kemampuan media pembelajaran "Puzcode" dalam mengembangkan keterampilan siswa, Kemampuan media pembelajaran "Puzcode" meningkatkan daya ingat siswa, Penggunaan media pembelajaran "Puzcode" efektif untuk belajar mandiri). Aspek-aspek penilaian dalam validasi media pembelajaran menurut ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Validasi Media Pembelajaran Menurut Ahli Media

No.	Pernyataan Tentang Media Yang Dikembangkan	Skor				
		1	2	3	4	5
Keterbacaan Media						
1.	Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan Kompetensi Dasar					√
2.	Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan Indikator					√
3.	Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan Tujuan Pembelajaran					√
4.	Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan Materi Lambang Negara Indonesia					√
Penggunaan Media						
5.	Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan					√

	perkembangan IPTEK					
6.	Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* dalam mengembangkan karakter yang diharapkan (percaya diri, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, toleransi)				√	
7.	Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* mudah digunakan oleh siswa				√	
8.	Penggunaan strategi dalam media pembelajaran *"Puzcode"* sudah tepat				√	
Tampilan Media						
9.	Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* dalam menarik perhatian siswa ketika kegiatan pembelajaran				√	
10.	Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* sebagai alat bantu memenuhi aspek 4K (berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif)				√	
11.	Media pembelajaran *"Puzcode"* menggambarkan keadaan secara aktual				√	
Penayangan Media						
12.	Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* dalam mengembangkan keterampilan siswa				√	
13.	Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* meningkatkan daya ingat siswa					√
14.	Penggunaan media pembelajaran *"Puzcode"* efektif untuk belajar mandiri					√

Keterangan : Skor 5 (Sangat Baik), Skor 4 (Baik), Skor 3 (Cukup), Skor 2 (Tidak Baik), Skor 1 (Sangat Tidak Baik)

$$Skor\ \text{Validasi Media} = \frac{63}{70} \times 100\ \%$$

$$= \frac{6300\ \%}{70} = 90\%$$

$$\mathrm{N} = 5 \times 14 = 70$$

Berdasarkan hasil kesimpulan dari skor hasil validasi media adalah memperoleh skor 70 dengan persentase 90% dengan perincian sebagai berikut, 1. Keterbacaan Media (Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan Kompetensi Dasar, Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan Indikator, Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan Tujuan Pembelajaran, Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan Materi Lambang Negara Indonesia) mendapat jumlah skor sebanyak 20%, 2. Penggunaan Media (Kesesuaian media pembelajaran *"Puzcode"* dengan perkembangan IPTEK, Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* dalam mengembangkan karakter yang diharapkan (percaya diri, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, toleransi), Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* mudah digunakan oleh siswa, Penggunaan strategi dalam media pembelajaran *"Puzcode"* sudah tepat) mendapat jumlah skor sebanyak 17%, 3. Tampilan Media Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* dalam menarik perhatian siswa ketika kegiatan pembelajaran, Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* sebagai alat bantu memenuhi aspek 4K (berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif), Media pembelajaran *"Puzcode"* menggambarkan keadaan secara aktual) mendapat jumlah skor sebanyak 12%, 4. Penayangan Media (Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* dalam mengembangkan keterampilan siswa, Kemampuan media pembelajaran *"Puzcode"* meningkatkan daya ingat siswa, Penggunaan media pembelajaran *"Puzcode"* efektif untuk belajar mandiri) mendapat jumlah skor sebanyak 14%. Dengan demikian validasi media pembelajaran mendapat skor 90% sesuai dengan kriteria hasil validasi yaitu sangat layak.

