

Pengembangan Media Puzzle dengan Metode Jigsaw dalam Pembelajaran Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Disiplin dan Hasil Belajar Siswa

Esih Sukaesih^{1*}, Herinto Sidik Iriansyah², Suidat³

¹SDN Pabuaran 02 Bojonggede, Bogor, Indonesia

²STKIP Kusuma Negara, Jakarta, Indonesia

³STKIP Arrahmaniyah, Depok, Indonesia

Abstrak-- Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis puzzle dengan metode jigsaw untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dalam mematuhi tata tertib sekolah sekaligus memperbaiki hasil belajar pada materi Hak dan Kewajiban. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg dan Gall, yang melibatkan proses perencanaan, pengembangan, validasi, hingga uji coba lapangan. Subjek penelitian terdiri atas tiga ahli validator (materi, media, dan pendidikan), seorang guru, serta 60 siswa sekolah dasar sebagai responden. Data dikumpulkan melalui angket validasi, tes hasil belajar, dan observasi kedisiplinan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media puzzle yang dikembangkan sangat layak digunakan, ditunjukkan dengan persentase kelayakan ahli materi sebesar 92%, ahli media 96%, ahli pendidikan 100%, penilaian guru 94,44%, dan penilaian siswa 90,10%. Uji efektivitas dengan paired sample t-test mengungkapkan perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest pada variabel disiplin ($t = -11,042$; $p < 0,05$) maupun hasil belajar ($t = -7,899$; $p < 0,05$). Analisis normalized gain (N-Gain) menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang, yaitu 0,486 untuk disiplin dan 0,313 untuk hasil belajar. Temuan ini membuktikan bahwa media puzzle berbasis metode jigsaw tidak hanya valid dan layak, tetapi juga efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu memperkuat nilai karakter disiplin serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Kata kunci:

Disiplin,
Media puzzle,
Metode Jigsaw.

Histori:

Dikirim: 13 Agustus 2025
Direvisi: 30 Agustus 2025
Diterima: 3 September 2025
Online: 30 September 2025

©2025 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

Sukaesih, E., Iriansyah, H.S., & Suidat, S. (2025). Pengembangan Media Puzzle dengan Metode Jigsaw dalam Pembelajaran Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Disiplin dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(2), 208-218.

PENDAHULUAN

Kedisiplinan siswa dalam mematuhi tata tertib sekolah merupakan faktor kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif. Disiplin bukan sekadar bentuk kepatuhan terhadap aturan, tetapi juga mencerminkan pengendalian

^{1*}Corresponding author.

E-mail: esihsukaesih51@admin.sd.belajar.id

diri, tanggung jawab, dan sikap profesionalisme dalam belajar. Peran aktif orang tua juga menjadi faktor krusial dalam menumbuhkan perilaku disiplin pada siswa (Arisman Sabir,dkk.(2022). Siswa yang memiliki kedisiplinan tinggi cenderung lebih terorganisir, memiliki motivasi belajar yang lebih baik, dan mampu menghargai waktu serta kesempatan untuk menimba ilmu. Dengan demikian, kedisiplinan menjadi landasan penting bagi pembentukan karakter yang kuat dan berintegritas (HS Iriansyah:2022). Kedisiplinan adalah pondasi untuk membangun kompetensi kehidupan yang relevan dengan tantangan abad ke-21, seperti kemandirian, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis (Prayudisti SP & Pratomo W: 2022). Oktaviani dkk menyatakan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa, penerapan tata tertib harus dilakukan secara konsisten dan adil (Dwi Oktaviani et al;2024).

Tata tertib sekolah merupakan seperangkat peraturan yang telah disepakati oleh suatu lembaga pendidikan dan wajib ditaati oleh seluruh warga sekolah, termasuk siswa, guru, dan tenaga kependidikan lainnya (Oktovina Mabuka;2021). Ketika siswa mampu mematuhi tata tertib sekolah, seperti datang tepat waktu, mengikuti aturan kelas, menghormati guru serta teman, siswa akan lebih siap secara mental dan emosional dalam menerima serta memahami materi pelajaran. Lingkungan belajar yang tertib dan teratur akan membantu siswa lebih fokus dalam menyerap ilmu, berdiskusi dengan baik, serta mengembangkan sikap kerja sama yang positif. Sebaliknya, jika siswa sering melanggar aturan, seperti datang terlambat, tidak mengerjakan tugas, atau berperilaku tidak sopan, maka tidak hanya dirinya sendiri yang terdampak, tetapi juga teman-teman di sekitarnya. Menurut Tampubolon, Tata tertib sekolah memainkan peran signifikan dalam membentuk perilaku disiplin siswa (Khaerudin & Nunti; 2022). Tata tertib sekolah merupakan seperangkat aturan yang disusun untuk mengatur perilaku siswa dalam lingkungan pendidikan (Tatang Suherman; 2021).

