

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI *PUZZLE* DALAM PEMAHAMAN KONSEP MATERI LAMBAANG GARUDA PANCASILA KELAS III MI PASIRANGIN 2

Nyi Masida

PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maula Malik Ibrahim Malang, Indonesia
nyimasida77@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop learning media based on Puzzle Educational Games in Improving Concept Understanding for Third Grade Students of MI Pasirangin 2. Learning media products in the form of digital puzzle games that can be accessed using the Website. The development of learning media based on this puzzle educational game aims to produce learning media that is tested valid. The development method used by researchers is Research and Development (R&D). The model used is adapted from Lee and Owens. The subject of this research and development is class III MI Pasirangin 2. The data collection instruments used are interviews, observations, learning media validation sheets, material expert validation sheets and student response questionnaires. The data obtained will be analyzed using the product feasibility test and normality test (N-Gain). The results of research and development show that (1) the development of learning media based on puzzle education games consists of: procedure for using puzzles, KI, KD and Material. (2) Student responses regarding attractiveness show an average percentage of 98% in the "Very Positive" category. (3) This learning media is effective in improving students' concept understanding, as evidenced by the average pretest-posttest value using N-Gain with an average percentage of 0.67 in the "medium" category. The percentage of product validity evaluation results by media experts reached 90% and by material experts reached 91%. Based on this, it indicates that the product can be used or is very appropriate for use. The resulting puzzle educational game-based learning media can be tested to measure students' concept understanding. Therefore, it can be concluded that the learning media based on puzzle educational games has the potential to improve concept understanding and get a positive response from students

Keywords: *Educational Game; Puzzl; Concept Understanding; Garuda Pancasila symbol.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Puzzle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bagi Siswa Kelas III MI Pasirangin 2. Produk media pembelajaran berupa *Game puzzle* secara digital yang dapat diakses menggunakan *Website*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang teruji valid. Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D). Model yang digunakan di adaptasi dari Lee and Owens. Subyek penelitian dan pengembangan ini adalah kelas III MI Pasirangin 2. Instrumen pengumpulan data yang

digunakan adalah wawancara, observasi, lembar validasi media pembelajaran, lembar validasi ahli materi dan angket respon siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji kelayakan produk dan uji normalitas (*N-Gain*). Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa (1) pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* terdiri dari: prosedur penggunaan *puzzle*, KI, KD dan Materi. (2) Respon siswa mengenai kemenarikan menunjukkan rata-rata persentase 98% dengan kategori "Sangat Positif". (3) Media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, yang dibuktikan oleh nilai rata-rata *pretest-posttest* menggunakan *N-Gain* dengan persentase rata-rata 0,67 dengan kategori "sedang". Persentase hasil evaluasi kevalidan produk oleh ahli media mencapai 90% dan oleh ahli materi mencapai 91%. Berdasarkan hal tersebut menandakan bahwa produk tersebut dapat digunakan atau sudah sangat tepat untuk digunakan. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* yang dihasilkan dapat diujicobakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa. Maka karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* berpotensi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan memperoleh respon yang positif dari siswa

Kata-Kata Kunci: *Game* edukasi; *Puzzle*; Pemahaman Konsep; Lambang Garuda Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan diri secara positif, meningkatkan kecerdasan dan keterampilan yang berkaitan dengan hak dan kewajibannya. Sebagaimana dikemukakan (Hidayati, 2012:30-38) PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang berada di bawah naungan pendidikan formal, bertujuan untuk mengembangkan sikap dan etika peserta didik agar mempunyai akhlak yang baik, berkepribadian positif sesuai dengan peraturan nilai-nilai pancasila.

Maulana arafat lubis (2018) menjelaskan bahwa karakteristik PPKn adalah: (1) menekankan pada pemecahan masalah (2) menginspirasi siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri (3) menghubungkan materi dengan konteks yang berbeda dalam kehidupan siswa (4) memotivasi siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.

PPKn merupakan mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari. Ada beberapa hal yang menunjukkan pentingnya pembelajaran PPKn bagi siswa SD/MI, antara lain: (1) memantapkan siswa untuk mencintai Tuhan Yang Maha Esa dan sesama makhluk hidup sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, (2) mendidik siswa agar mampu memahami dan mengamalkannya suatu hak dan kewajiban secara jujur dan bertanggung jawab (Lubis, 2018).

