



Olvi Steva Surentu¹
 Juliana Margareta
 Sumilat²
 Deysti Trifena Tarusu³

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PKN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk merancang dan menguji produk pendidikan. Peneliti menerapkan model pengembangan Borg and Gall. Hasil validasi menunjukkan tingkat keabsahan media sebesar 95%, sementara materi mencapai 92%. Fokus dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas pengembangan media pembelajaran berupa Puzzle dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada siswa. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas III SD Inpres Kayawu sebanyak 17 orang, terdiri dari 7 laki-laki dan 10 perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui angket atau kuesioner. Analisis data menggunakan pendekatan statistik inferensial dengan menerapkan uji-t untuk menguji signifikansi dalam satu kelompok, terutama dalam konteks pengembangan media Puzzle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan Media Puzzle terhadap Minat Belajar PKN siswa. Analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t menghasilkan nilai t Hitung sebesar 1,823 dengan derajat kebebasan $(dk) = (\alpha ; 17 - 2) = (0,05 ; 15)$. Pada tingkat signifikansi 5%, diperoleh nilai t Tabel = 1,753. Oleh karena itu, $t \text{ Hitung} > t \text{ Tabel}$.

Kata Kunci : Media Puzzle, Minat Belajar

Abstract

This research is development research with the aim of designing and testing educational products. Researchers apply the Borg and Gall development model. The validation results show that the validity level of the media is 95%, while the material reaches 92%. The focus of this research is to provide an overview of the effectiveness of developing learning media in the form of puzzles in increasing students' interest in learning Civic Education (PKN). The research sample consisted of 17 third grade students at SD Inpres Kayawu, consisting of 7 boys and 10 girls. The data collection method is carried out through questionnaires. Data analysis uses an inferential statistical approach by applying the t-test to test significance in one group, especially in the context of Puzzle media development. The results of the research show that there is an influence from the use of Puzzle Media on students' PKN Learning Interest. Inferential statistical analysis using the t-test formula produces a calculated t value of 1.823 with degrees of freedom $(dk) = (\alpha ; 17 - 2) = (0.05 ; 15)$. At a significance level of 5%, the t table value = 1.753. Therefore, $t \text{ Count} > t \text{ Table}$.

Keywords: Puzzle Media, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah strategi yang dijalankan dengan kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam menggali potensi unik mereka. Tujuan utamanya adalah untuk memperkuat dimensi spiritual dan pengetahuan keagamaan pada setiap individu, yang memberikan kontribusi positif bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Prinsip ini tercermin dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Mengingat pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan manusia, maka implementasinya harus dilakukan

^{1,2,3}) S2 PGSD, Ilmu Pendidikan & Psikologi, Universitas Negeri Manado
 email: stevasurentu@gmail.com, julanasumilat@unima.ac.id, deystitarusu@unima.ac.id

dengan penuh dedikasi guna memperoleh hasil yang optimal. Setiap individu memiliki hak untuk menerima pendidikan yang memadai.

Pembelajaran menurut Ngalmun (2017:44) merupakan sebuah proses yang terlibat aktif oleh guru dan siswa dengan tujuan menciptakan suatu dinamika belajar, yang pada akhirnya akan menghasilkan perubahan perilaku pada individu siswa. Pada jenjang sekolah dasar, terdapat lima mata pelajaran inti, salah satunya ialah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), yang merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan Indonesia dan diajarkan pada setiap tahap pendidikan. PKN mencakup materi tentang Pancasila, UUD 1995, Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bhineka Tunggal Ika, serta aspek sikap dan perilaku politik. Sasarannya adalah memberikan pengetahuan yang dapat meningkatkan kesadaran kebangsaan, memperkuat rasa tanggung jawab, dan menumbuhkan cinta terhadap tanah air. Menurut Taniredja (2015:2), PKN adalah suatu proses yang dijalankan oleh lembaga pendidikan dengan tujuan memfasilitasi individu dalam memahami orientasi, sikap, dan perilaku yang memberikan manfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan bangsa.