Pelanggaran tata tertib sering kali menghambat jalannya proses pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif. Ketika terjadi gangguan, baik dalam bentuk ketidaktertiban atau kurangnya rasa hormat antar siswa, maka perhatian terhadap materi pelajaran akan terpecah, dan hasil belajar pun menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, membangun budaya disiplin harus menjadi bagian dari strategi pendidikan yang berkelanjutan. Hal ini dapat dilakukan melalui pembiasaan positif, penerapan aturan yang konsisten, serta pendekatan pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak hanya memahami pentingnya disiplin, tetapi juga menginternalisasikannya sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, untuk membentuk generasi yang berkarakter, berdisiplin, dan bertanggung jawab, sangat penting bagi guru dan sekolah untuk mengadopsi metode pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai positif dalam setiap proses pembelajaran. Metode seperti Jigsaw yang dipadukan dengan media puzzle merupakan langkah konkret dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Inovasi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual akan membuat siswa lebih terlibat, termotivasi, serta mampu menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Dengan demikian, proses pendidikan tidak hanya mencetak siswa yang cerdas secara akademik, tetapi juga tangguh dalam menghadapi kehidupan sosial dengan bekal karakter yang kuat. Anggraini

dkk menyatakan Kedisiplinan siswa berhubungan erat dengan prestasi akademik yang dicapai (Reka A & Deni S; 2024).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan ini mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling melengkapi dalam membentuk kompetensi siswa secara holistik (Ihwan M et al; 2022).

Dalam konteks pembelajaran materi Hak dan Kewajiban, hasil belajar mencakup tiga aspek tersebut secara spesifik (Febri Prihatin et al; 2023). Pada ranah kognitif, siswa diharapkan memahami pengertian hak dan kewajiban, mengidentifikasi jenis-jenisnya, serta menjelaskan pentingnya penerapan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat. Pada ranah afektif, hasil belajar ditunjukkan melalui sikap positif siswa terhadap pentingnya menghormati hak orang lain dan menjalankan kewajiban sebagai wujud tanggung jawab sosial. Sedangkan pada ranah psikomotorik, siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai yang dipelajari melalui tindakan nyata, seperti berkontribusi dalam kegiatan gotong royong, musyawarah, atau aktivitas lain yang mencerminkan pemahaman siswa terhadap hak dan kewajiban. Hasil belajar pada materi ini bukan hanya sekadar penguasaan teori, tetapi juga internalisasi nilai-nilai moral yang relevan untuk membentuk karakter siswa sebagai individu yang bertanggung jawab dan menghormati keberagaman. Dengan demikian, pembelajaran materi Hak dan Kewajiban tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga mendorong siswa menjadi warga negara yang berperan aktif dalam masyarakat.

Menurut Wahyu Azim Utomo (2023), mempelajari materi tentang hak dan kewajiban dapat menjadi salah satu alternatif dalam menumbuhkan kedisiplinan siswa, karena pemahaman yang baik tentang hak dan kewajiban membantu siswa memahami pentingnya menaati aturan serta bertanggung jawab terhadap tindakan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketika siswa memahami hak siswa (misalnya, hak untuk belajar dan mendapatkan perlindungan) serta kewajiban siswa (seperti menaati peraturan sekolah dan menghormati hak orang lain), siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media digital seperti video animasi dan infografis yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih visual dan menyenangkan. Selain itu, permainan edukatif berbasis aplikasi atau kuis interaktif juga bisa diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga lebih aktif dalam mengeksplorasi materi.

