

Pengembangan Puzzle Kubus Untuk Pemahaman Materi Sikap Sehari-hari Pada Sila Ke-4 Pancasila

Denisa^{1*}, Herinto Sidik Iriansyah² dan A. Rahim Suhel¹

¹Pendidikan PGSD, STKIP Kusuma Negara

²Pendidikan PPKn, STKIP Kusuma Negara

*pkusharlita@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian untuk mengetahui kevalidan dan keparaktisan dari pengembangan media *puzzle* kubus pada materi sikap sehari-hari pada sila ke-4 Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *puzzle* kubus layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran sekolah dengan perolehan skor rata-rata dari ahli desain media 3,2, pada ahli materi 3,6, serta dari angket siswa 4,2. Dari keseluruhan rata-rata skor, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kubus pada materi sikap sehari-hari pada sila ke-4 Pancasila dikategorikan baik dan layak.

Kata kunci: Alat Permainan *Puzzle* Kubus, Media, Pemahaman Pancasila.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Pengenalan Pancasila dan nilai-nilainya dalam upaya menanamkan nilai dan moral anak dari berbagai sumber dan media. Penanaman nilai pada Pancasila yang diberikan sejak dini pada usia sekolah dasar lebih efektif karena seperti kegiatan sehari-hari yang menjadikan anak dapat memahami.

Pembelajaran Pancasila harus diberikan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pemahaman siswa dalam sikap sehari-hari di dalam sila ke-4. Pada hakikatnya media pembelajaran merupakan bentuk perantara untuk memudahkan manusia dalam melakukan suatu kegiatan. Anita (2012) mengemukakan, media pembelajaran dapat diartikan sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Pada observasi di kelas 2 didapati masalah dalam pembelajaran, guru menggunakan metode belajar bebas aktif dan tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran PPKn materi sikap sehari-hari pada sila ke-4 dalam Pancasila, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang kondusif serta pasif dikarenakan hanya perwakilan kelompok saja yang menjawab.

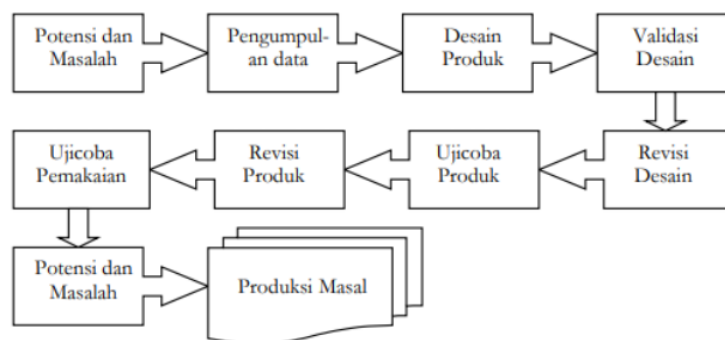
Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Guru atau pendidik memegang peranan penting dalam terwujudnya pendidikan nasional karena keterlibatan langsung mereka dalam kegiatan pedagogik (Utami & Vioeza, 2020; Utami et al., 2018). Guru harus menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan mengoptimalkan semua kompetensi yang

dimiliki, agar membuat anak-anak tetap terus semangat belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Menurut Soebachman (2012), permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, tingkat konsentrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* Kubus dan disisipkan materi kegiatan sehari-hari dalam sila ke-4 Pancasila.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan atau *R&D* (*research and development*). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono :



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan metode R&D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *R&D* (*research and development*) menurut Sugiyono sebagai berikut :

Langkah awal peneliti melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Cijantung 07 Pagi, untuk mengetahui masalah dan dapat menghasilkan produk berdasarkan analisis masalah.

1. Siswa dapat menyebutkan beberapa contoh sikap sehari-hari.
2. Siswa hanya mengandalkan perwakilan kelompok dalam menyebutkan contoh sikap sehari-hari.
3. Keadaan kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan hasil observasi di atas, peneliti menyatakan perlu adanya pengembangan dalam media pembelajaran yang menarik dan dapat memberi semangat siswa dalam belajar. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* Kubus.