2. Hasil Pengamatan Validasi Ahli Materi

Menurut ahli materi, validasi aspek materi merupakan proses penilaian isi media. Kita dapat mengkaji isi dari berbagai sudut, seperti: 1. Kesesuaian isi (isi yang memadai dengan kompetensi dasar, konten yang sesuai dengan indikator pembelajaran, konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, aktualitas materi yang disajikan, dan materi yang mudah dipahami); 2. Keakuratan isi (konsep dan definisi yang tepat, prinsip yang tepat, fakta dan data yang akurat, contoh yang akurat, gambar, diagram, dan ilustrasi yang akurat, notasi, simbol, dan ikon yang akurat); 3. Ahli Materi Penunjang Pembelajaran (Penalaran), Relasi, Komunikasi (tulisan dan lisan), Penerapan, dan Materi Intere mengidentifikasi aspek-aspek penilaian dalam validasi materi sebagai berikut:

Tabel 4.2. Validasi Materi Menurut Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				√	
		2. Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran				√	
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
		4. Aktualitas materi yang disajikan			√		
		5. Materi mudah untuk dipahami				√	
2.	Keakuratan Materi	6. Keakuratan konsep dan definisi				√	
		7. Keakuratan prinsip				√	
		8. Keakuratan fakta dan data				√	
		9. Keakuratan contoh				√	
		10. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi				√	
		11. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon			√		
3.	Pendukung Materi Pembelajaran	12. Penalaran (*reasoning*)				√	
		13. Keterkaitan				√	
		14. Komunikasi (*write and talk*)				√	
		15. Penerapan				√	
		16. Kemenarikan materi				√	
4.	Rekayasa Media	17. Kemudahan dalam pengolahan				√	
		18. Kemudahan dalam penggunaan				√	

Keterangan : Skor 5 (Sangat Baik), Skor 4 (Baik), Skor 3 (Sedang), Skor 2 (Buruk), Skor 1 (Buruk Sekali)

$$Skor\ \text{Validasi Materi} = \frac{70}{72} \times 100\ \%$$

$$= \frac{7000\ \%}{72} = 97{,}2\ \% = 97\%$$

$$\text{N} = 4\ \times 18 = 56$$

Berdasarkan hasil kesimpulan dari skor hasil validasi materi adalah memperoleh skor 72 dengan persentase 97% dengan perincian sebagai berikut, 1. Skor total sebesar 19% diberikan untuk kelayakan konten, yang mencakup kelayakan materi terhadap keterampilan dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, aktualitas penyajian, dan kemudahan pemahaman. Sebanyak 23% diberikan untuk 2. Keakuratan materi (meliputi konsep, definisi, prinsip, fakta, data, contoh, gambar, diagram, dan ilustrasi; ketepatan notasi, simbol, dan ikon); 3. Materi Penunjang Pembelajaran (Penalaran); Hubungan; Komunikasi (menulis dan berbicara); Aplikasi; Daya tarik materi; dan 4.

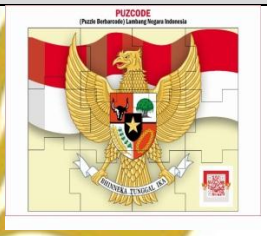
Rekayasa Media (Kemudahan pemrosesan, Kemudahan penggunaan) memperoleh total 8%. Hasilnya, kriteria temuan validasi yang memuaskan memberikan skor validasi materi sebesar 94%.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembuatan media “Puzcode” untuk pendidikan kewarganegaraan adalah materi lambang negara Indonesia untuk siswa kelas 3 SD Gilang berdasarkan hasil uji validasi media pembelajaran oleh ahli di bidang media dan uji validasi materi. oleh para ahli di bidang material. 1 Sidoarjo sah dan layak pakai.

3. Hasil Pengamatan Revisi Produk

Untuk tahap selanjutnya adalah revisi produk media pembelajaran "Puzcode", revisi produk ini digunakan sesudah melakukan tahap validasi secara langsung yang akan terjadi. Sedangkan untuk validator menerangkan bahwa media "Puzcode" pembelajaran PKn materi lambang negara Indonesia mendapatkan kategori "sangat valid", tetapi validator memberikan saran yang baik supaya media "Puzcode" dikembangkan lebih baik lagi. Berikut ini merupakan hasil revisi media "Puzcode" pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi lambang negara Indonesia (burung garuda) oleh validator :

Tabel 4.3. Hasil Revisi Media Puzcode Pembelajaran PKn

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Gambar *Puzzle* lambang Negara Indonesia tanpa barcode	Gambar *Puzzle* lambang Negara Indonesia barcode
Dalam penjelasan pada materi ini kurang jelas tentang makna yang terdapat pada jumlah angka yang terkandung dalam burung Garuda.	Dalam penjelasan materi ini sudah jelas bahwa makna dari angka yang terkandung dalam burung Garuda merupakan angka tersebut melambangkan tanggal kemerdekaan Indonesia.