Kajian empiris menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif seperti Jigsaw dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebuah penelitian oleh Irfan Saputra menyebutkan bahwa metode pembelajaran kooperatif, termasuk Jigsaw, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan adanya interaksi aktif antar siswa (M Irfan, dkk.; 2024). Metode *Jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman siswa melalui pembagian tugas belajar secara berkelompok (Sirait; 2023).

Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas metode Jigsaw dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Irfan Saputra (2024) menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong interaksi aktif. Selain itu, media *puzzle* sebagai bagian dari pendekatan ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan siswa secara mendalam. Menurut, Sirait (2023) media pembelajaran *puzzle* merupakan alat bantu edukasi berbentuk permainan bongkar pasang yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Deka Elyasa (2023) menyatakan bahwa *puzzle* adalah permainan menyusun gambar atau objek yang telah dipecah menjadi beberapa bagian, yang memotivasi siswa untuk menghubungkan potongan-potongan tersebut menjadi bentuk utuh. Suratiningsih (2021) mengungkapkan bahwa *puzzle* mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah. Studi oleh Pohan dan Silalahi (2023) menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat membantu siswa mempelajari materi secara bertahap dan terstruktur, sementara penelitian Sirait (2023) mengindikasikan bahwa *puzzle* berbasis kelompok mampu meningkatkan keterampilan kognitif serta kolaborasi siswa. Penelitian Haryanto dkk (2024) juga mengembangkan media interaktif berbasis metode Jigsaw yang mendukung pendidikan karakter, termasuk kedisiplinan, melalui pendekatan menarik yang relevan.

Novelti dari penelitian ini terletak pada penggabungan antara metode Jigsaw dan media *puzzle* sebagai strategi pembelajaran yang inovatif. Media ini tidak hanya dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan yang mendalam melalui pendekatan pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang umumnya dikenal sebagai *R&D (Research and Development)*. Metodenya melibatkan beberapa tahap pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan (Pudjiastuti;2019). Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada pendekatan Research and Development (R&D) oleh Borg & Gall (Torang Siregar; 2023). Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Pabuaran Bojonggede Bogor dengan Jumlah siswa sebanyak 60 orang dari total 154 siswa kelas V yang dilakukan uji coba pemakaian Media *puzzle* berbasis metode Jigsaw karena kurangnya tingkat kedisiplinan mematuhi tata tertib sekolah dan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban. Validasi oleh para pakar ini memastikan bahwa media *puzzle* berbasis metode Jigsaw dirancang secara komprehensif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal dalam pembelajaran.

Pada tahap penelitian pendahuluan, data dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas V SDN Pabuaran 02 Bojonggede Bogor untuk mengidentifikasi kondisi riil kedisiplinan siswa serta dinamika pembelajaran PPKn. Observasi ini

dilengkapi dengan wawancara semi-terstruktur kepada guru kelas untuk menggali informasi mengenai kendala yang dihadapi dalam pembelajaran serta harapan terhadap media pembelajaran yang inovatif. Selanjutnya, pada tahap uji coba awal dan uji coba kelompok kecil, data diperoleh melalui angket dan wawancara terhadap siswa dan guru guna menilai kepraktisan, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap materi. Observasi partisipatif juga dilakukan untuk mencermati perilaku siswa saat menggunakan media puzzle berbasis metode Jigsaw dalam pembelajaran. Pada tahap uji coba lapangan, data dikumpulkan melalui tes (pretest dan post test) untuk mengukur peningkatan hasil belajar, serta observasi kelas untuk menilai efektivitas media dalam konteks pembelajaran nyata.

Analisis data produk merupakan metode evaluasi yang diterapkan terhadap desain produk, bertujuan untuk menilai kualitas, kebermanfaatan, dan kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi ini dilakukan oleh validator ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang terkait. Metode penilaian menggunakan skala Likert, sebuah alat ukur yang dirancang untuk mengukur tingkat persetujuan atau penilaian terhadap sejumlah aspek spesifik dari produk yang diuji. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan pretest dan posttest untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Tujuan dari analisis tahap akhir ini adalah untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengevaluasi efektivitas produk. Data yang dianalisis berupa nilai pretest dan posttest siswa. Analisis dilakukan secara deskriptif, dengan menghitung persentase peningkatan hasil belajar menggunakan uji N-gain. Uji N-gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran berdasarkan perubahan skor dari pretest ke posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Prototipe ini dirancang dalam dua bentuk utama, yaitu Puzzle Hak dan Puzzle Kewajiban, yang masing-masing terdiri dari sejumlah potongan bergambar atau bertuliskan pernyataan yang relevan. Setiap potongan dirancang dengan mempertimbangkan usia kognitif siswa sekolah dasar, yakni visual yang menarik, warna yang cerah, serta bentuk potongan yang mudah disusun.