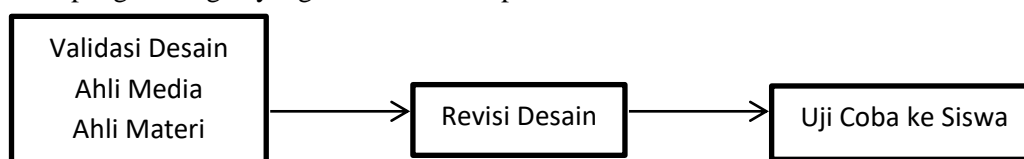
Materi tentang Pancasila merupakan salah satu konsep yang harus disampaikan dengan serius kepada siswa sekolah dasar. Pancasila, sebagai pijakan ideologis bagi negara Indonesia, tercermin dalam simbol Garuda Pancasila. Garuda Pancasila tidak sekadar lambang visual, melainkan juga mengandung makna mendalam sebagai simbol dari Republik Indonesia. Perisai di tengah siluet burung garuda menampung lima simbol, mewakili kelima prinsip dalam Pancasila. Setiap simbol tersebut bermakna khusus, sesuai dengan tiap prinsip dalam Pancasila. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang Pancasila menjadi sesuatu yang penting bagi setiap individu, terutama bagi siswa-siswa di jenjang sekolah dasar. Sayangnya, akhir-akhir ini, terdapat kecenderungan bahwa siswa-siswa di tingkat sekolah dasar kurang memahami makna dari setiap simbol dalam Pancasila. Oleh sebab itu, disarankan untuk memperkenalkan simbol negara, yakni Garuda Pancasila, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini akan memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan sarana yang diaplikasikan dalam proses pengajaran untuk menghantarkan materi pembelajaran dan memacu aktivitas berpikir siswa. Susanti (2016:5) menegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dapat dirasakan oleh peserta didik, meliputi dimensi kognitif dan psikomotorik sebagai konsekuensi dari kegiatan belajar yang mereka ikuti. Efektivitas proses pembelajaran juga berperan sebagai penanda keberhasilan seorang pendidik. Tingkat keberhasilan ini dapat ditingkatkan melalui konteks pembelajaran di kelas, dan hal ini dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Ketidakhadiran media pembelajaran yang memadai berdampak pada penurunan semangat, motivasi, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung akibat kurangnya daya tarik dari media yang digunakan. Dampaknya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Pendidik lebih sering memanfaatkan metode ceramah dan diskusi, yang kerap kali mengakibatkan rasa bosan dan kantuk pada siswa selama pembelajaran berlangsung. Terkadang, siswa dapat teralihkan dengan obrolan atau percakapan dengan teman sekelas dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Kondisi ini menciptakan atmosfer kelas yang kurang kondusif. Lebih jauh, saat guru melakukan evaluasi, siswa mungkin menunjukkan kurangnya pemahaman dan banyak pertanyaan tentang materi yang diajarkan, yang pada akhirnya dapat mengurangi minat dan hasil belajar peserta didik.

Suatu model media pembelajaran interaktif yang diterapkan di tingkat sekolah dasar adalah pemanfaatan media *Puzzle*. Penggunaan media tersebut membawa sejumlah keuntungan dalam mendukung efisiensi proses pembelajaran dan terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi tentang lambang negara, yakni Garuda Pancasila. Setelah mengkaji latar belakang dan permasalahan yang diuraikan, maka diputuskan untuk mengambil judul penelitian “PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PKN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR”

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D), yang dikenal sebagai metode pengembangan. Pendekatan R&D dalam konteks pendidikan bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk pendidikan. Sugiyono (2022) menyebutkan bahwa metode penelitian adalah suatu pendekatan yang bertujuan menghasilkan produk yang dapat diuji tingkat keefektifannya agar dapat diakses oleh sebanyak mungkin pihak. Penelitian ini mengikuti model pengembangan Borg and Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono (2021:298). Model ini mencakup serangkaian tahapan, seperti mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, merancang produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk, dan merevisi produk. Namun, dalam penelitian ini, peneliti membatasi pelaksanaannya hingga tahap pengujian coba produk dengan melibatkan peserta didik kelas III SD Inpres Kayawu. Pengujian ini dilakukan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan relevansi dari produk yang telah dikembangkan. Proses pengujian produk merupakan elemen integral dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.