4. Hasil Pengamatan Uji Coba Produk

Setelah peniliti menggunakan media "Puzcode" dengan materi lambang negara Indonesia, maka peneliti memberikan postest dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah penerapan produk. Adapun media "Puzcode" diterapkan pada 20 siswa kelas 3 SDN Gilang 1 Sidoarjo. Dari pengembangan media "Puzcode" pada subjek uji coba diperoleh hasil data sebagai berikut :

Tabel 4.4. Hasil Pretest Dan Posttest

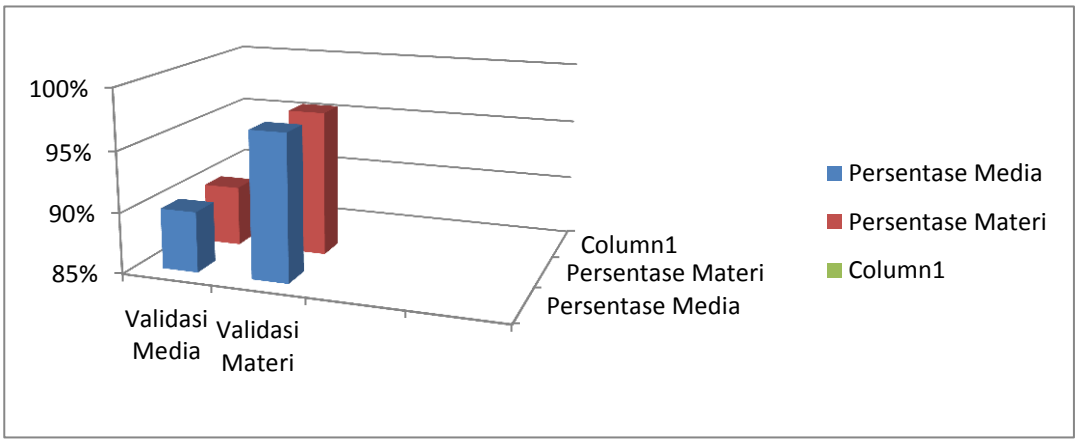
No.	Nama	Pretest	Posttes
1.	AM	45	85
2.	DK	69	80
3.	JT	55	80
4.	MAA	70	87
5.	NNN	68	90

6.	RIK	78	88
7.	AFCB	79	100
8.	AZMH	80	89
9.	LW	67	88
10.	AAAI	80	90
11.	MLMR	75	85
12.	ARS	66	82
13.	DTA	63	87
14	FA	45	100
15.	MZDR	65	86
16.	UNHD	55	90
17.	MAR	67	89
18.	AHB	65	90
19.	NMZ	70	86
20.	AFM	78	88
Jumlah		1340	1760
Rata – Rata		67	88

Maka untuk nilai 75 di SDN Gilang 1 Sidoarjo menjadi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga peneliti bisa menghitung presentasi ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan media "Puzcode" materi lambang negara Indonesia. Sedangkan dapat dikategorikan berdasarkan kriteria hasil pretest dan posttest presentasi ketuntasan belajar siswa selama di kelas, nilai 100% dapat dikategorikan nilai tertinggi. Sehingga didapatkan jumlah pretest sebanyak 1340 dengan rata-rata 67 dan jumlah posttest dengan jumlah sebanyak 1760 dengan rata-rata 88. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peneliti melakukan pretest sebelum peneliti melakukan penelitian dengan tidak menggunakan media media "Puzcode" dan posttest mengalami peningkatan hasil belajar yang begitu tinggi dengan menggunakan media "Puzcode" pembelajaran PKn materi lambang negara Indonesia di SDN Gilang 1 Sidoarjo.