Gambar 1. Pembuatan Puzzle

Potongan puzzle tidak hanya berisi teks sederhana seperti “Mendapat bimbingan dari orang tua” atau “Menjaga kebersihan lingkungan sekitar”, tetapi juga dilengkapi dengan ikon visual seperti simbol tangan membantu, rumah, taman, atau karakter anak sedang melakukan aktivitas sosial. Tujuannya adalah agar siswa

lebih mudah mengenali dan memahami konsep-konsep abstrak dengan bantuan visualisasi yang konkret.

Dalam proses pembuatan, puzzle disusun secara modular agar dapat digunakan dalam kegiatan kolaboratif, baik di dalam kelompok kecil maupun saat presentasi kelas. Puzzle-puzzle tersebut dipadukan dengan LKPD (Lembar Kerja Siswa) yang dirancang untuk membimbing siswa dalam menyusun potongan informasi berdasarkan kategori dan mencatat hasil diskusi siswa.

Desain media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menyajikan, dan mendemonstrasikan hak dan kewajibannya sebagai anggota masyarakat dan warga negara Indonesia. Dengan menyusun puzzle, siswa diharapkan tidak hanya mengingat materi secara hafalan, tetapi juga mengalami dan merefleksikan nilai-nilai tersebut melalui aktivitas menyenangkan dan bermakna.

Untuk memaksimalkan efektivitas media puzzle, penggunaannya diintegrasikan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, yang terbukti mampu membangun keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman materi secara mendalam. Dalam penerapan metode ini, siswa dibagi menjadi kelompok asal yang heterogen, kemudian setiap anggota kelompok menerima satu bagian topik (baik hak maupun kewajiban) dan berpindah ke kelompok ahli untuk mendalami bagian tersebut bersama siswa dari kelompok lain.

Setelah proses diskusi di kelompok ahli selesai, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan hasil diskusinya. Di sinilah media puzzle digunakan: setiap siswa membawa potongan puzzle yang sesuai dengan topik yang dipelajarinya, dan bersama-sama anggota kelompok asal menyusun puzzle menjadi satu kesatuan pemahaman yang utuh. Puzzle bukan hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga simbol kolaborasi dan tanggung jawab bersama, karena hanya dengan kontribusi masing-masing anggota, puzzle dapat tersusun sempurna.

Aspek penilaian oleh ahli materi meliputi aspek penyampaian materi ajar yang fleksibel, aspek interaktivitas, aspek responsivitas, dan aspek daya tarik puzzle. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dipresentase menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil presentase skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya sesuai dengan yang termuat pada tabel di bawah.

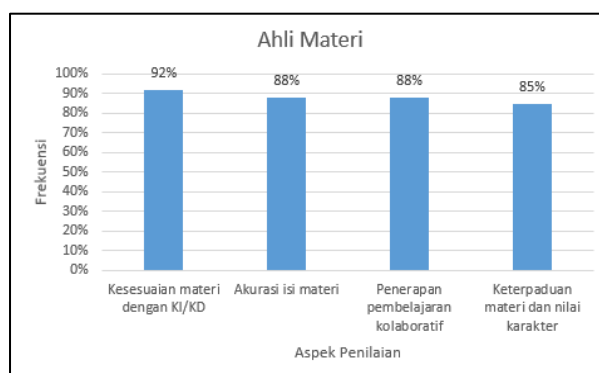
Tabel 1. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli	Presentase (%)	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	4,6	92%	Sangat Layak
2	Akurasi isi materi	4,4	88%	Layak
3	Penerapan pembelajaran kolaboratif	4,4	88%	Layak
4	Keterpaduan materi dan nilai karakter kedisiplinan	4,25	85%	Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, diperoleh rerata skor untuk setiap indikator utama sebagai berikut: Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

memperoleh rata-rata skor 4,6 atau setara 92%, masuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa media telah disusun selaras dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran dalam kurikulum serta sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V.