Materi PPKn yang dipelajari siswa SD/MI adalah simbol sila-sila pancasila. Simbol sila-sila pancasila merupakan materi Tema 8 SD/MI kelas III semester genap. Pemilihan materi didasarkan pada buku pedoman guru dan siswa. Pemilihan materi ini didasarkan karena materi tersebut dirasa sangat kompleks dan sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Karakteristik pada materi ini sangat cocok diterapkan pada siswa tingkat SD/MI. Fokus materi simbol sila-sila pancasila menekankan pada makna, bagian dan pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari (Murtafi'ah, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di MI Pasirangin 2 didapatkan beberapa temuan. Wawancara terfokus pada siswa kelas III. instrumen wawancara yang digunakan adalah analisis wawancara awal guru. Hasil wawancara dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Rata-rata siswa kelas III MI Pasirangin 2 kurang antusias terhadap mata pelajaran PPKn. Hal tersebut dikarenakan banyaknya materi yang disampaikan (2) Siswa kesulitan dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru. Penyebabnya karena kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. (3) Guru hanya menggunakan media digital secara sederhana, misalnya menggunakan Power Point

Selama ini penyampaian materi masih bersifat monoton dan sedikit interaksi sehingga siswa merasa jenuh dan cepat bosan. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan adalah metode ceramah yaitu metode yang lebih mengandalkan buku guru dan buku siswa. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, agar guru tidak hanya menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan masalah yang ada, peneliti meyakini bahwa pemanfaatan bahan pembelajaran digital masih minim dalam kegiatan pembelajaran di MI Pasirangin 2. Hal ini dibuktikan dengan belum adanya laboratorium komputer. Oleh karena itu peneliti menciptakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran di kelas III MI Pasirangin 2 pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan materi simbol-simbol sila Pancasila.

Salah satu langkah untuk meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan pemahaman konsep dalam kegiatan pembelajaran, yaitu membuat media yang menarik dan memberikan dampak positif bagi siswa (Radiusman, 2020). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini akan memanfaatkan kemajuan teknologi yang kini sedang berkembang, antara lain dengan pembuatan media pembelajaran berbasis game edukasi *puzzle* secara digital, dalam menyampaikan bahan ajar di kelas.

Pembelajaran berbasis permainan yaitu *Game Based Learning* (GBL) menggambarkan lingkungan dimana konten permainan dapat meningkatkan perolehan pengetahuan dan keterampilan. Dalam aktivitas permainan melibatkan ruang pemecahan masalah dan tantangan yang memberikan rasa pencapaian kepada siswa (Qian, Meihua dalam Kirriemuir & McFarlane, 2004). Tinjauan sebelumnya menunjukkan bahwa hasil yang paling sering diselidiki dalam studi game edukasi adalah perolehan pengetahuan.

Qian, Meihua (2016) mengemukakan dengan kurang dari sepertiga penelitian menyelidiki bahwa game edukasi merupakan salah satu pemecahan masalah dalam pembelajaran, hasil afektif dan motivasi lebih banyak diperiksa dalam studi permainan hiburan. Penelitian telah menunjukkan bahwa permainan mampu mendorong pembelajaran bermakna melalui pembelajaran adaptif, rasa ingin tahu, ekspresi diri, penemuan dan umpan balik langsung.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas menurut peneliti permainan yang cocok untuk pembelajaran berbasis game edukasi adalah media *puzzle*, karena *puzzle* merupakan permainan yang menantang kreatifitas dan daya ingat siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru. Seperti yang dikemukakan Elib, bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, melatih koordinasi tangan-mata, serta meningkatkan kemampuan kognitif.

Sesuai dengan definisi media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* yang dapat didukung oleh penelitian sebelumnya, Sisilia dan Vicky (2022) menjelaskan bahwa media e-*puzzle* layak digunakan siswa pada materi lambang negara "Garuda Pancasila" untuk kelas III sekolah dasar. Nuriska dan Rian (2022) memaparkan media *puzzle* berbasis *Make a match* ini layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran PPKn pada kelas IV SD.