Gambar 1. Uji Coba Produk

Para ahli mengimplementasikan skala Likert guna menilai desain produk melalui analisis data produk. Pendekatan deskriptif persentase digunakan untuk mengamati respons siswa dan instruktur terhadap kecakapan produk sebagai alat pembelajaran. Skala Likert digunakan dalam proses pengumpulan data untuk menilai kuesioner oleh para ahli. Evaluasi oleh para ahli terhadap produk meliputi beragam aspek, seperti pilihan bahasa, penyajian materi, dan elemen visual yang diterapkan. Saat melakukan validasi konten materi, penilaian oleh para ahli mencakup kelayakan isi, pilihan bahasa, penyajian, dan elemen visual dari materi tersebut. Keputusan untuk melakukan perbaikan pada produk didasarkan pada data yang dihasilkan dari proses validasi oleh para ahli. Analisis data juga dilakukan secara deskriptif, dengan mempertimbangkan masukan dari para ahli untuk memperbaiki hasil akhir produk.

Setelah menyelesaikan konstruksi media pembelajaran berbentuk puzzle, tindakan evaluatif terhadap kualitas produk dijalankan. Langkah berikutnya melibatkan percobaan terhadap produk serta penyebaran kuesioner guna mengevaluasi respon siswa terhadap media pembelajaran puzzle dan menilai ketertarikan mereka. Keberhasilan dan daya guna produk kemudian dianalisis melalui metode statistik inferensial yakni uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Elemen yang membentuk media puzzle mencakup ilustrasi yang dapat diaplikasikan selama proses pembelajaran maupun saat bermain dalam konteks kelompok. Setiap unsur memegang peran dan fungsi masing-masing. Bagian pertama terdiri dari Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang menyertai media pembelajaran puzzle kreatif ini, yang memuat petunjuk serta area khusus untuk menyusun bagian-bagian puzzle. Sementara itu, elemen kedua terdiri dari potongan-potongan puzzle yang menggambarkan simbol "Garuda Pancasila", sebagai lambang negara.

Hasil penilaian dari panel ahli media mencerminkan bahwa produk memperoleh penilaian sebesar 95%. Mereka berpendapat bahwa produk ini patut untuk diuji coba setelah dilakukan revisi berdasarkan saran yang mereka berikan. Ahli media merekomendasikan penerapan perekat secara langsung pada media puzzle, mengingat proses aplikasi perekat secara manual dianggap terlalu rumit bagi para siswa. Sementara itu, penilaian dari ahli materi mencapai persentase sebesar 92% dengan kesimpulan bahwa produk dapat diuji coba tanpa perlu melakukan revisi. Masukan dan pandangan dari ahli-ahli ini akan menjadi pijakan utama dalam melakukan peningkatan pada media yang telah dikembangkan.

Penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas produk media pembelajaran berupa puzzle dalam memicu minat belajar siswa. Pengukuran signifikansi dari

minat belajar siswa dijalankan melalui penggunaan kuesioner yang memfokuskan pada aspek minat belajar dan respon siswa terhadap media puzzle setelah diterapkan. Dampak dari penggunaan media puzzle terhadap minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui hasil analisis uji t, yang menghasilkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil penilaian Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	99.681	3.213		31.025	.000	
	X1	-.066	.036	-.426	-1.823	.088	1.000 1.000

a. Dependent Variable: Y

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$\hat{Y} = 99.681 + 0,066X$$

Dimana

\hat{Y} = Minat Belajar Siswa

X = Media *Puzzle*

a = angka konstanta sebesar 99.681 yang menyatakan bahwa jika tidak ada skor variabel minat belajar siswa maka skor minat belajar siswa sebesar 99.681.

b = angka koefisien regresi sebesar 0,066 angka tersebut menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai minat belajar siswa, maka nilai minat belajar siswa bertambah sebesar 0,066.

Uji signifikan menggunakan uji t dengan kaidah keputusan.