Akurasi isi materi mendapatkan nilai rerata 4,4 atau 88%, juga berada pada kategori Sangat Layak. Ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah bebas dari kesalahan konsep, sesuai dengan sumber terpercaya, logis, dan tidak mengandung bias. Penerapan pembelajaran kolaboratif juga memperoleh rerata 4,4 (88%). Media dinilai berhasil dalam menjelaskan langkah-langkah metode Jigsaw, mendorong kerja sama siswa, serta menciptakan ruang untuk diskusi dan peran aktif dalam penyelesaian tugas. Keterpaduan materi dan nilai karakter mendapat nilai rerata 4,25 (85%), tetap berada pada kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi tidak hanya menyampaikan isi kognitif, tetapi juga terintegrasi dengan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan sikap sosial. Setelah mendapatkan hasil perhitungan ahli materi kemudian hasil penilaian pakar ini disajikan dalam bentuk diagram seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek penilaian oleh ahli media meliputi aspek penyampaian materi ajar yang fleksibel, aspek interaktivitas, aspek responsivitas, dan aspek daya tarik puzzle.. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dipresentase menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil presentase skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya sesuai dengan yang termuat pada tabel di bawah.

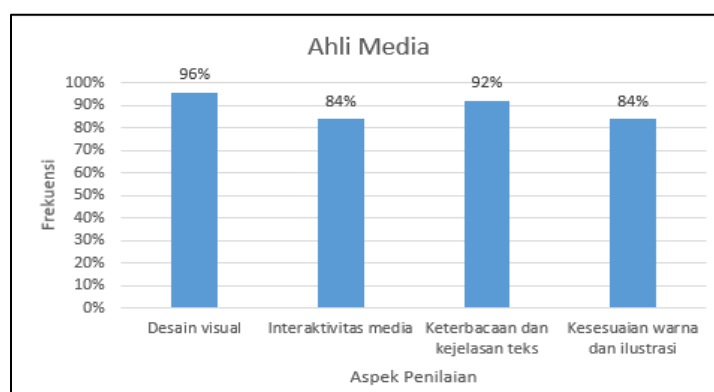
Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli	Presentase (%)	Kriteria
1	Desain visual	4,8	96%	Sangat Layak
2	Interaktivitas media	4,2	84%	Layak
3	Keterbacaan dan kejelasan teks	4,6	92%	Sangat Layak
4	Kesesuaian warna dan ilustrasi	4,2	84%	Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa media puzzle ini tergolong sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.. Ada empat aspek utama yang dinilai, yaitu desain visual, interaktivitas media, keterbacaan dan kejelasan teks, serta kesesuaian warna dan ilustrasi. Desain Visual memperoleh skor rerata 4,8 atau 96%, yang merupakan nilai tertinggi. Ini menunjukkan bahwa tampilan media sangat menarik, rapi, konsisten, dan elemen visualnya mampu menunjang pemahaman siswa. Komposisi teks, ikon, dan tata letak dinilai tidak membingungkan, dan sangat sesuai untuk siswa SD.

Interaktivitas Media mendapat rerata skor 4,2 atau 84% dengan kategori Sangat Layak. Media ini telah mampu menyediakan fitur interaktif seperti puzzle yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan mandiri, serta mendorong kolaborasi. Keterbacaan dan Kejelasan Teks juga mendapatkan skor rerata 4,6 atau 92%. Ukuran dan gaya huruf dianggap sesuai untuk usia siswa SD, dengan bahasa yang mudah dipahami dan penempatan teks yang tidak mengganggu tampilan visual secara keseluruhan.

Kesesuaian Warna dan Ilustrasi memperoleh rerata 4,2 atau 84%, menandakan bahwa warna dan ilustrasi sudah sesuai dan mendukung pembelajaran. Namun, terdapat ruang untuk peningkatan terutama dalam konsistensi warna dan pemilihan ilustrasi agar lebih maksimal dalam mendukung pemahaman materi. Setelah mendapatkan hasil perhitungan ahli media kemudian hasil penilaian media ini disajikan dalam bentuk diagram seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media

Penilaian guru PPKn terhadap kelayakan aspek media pada media puzzle berbasis metode jigsaw memperoleh skor rata-rata guru I menilai 4,67 dan guru II menilai 4,67 dengan persentase guru I menilai 93,33% dan guru II menilai 93,33% serta guru sama-sama menilai dengan kategori “Sangat Layak”. Berikut keseluruhan skor rata-rata setiap aspek yang dinilai oleh guru PPKn I dan Guru PPKn II.