Olvi, Juliana dan Deysti (2023) memaparkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *puzzle* terhadap minat belajar PKN siswa KLS III SD. Defi Rindi (2021) memaparkan secara keseluruhan produk media game *puzzle* layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Indriani, Kartinah, dkk (2023) memaparkan bahwa media *puzzle* Pancasila sangat layak digunakan di SDN Panggung Lor.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menggagas sebuah penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Puzzle* Dalam Pemahaman Konsep Materi Simbol Lambang Garuda Pancasila Kelas III MI Pasirangin 2". Dan diharapkan media ini dapat menjadi solusi bagi siswa dalam memahami konsep di MI Pasirangin 2. Karena dalam *puzzle* tersebut dikemas secara berbeda yaitu dengan menggunakan media secara digital.

KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian PPKn

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang berada di bawah naungan pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan sikap dan etika peserta didik agar mempunyai karakter dan kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Sesuai dengan (Widiatmaka Yanti, 2016) menjelaskan bahwa PPKn sebagai sarana untuk mengembangkan perilaku peserta didik, juga bertujuan untuk membekali peserta didik dengan karakteristik, pengetahuan dasar dan kemampuan tentang hubungan antar warga negara yang menjadi landasannya.

PPKn mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pemikiran, sikap dan perilaku masyarakat. Pada dasarnya PPKn merupakan pelopor dalam membangun karakter bangsa bagi peserta didik sebagaimana yang tertuang dalam Pancasila (Widiatmaka, 2016).

Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada tingkat Sekolah Dasar adalah memiliki kemampuan berpikir kritis, mempunyai sikap nasionalis dan mempunyai jiwa Pancasila, mempunyai wawasan kebangsaan untuk menjaga NKRI dengan rasa cinta tanah air, mempunyai semangat persatuan dan kesatuan dalam menjaga bangsa Indonesia menuju keadaan yang lebih baik, memiliki karya kreatif untuk meningkatkan kehormatan harkat dan martabat terhadap bangsa lain, serta dapat memegang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Materi Simbol Sila-Sila Pancasila

Simbol sila Pancasila merupakan salah satu materi pada mata pelajaran PPKn. Materi ini menjelaskan tentang berbagai simbol sila Pancasila serta memuat informasi tentang makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Simbol sila Pancasila ada lima yaitu:

Simbol Bintang



Bintang merupakan simbol dari sila pertama yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Bintang melambangkan cahaya Tuhan yang menyinari setiap manusia. Simbol bintang juga dimaknai sebagai cahaya yang menerangi lima landasan negara. Menurut sila pertama ini, setiap warga negara diperbolehkan menganut suatu agama sesuai keyakinannya masing-masing. Sebagaimana dikemukakan (Harefa, A. 2011), masyarakat Indonesia memiliki kebebasan dalam menganut agama dan keyakinannya dalam kehidupan sehari-hari.

Simbol Rantai



Rantai merupakan simbol sila kedua yang berbunyi: “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”. Artinya masyarakat Indonesia harus menerapkan nilai-nilai kemanusiaan berupa sikap dan tindakan yang mengakui kesetaraan. Sebagaimana dikemukakan (Albab, A. U. 2019) karena kemerdekaan sesungguhnya adalah hak seluruh rakyat Indonesia, maka penjajahan di atas dunia harus dihapuskan karena tidak sesuai dengan prikemanusiaan dan prikeadilan. Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa menjunjung tinggi terhadap nilai-nilai kemanusiaan itu sangat penting untuk mencegah terjadinya kolonialisme antar umat manusia.

Simbol Pohon Beringin



Pohon beringin merupakan simbol sila ketiga yang berbunyi: “Persatuan Indonesia”. Pohon beringin melambangkan sebuah pohon besar yang banyak digunakan orang sebagai tempat berteduh. Indonesia ibarat pohon beringin, seluruh masyarakat bisa berteduh di bawah naungannya. Pohon beringin juga mempunyai akar dan sulur yang menjulur ke segala arah, mencerminkan keberagaman suku bangsa Indonesia yang bersatu dalam nama Indonesia.