Setelah melakukan pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan, selanjutnya melakukan perancangan media atau desain media yang ingin dikembangkan sesuai dengan data yang sudah dikumpulkan dan hasil analisis kebutuhan. Desain media yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli, desain media tersebut jika perlu di revisi akan di revisi oleh

peneliti, dan jika tidak ada yang perlu direvisi, akan dilanjutkan untuk uji coba lapangan.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek Tampilan	Pernyataan	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Bentuk	Kemasan Puzzle Kubus.		V		
2.		Ukuran wadah Puzzle Kubus.		V		
3.	Ukuran	Ukuran kubus pada Puzzle Kubus.		V		
4.	Keawetan	Material yang digunakan untuk media.	V			
5.	Kepraktisan	Kemudahan dalam penggunaan media.		V		
6.		Kejelasan huruf yang digunakan dalam media.		V		
7.	Huruf	Tata letak penempatan pada puzzle kubus.		V		
8.		Tata letak penempatan slot bunyi sila dan sikap-sikap sehari yang berdasar pada Pancasila.		V		
9.	Warna	Warna cover pada puzzle kubus.		V		
10.		Warna tiap lembar halaman puzzle kubus.		V		
11.		Warna kubus.		V		
12.		Gambar cover depan.		V		
13.	Gambar	Gambar cover belakang.		V		
14.		Kesinambungan gambar cover dengan gambar isi.	V			
15.		Kejelasan semua gambar.	V			
Jumlah			3	12		
Jumlah x Skor			12	3		
				6		
Jumlah Total				48		
Rata-Rata				3,2		

Tabel 1 menunjukkan bahwa media *Puzzle Kubus* mendapat kategori baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas.

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi Aspek Isi

No.	Pernyataan dan Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum.	V			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi.	V			
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa/peserta didik.	V			

4.	Ruang lingkup materi yang disajikan.	V		
5.	Tingkat kesulitan materi yang disajikan.	V		
Jumlah		3	2	
Total Penilaian				5

Tabel 2.1 Hasil validasi ahli materi Aspek Pembelajaran

No.	Pernyataan dan Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam penggunaan media Puzzle Kubus.	V			
2.	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media.	V			
3.	Kemudaha memahami isi materi.		V		
4.	Daya dukung media untuk membantu belajar.	V			
5.	Kesesuaian penerimaan yang diberikan terhadap respon siswa.		V		
Jumlah		3	2		
Total Penilaian					5

Jumlah x Skor keseluruhan: 1. 18
2. 18

Jumlah Total: 36

Rata-Rata: 3,6

Pada tabel 2.1, dijelaskan bahwa media *Puzzle* Kubus materi yang terdapat dalamnya sudah mencakupi yang ada di buku tematik dan baik serta layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Gambar 1.** Desain Pengembangan *Puzzle* Kubus

Desain *puzzle* kubus yang dikembangkan oleh peneliti, dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran PPKn materi sikap sehari-hari pada sila ke-4 dalam Pancasila.



(a)



(b)

Gambar 2. Penggunaan media *Puzzle Kubus*

Penggunaan media dapat dilihat pada gambar diatas, siswa cukup antusias dalam melakukan permainan dengan media tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan sudah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, didapatkan rata-rata 3,2 (ahli media) yang dikategorikan cukup baik, lalu rata-rata 3,6 (ahli materi) yang dikategorikan cukup baik, serta dari angket siswa mendapat rata-rata 4,2 yang dikategorikan sangat baik. Jadi dari keeseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa *Puzzle Kubus* materi sikap sehari-hari pada sila ke-4 dalam Pancasila cukup baik untuk digunakan.

REFERENSI

- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Anitah, Sri. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamdani Hamid. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hijrati. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Josef M Monteiro. (2016). *Pembelajaran Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa*. Yogyakarta, Deepublish.
- Miswandi. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle*. Vol. 2.
- Soebachman, Agustina. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Book.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung, Alfabeta.

- Punaji Setyosari. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Ujang Charda. (2018). *Pendidikan Pancasila: Untuk Pendidikan Tinggi*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Utami, P. P., & Vioresa, N. (2020). Teacher Work Productivity in Senior High School. *International Journal of Instruction*, 14(1), 599–614. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14136A>
- Utami, P. P., Vioresa, N., & Yunaika, W. (2018). Analisa pola perilaku kontraproduktif guru di SMA Negeri se-Kota Bekasi. *Visipena*, 9(1), 47-66, 9(1), 47–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.429>
- Wahab Aziz, dkk. (2008). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wina Sanjaya. (2015) *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.