Berdasarkan tabel data hasil keseluruhan skor penilaian guru di atas, diperoleh kesimpulan bahwa penilaian kedua guru terhadap aspek materi, aspek media dan aspek psikologi pendidikan. Media puzzle berbasis metode jigsaw pada materi hak dan kewajiban di sekolah memperoleh skor rata-rata 4,722 dengan persentase 94,44% berkategori “Sangat Layak”. Setelah dilakukan uji hipotesis melalui analisis Paired Sample t-test, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada variabel disiplin dan hasil belajar siswa, langkah selanjutnya adalah menghitung nilai Normalized Gain (N-Gain). Analisis

N-Gain bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran inovatif berupa puzzle berbasis metode jigsaw dalam meningkatkan kedisiplinan dan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Berikut adalah Kriteria analisis N-gain Richard R. Hake yang digunakan:

Berbeda dengan uji t-test yang menguji signifikansi perbedaan, analisis N-Gain memberikan gambaran mengenai besar peningkatan hasil belajar dan perubahan sikap disiplin yang dialami siswa, dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan secara lebih terukur. Hasil analisis N-Gain ini menjadi pelengkap dari interpretasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut adalah rekapitulasi terhadap variabel disiplin dan hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Uji N-gain

Variabel	Score Ngain	Ngain Percent	Kriteria
Disiplin (X ₁)	0,4863014	48,63%	Tingkat Efektifitas Sedang
Hasil Belajar (X ₂)	0,3131313	31,31%	Tingkat Efektifitas Sedang

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa: Nilai rata-rata N-Gain untuk variabel disiplin adalah 0,4863 atau setara dengan 48,63%. Berdasarkan kategori interpretasi N-Gain yang dikembangkan oleh Hake (1998), nilai tersebut berada pada kategori sedang. Artinya, penerapan media pembelajaran puzzle berbasis metode jigsaw memiliki efektivitas cukup baik dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Media ini mampu memberikan kontribusi terhadap perubahan sikap disiplin, meskipun belum mencapai tingkat optimal.

Nilai rata-rata N-Gain untuk variabel hasil belajar adalah 0,3131 atau 31,31%, yang juga berada pada kategori sedang menurut klasifikasi Hake. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun peningkatan tersebut masih berada pada tingkat efektivitas sedang dan belum tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berbasis metode jigsaw dalam proses pembelajaran memiliki tingkat efektivitas sedang dalam meningkatkan baik kedisiplinan maupun hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut cukup berhasil dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa: Desain media puzzle berbasis metode jigsaw berhasil dikembangkan secara sistematis dengan mengikuti tahapan model R&D yang diadaptasi dari Borg & Gall, dimulai dari studi pendahuluan hingga penyusunan prototipe dan revisi. Media ini dirancang dengan pendekatan kolaboratif dan kontekstual melalui metode jigsaw yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Tujuan pengembangannya adalah untuk meningkatkan disiplin mematuhi tata tertib sekolah dan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban. Desain yang

dihasilkan melibatkan unsur visual, aktivitas kelompok, LKPD, serta refleksi nilai karakter, yang secara pedagogis dan teknis dinyatakan sesuai dan layak. Media puzzle berbasis metode jigsaw dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi dari ahli materi (92–97,5%), ahli media (96–97,5%), dan ahli pendidikan (92–100%), serta hasil uji coba lapangan oleh guru dan siswa. Guru memberikan rata-rata kelayakan sebesar 94,44% dan siswa memberikan penilaian rata-rata sebesar 90,10%. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan juga telah melalui uji validitas dan reliabilitas yang menghasilkan Cronbach's Alpha di atas 0,95 untuk seluruh variabel, menunjukkan tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan ahli, mencakup perbaikan isi materi, visualisasi, instruksi, dan refleksi karakter. Media puzzle berbasis metode jigsaw terbukti efektif dalam meningkatkan disiplin mematuhi tata tertib sekolah dan hasil belajar siswa. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen, baik untuk variabel disiplin ($t = -11,0420$; $p < 0,05$) maupun hasil belajar ($t = -7,8987$; $p < 0,05$). Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan pada kategori sedang, yaitu 0,486 (48,63%) untuk disiplin dan 0,313 (31,31%) untuk hasil belajar. Artinya, penggunaan media ini memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan pembentukan sikap karakter siswa. Dengan demikian, media puzzle berbasis metode jigsaw yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang valid, layak, dan efektif untuk mendukung pembelajaran PPKn yang bermuatan nilai karakter di tingkat sekolah dasar.