5. Diagram Tingkat Kevalidan Data

Dalam penelitian ini peneliti melakukan kevalidan data yang sudah dilakukan melalui 2 tahap validasi, diantaranya adalah validasi media pembelajaran menurut ahli media dan validasi materi menurut ahli materi. Instrument yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini dengan mengacu pada skala *Likert* lembar validasi, dengan 5 kategori diantaranya adalah sebagai berikut 1= buruk sekali, 2= buruk, 3= sedang, 4= baik, 5= sangat baik. Hasil dari kevalidan validasi media pembelajaran menurut ahli materi dan validasi materi menurut ahli materi dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini :



Berdasarkan kesimpulan diagram diatas untuk validasi media menurut ahli media berisi 14 pertanyaan sesuai dengan 5 kriteria penilaian dalam penelitian. Sedangkan lembar validasi materi

menurut ahli materi berisi 18 pertanyaan yang sesuai dengan 5 kriteria penilaian. Untuk perolehan skor validasi media menurut ahli media dihasilkan persentase sebanyak 90% sesuai dengan kriteria hasil validasi yaitu sangat layak, sedangkan untuk perolehan skor validasi materi menurut ahli materi dihasilkan persentase sebanyak 94% sesuai dengan kriteria hasil validasi yaitu layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa pengembangan media puzcode pembelajaran PKn materi lambang negara indonesia siswa kelas 3 SDN 3 Gilang 1 Sidoarjo. Hal ini dikarenakan dengan pengembangan media puzcode siswa dapat belajar dan memahami materi yang disampaikan secara nyata sesuai dengan realita seperti yang pernah dilihatnya. Sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga media puzcode mendapat persentase nilai kriteria "Sangat Layak" yang diperoleh dari hasil angket siswa sebanyak 92.85% sedangkan hasil angket guru sebanyak 83.82%. Dengan demikian media "Puzcode" dapat dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas 3 di SDN Gilang 1 Sidoarjo

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Rivai. 2010. Kemajuan media pembelajaran untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa.

Arifin, Zainal., & Setiyawan, Adhi. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta.

Arifin, Zainal. 2012. *Teknik Eksplorasi Instruktif Baru dan Model Ideal*. Bandung: PT SMA Rosdakarya.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyar. 2011. Pembelajaran Inventif Siswa Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Jawaban Dalam Menyampaikan

Atmojo. 2012. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menulis Laporan Pengamatan Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas V Sd

Azrah. 2003. Kecenderungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila idan Kewarganegaraan di Sekolah

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta : Gava iMedia.

Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkar Widyaiswara Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014*: 104-117.

Ibda, Hamidulloh. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang:Konsep dan Aplikasi ((H. Nashihin (ed.))*. CV Pilar Nusantara.

Ibrahim. dkk. 2000. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar

Jalinus, Niswardi. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran.pdf (I. Fahmi & Ria (eds.)*. (Pertama). Kencana.

Kansil. 1994. Peranan pendidikan kewarganegaraan dalam membina sikap toleransi antar siswa

Khanifatul. 2013. *Penerapan Strategi Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PPKN Materi Kekhasan Bangsa Indonesia*

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mas, Sitti Roskina. 2008. "Profesionalitas Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran." *Inovasi, Volume 5, Nomor 2, Juni 2008 ISSN 1693-9034*.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya.

Nana, Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Oka, Gde. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran (Nama (ed.))*. CV Budi Utama.

Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik (Tinjauan Teoritis dan Praktis)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Pribadi. 2009. Pengklasifikasian Siswa Berdasarkan Prestasi Belajar dengan Menggunakan Logika Fuzzy Clustering

Punaji, Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka iBelajar.

Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Rusman. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips

Rustaman. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press.

Smaldino, S., Lowther, D., Mims, C., & Russell, J. (2018). Instructional Technology and Media for Learning (12th ed.). Pearson. ISBN-13: 978-0134287485

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. Jakarta: Alfabeta.

UNESA