Simbol Kepala Banteng



Kepala banteng merupakan simbol dari sila keempat yang berbunyi: “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan”. Kepala banteng melambangkan hewan sosial yang suka berkumpul dan bermusyawarah.

Simbol Padi dan Kapas



Padi dan kapas merupakan simbol dari sila kelima yang berbunyi: “Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”. Padi dan kapas dapat mewakili sila kelima, karena padi dan kapas merupakan kebutuhan pokok manusia, khususnya sandang dan pangan sebagai syarat mencapai kesejahteraan. Oleh karena itu, seluruh warga negara berhak atas sandang dan pangan secara adil dan setara, tanpa ada diskriminasi.

2. Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari “medium”, yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Tafonao, (2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat belajar siswa.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan guru sebagai media dalam pembelajaran, sehingga bahan ajar dapat tersampaikan dengan baik. Adapun Fungsi dan manfaat pada media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, sebagaimana yang dikemukakan oleh (Ramli,. 2012) yaitu:

1. Untuk membantu guru dalam bidang pekerjaannya
Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses pengajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien
2. Untuk membantu Siswa Belajar
Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif, kita dapat membantu siswa dalam menyerap materi yang disampaikan, seperti mengamati, merasakan, menerima dan berpikir. Karena media pembelajaran mempunyai efek stimulus yang kuat.
3. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar
Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif maka hasil belajar akan meningkat. Hal ini disebabkan karena jenis bahan pembelajaran yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran yang diajarkan.

3. Game Edukasi

Game edukasi merupakan permainan digital yang dirancang dengan tujuan untuk pembinaan pendidikan (pendukung pembelajaran), dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif.

Game edukasi digunakan sebagai contoh media edukasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Permainan seperti ini sering digunakan untuk mendorong penggunaannya memperoleh ilmu, oleh karena itu *game* edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi memadukan antara belajar dan bermain, sehingga dengan menggunakan *game* edukasi dapat membangkitkan minat siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Menurut Widiastuti (dalam Hurd dan Jenuings 2012), seorang perancang yang baik harus memenuhi kriteria dari *education game* nya. Beberapa kriteria suatu *education game* adalah *Overally Value* (Nilai Keseluruhan), *Usability* (Kegunaan), *Accuracy* (Akurasi), *Appropriateness* (Kesesuaian), *Relevance* (Relevan), *Objectivisme* (Objektivitas), *Feedback* (Umpan Balik)

4. Game Edukasi Puzzle

1. Pengertian *game* edukasi puzzle

Puzzle merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya membongkar dan merakit. Dimana media ini dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan tersebut hingga membentuk sebuah gambar. Sejalan dengan (Husna, dkk 2017) yang mengatakan bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan menyusun potongan gambar hingga terbentuklah gambar yang utuh.

Menurut Hamalik, media *puzzle* adalah sesuatu yang secara visual merepresentasikan dua dimensi sebagai curahan emosi dan pikiran. Di antara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* merupakan media yang paling umum digunakan dan merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan di sekolah.

2. Manfaat *game* edukasi *Puzzle*

Menurut Siti Fadryana (dalam Widiarti), media pembelajaran *puzzle* merupakan permainan edukatif yang mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan kognitif
- 2) Meningkatkan keterampilan motorik halus
- 3) Melatih keterampilan penalaran
- 4) Melatih kesabaran
- 5) Meningkatkan keterampilan sosial.

Manfaat lain dari media pembelajaran *puzzle* adalah stimulasi mental, melatih koordinasi tangan-mata, keterampilan pemecahan masalah dan penalaran, serta melatih kreativitas.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Game* Edukasi *Puzzle*

Adapun kelebihan *game* edukasi *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran siswa
- 2) Melatih naluri siswa
- 3) Meningkatkan minat belajar siswa
- 4) Dengan memilih gambar/bentuk untuk melatih anak berpikir matematis (menggunakan otak kiri)
- 5) Mendorong interaksi dan kerjasama antar siswa
- 6) Mengembangkan kemampuan anak dalam mengamati dan melakukan eksperimen

Sedangkan kelemahan *game* edukasi *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main saja karena senang menyusun *puzzle*
- 2) Media *puzzle* lebih fokus pada visual penglihatan
- 3) Gambar yang terlalu rumit kurang efektif untuk pembelajaran
- 4) Membutuhkan kreativitas pengejar
- 5) Ruang kelas menjadi kurang terkendali.

5. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menggunakannya dengan menanyakan mengapa, dimana atau bagaimana. Sedangkan (Ibrahim, 2016) mengemukakan pemahaman konsep merupakan kemampuan seseorang dalam menerima dan memahami gambaran mental pengetahuan yang digeneralisasikan dari berbagai fenomena serupa.

Menurut Blomm (dalam Kurniati 2017) mengemukakan siswa dapat memahami apabila mereka mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan penambah pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan yang diperoleh diintegrasikan ke dalam model mental dan kerangka kognitif yang ada.

Indikator Pemahaman Konsep adalah *Interpreting* (Menafsirkan), *Exemplifying* (Mencontohkan), *Classifying* (Mengklasifikasikan), *Summarizing* (Meringkas), *Inferring* (Menyimpulkan), *Explaining* (Membandingkan), menjelaskan (*explaining*).

Manfaat Pemahaman Konsep adalah mampu membantu siswa dalam mengingat informasi, pada saat memahami konsep, informasi diringkas dan disederhanakan, fokus pada konsep yang dapat memberikan siswa pengalaman secara nyata, dan pemahaman terhadap konsep dapat membantu siswa dalam merangkum dan mengelompokkan informasi

METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *research and development*. Subjek penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas III MI Pasirangin 2. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan angket. Analisis yang dipergunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dianalisis adalah hasil wawancara, dan catatan saran serta masukan dari validator. Sedangkan data kuantitatif yang dipergunakan adalah penilaian angket validator.

HASIL

Hasil Produk yang Telah Dikembangkan

Penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* diujicobakan di MI Pasirangin 2 pada kelas III semester 2. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa visual berbentuk tautan yang dapat diakses oleh siswa dan guru melalui laptop maupun smartphone. Dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan pemahaman konsep pada materi simbol lambang garuda pancasila. Berikut ini adalah hasil proses pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti:

1. Prosedur Permainan Puzzle

Prosedur permainan dari *game* edukasi *puzzle*, warna dasar yang digunakan adalah warna merah yang dilengkapi dengan gambar burung garuda pancasila. Prosedur permainan *puzzle* berisikan petunjuk atau tahapan yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Dalam bagian prosedur permainan *puzzle* terdapat 9 petunjuk penggunaan, sebagaimana yang tercantum dalam gambar di bawah ini.



Gambar 4. 1 Prosedur Permainan Puzzle

2. Kompetensi Inti

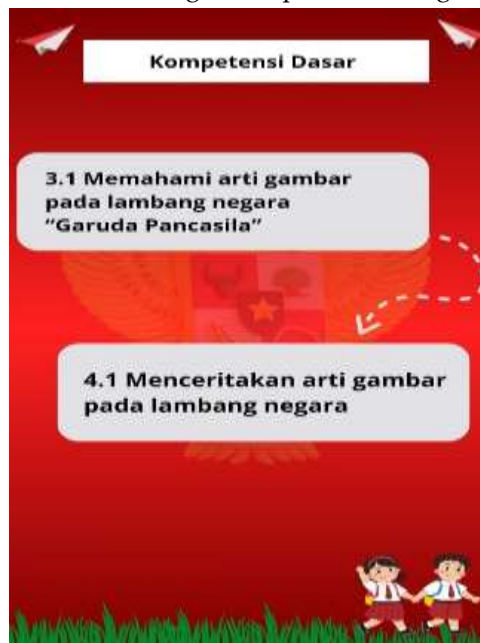
Kompetensi Inti dari media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* berwarna dasar merah dengan gambar burung garuda serta terdapat hiasan kartun siswa. Kompetensi Inti yang berisikan 4 point.



Gambar 4. 2 Kompetensi Inti

3. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar dari media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* berwarna dasar merah dengan gambar burung garuda serta terdapat hiasan kartun siswa. Kompetensi Dasar yang bermuatan materi 3.1 memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”, dan 4.1 menceritakan arti gambar pada lambang negara.