REFERENSI

- Anggraini, R., & Sukma, D. (2024). Hubungan kedisiplinan belajar dengan prestasi belajar siswa. *Masaliq*, 4(3), 750–759.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Arisman, S., Fitria, D., & Maryana, A. (2022). Peran guru PPKn dalam mengembangkan sikap disiplin pada proses pembelajaran siswa kelas XI SMAN 1 Sungai Geringging. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.52060/pti.v3i01.620>
- Deka, E., et al. (2023). Peningkatan pemahaman konsep luas daerah bangun datar melalui media puzzle di kelas IV SDN Jamanis. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 172–179.
- Elyasa, D., et al. (2023). Peningkatan pemahaman konsep luas daerah bangun datar melalui media puzzle di kelas IV SDN Jamanis. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 172–179.
- Fahruzi, S. (2023). Efektivitas metode jigsaw terhadap kegiatan membaca dan berhitung dalam proses pembelajaran siswa. *Journal of Research and Investigation in Education*, 40–47.
- Febri, P., et al. (2023). Mandiri dan critical thinking: Analisis hak dan kewajiban siswa di sekolah dan di rumah. *JPT: Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 270–288.
- Haryanto, A. T., Susanto, A., & Suyitno, S. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar dengan metode jigsaw kelas X pelajaran PDTTo SMK Widya Kutoarjo.

- Jurnal Teknik Otomotif: Kajian Keilmuan dan Pengajaran. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Iriansyah, H. S., et al. (2022). Pengaruh budaya hidup tertib terhadap karakter disiplin dalam belajar. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(1), 193–202.
- Mahmudi, I., et al. (2022). Taksonomi hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Mabuka, O. (2021). Tata tertib sekolah berperan sebagai pengendali perilaku siswa di SD Inpres Raja Kecamatan Morotai Selatan Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 367. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4724351>
- Pohan, N. L., & Silalahi, E. K. (2023). Pengembangan media puzzle menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 060934 Kwala. *Prosiding Seminar Nasional PSSH. Universitas Quality*.
- Prastiko, M. A. D., Komala, K., & Subkhan, M. (2024). Telaah Kurikulum Merdeka dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad-21. *Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1).
- Pudjiastuti, S. R. (2019). *Penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Pandanwangi, P. S., & Widodo, P. (2022). Ideological perspective on guideline “Merdeka Belajar – Kampus Merdeka” through systemic functional linguistics. *Litera*. <https://doi.org/10.21831/ltr.v21i3.51277>
- Saputra, M. I., Al Faiz, M. I., & Gusmaneli, G. (2024). Pengembangan keterampilan sosial dan akademik siswa melalui strategi pembelajaran kooperatif. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan dan Humaniora*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1471>
- Setiawan, A. R. (2020). Masalah dasar empat metode untuk menganalisis data pembelajaran.
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 23. <https://www.journalsukma.org/index.php/sukma/article/view/274>
- Suherman, T. (2021). Pengaruh penerapan tata tertib sekolah terhadap disiplin belajar PAI dan prestasi belajar PAI. *Jurnal Sosial Sains*, 1(3), 170–188. <https://doi.org/10.36418/sosains.v1i3.50>
- Suratiningsih. (2021). Puzzle sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa. *At-Tarbawi*, 13(1), 16–27. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2710>
- Siregar, T. (2023). Stages of research and development model research and development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Utomo, W. A., et al. (2023). Pemahaman hak dan kewajiban untuk meningkatkan kedisiplinan siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>