Jika nilai sig. < 0,05 atau nilai t-hitung > t-tabel, maka terdapat pengaruh variabel X1 terhadap variabel Y1.

Jika nilai sig. > 0,05 atau nilai t-hitung < t-tabel, maka tidak terdapat pengaruh variabel X1 terhadap variabel Y1.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikan 0,000 < 0,05, t-hitung = 1,823, t-tabel dengan rumus $t(\alpha; n-k) = t(0,05; 17-2) = t(0,05; 15) = 1,753$. Jadi diperoleh t-tabel = 1,753. Diketahui nilai t-hitung 1,823 > 1,753 t-tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media puzzle (X1) berpengaruh terhadap variabel minat belajar siswa (Y1). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media puzzle berpengaruh terhadap variabel minat belajar siswa. Dengan demikian terdapat pengaruh media puzzle terhadap minat belajar siswa.

Respon tersebut mencerminkan bahwa pemanfaatan media puzzle mengemuka sebagai alat bantu yang menarik dalam konteks pembelajaran kelas. Minat yang timbul dari peserta didik ini mampu memberikan motivasi tambahan bagi mereka dalam mengejar pembelajaran dengan semangat yang lebih tinggi. Penerapan media puzzle dalam setting pembelajaran kelompok juga memikat perhatian para peserta didik, mendorong mereka untuk berperan aktif dalam menghadapi tantangan yang ditawarkan oleh media puzzle. Peserta didik terlibat secara langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran puzzle kreatif dalam format kelompok. Dari hasilnya, pendekatan pembelajaran ini terbukti berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran berupa puzzle menunjukkan peran yang signifikan dalam proses pendidikan. Kecondongan siswa untuk lebih menyukai metode pembelajaran yang memasukkan elemen permainan karena dianggap lebih mudah dicerna dan memudahkan retensi materi. Sebagaimana dijelaskan oleh Fadhil (2010), aktivitas bermain membawa kebahagiaan bagi anak-anak, hal ini memungkinkan koneksi antar saraf otak untuk mengembangkan ingatan baru, mempermudah proses belajar melalui permainan. Respons dari para pendidik menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa puzzle adalah efektif dalam proses belajar mengajar karena mampu menarik perhatian peserta didik, memungkinkan

pembelajaran sekaligus bermain, dan menghasilkan pembelajaran yang lebih berarti serta memberi kesan mendalam.

Peserta didik menunjukkan peningkatan minat serta tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran saat mereka terlibat dengan materi pelajaran. Mereka dihadapkan pada tantangan untuk menyelesaikan permainan yang terdapat dalam media pembelajaran puzzle yang berbasis permainan. Penggunaan materi pembelajaran puzzle yang kreatif dapat memperkuat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, sekaligus membentuk pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Guru bertugas untuk mengajarkan siswa tentang kolaborasi, interaksi sosial, pembelajaran mandiri, dan keterampilan pemecahan masalah. Mereka memandu siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran dan memberikan arahan selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Pengembangan media berbentuk puzzle telah terbukti berhasil dalam merangsang minat belajar siswa, terutama di dalam konteks pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Hasil analisis perbedaan menggunakan uji t-test dengan bantuan SPSS mengindikasikan signifikansi antara penerapan media puzzle dan tingkat minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq$ tingkat signifikansi $0,05$. Para siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media puzzle, menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar mereka.

Saran yang dapat diajukan adalah agar guru memasukkan penggunaan media puzzle ke dalam proses pembelajaran dan mempertimbangkan penerapannya pada materi lain. Dalam melaksanakan pembelajaran dengan media puzzle, memahami petunjuk penggunaannya menjadi aspek kunci untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah dan Susanti, H. (2016). Analisis kemampuan penalaran logis siswa yang memiliki gaya berpikir gaya berpikir sekuensial abstrak. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan UNY.
- Fadhil. (2010). Buku Pintar Kesehatan Anak. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.
- Ngalimun. (2017). Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis. Yogyakarta: PT Pustaka Baru Pers.
- Sugiyono, 2021. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2022. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Tukiran Taniredja, dkk 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif dan Kreatif. Bandung: cv. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 (2003). Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.