Gambar 4. 3 Kompetensi Dasar

4. Materi

Materi dari media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* memiliki warna dasar merah dan putih serta dilengkapi gambar-gambar untuk menunjang pada materi. Materi berisikan simbol sila-sila pancasila beserta bunyi poin dari sila-sila pancasila, jumlah helai bulu

pada leher, jumlah helai bulu pada masing-masing sayap, jumlah helai bulu pada pangkal ekor, jumlah helai bulu pada ekor dan makna semboyan bangsa Indonesia



Gambar 4. 4 Materi

Hasil Uji Coba

a. Penyajian Data

1) Validitas Materi

Data dari validitas ahli materi dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Inti	5
2.	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar	5
4	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	5
4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai karakter siswa	4
5.	Materi disajikan dengan jelas	4
6.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	4
7.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
8.	Tampilan visual media pembelajaran menarik	5
9.	Menggunakan bahasa yang informatif	5
10.	Kesesuaian gambar dengan materi lambang simbol sial-sila pancasila	5
11.	Relevansi materi dengan Kurikulum13 (K13) yang digunakan	4
12.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4
13.	Ketepatan pemilihan font huruf sesuai dengan siswa kelas III	5
14.	Isi dari materi media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran	4
15.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran	4
16.	Penyajian materi disusun secara berurutan	5
17.	Kejelasan paparan materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle	5
18.	Penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk memahami materi	4
19.	Ketepatan materi yang di tulis dalam media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle	5

20.	Menumbuhkan motivasi belajar	5
	Jumlah	91
	Total	100

Hasil validasi ahli materi yang disajikan dalam tabel, kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

$$P = \frac{91}{100} = 100\%$$

$$P = 91\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi yaitu 91% dengan kategori sangat valid, sehingga produk dapat dikatakan layak digunakan (Devi, 2022)

2) Validasi Media Pembelajaran

Data dari validitas ahli media dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Desain pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa	4
2.	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	4
3.	Item pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai dan tepat	4
4.	Melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle	5
5.	Kemudahan penggunaan fitur-fitur pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle	4
6.	Gambar pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle terlihat jelas (HD)	4
7.	Font yang digunakan sesuai dengan sasaran pengguna	4
8.	Ukuran font pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai	4
9.	Warna kontras pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai	5
10.	Kesesuaian media pembelajaran untuk siswa kelas III	5
11.	Media puzzle ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	5
12.	Tata letak karakter/gambar pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle sudah sesuai	5
13.	Media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	4
14.	Jumlah potongan puzzle sesuai untuk siswa tingkat SD/MI	5
15.	Semua fitur yang terdapat dalam media puzzle ini dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permainan	4
16.	Ukuran Panjang dan lebar puzzle standar pagi tingkat MI	4
17.	Media puzzle ini dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran	4
18.	Media pembelajaran puzzle ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative	4
19.	Keterbacaan tulisan pada media	4
20.	Media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle dapat menarik perhatian siswa	4
	Jumlah	90
	Total	100

Hasil validasi ahli media yang disajikan dalam tabel, kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

$$P = \frac{90}{100} = 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media yaitu 80% dengan kategori sangat valid, sehingga produk dapat dikatakan layak digunakan (Devi, 2022).

3) Validasi Pretest dan Posttest

Data dari validitas ahli pretest dan posttest dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Validasi Pretest dan Posttest

No	Pertanyaan	Skor
1.	Soal pretest sesuai dengan Kompetensi Dasar	5
2.	Soal posttest sesuai dengan Kompetensi Dasar	5
3.	Soal pretest sesuai dengan materi pembelajaran	5
4.	Soal posttest sesuai dengan materi pembelajaran	5
5.	Petunjuk soal yang sistematis dan mudah di pahami	4
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa tingkat SD/MI	4
7.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal pretest	5
8.	Kesesuaian waktu dalam pengerjaan soal posttest	5
9.	Sistem penomoran yang jelas	5
10.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal pretest	5
11.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal posttest	5
12.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
13.	Kesesuaian gambar yang menarik dengan pertanyaan yang dimaksud	4
14.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan/istilah	5
15.	Jumlah soal dalam pretest-posttest sesuai dengan siswa kelas III	4
16.	Kalimat pertanyaan pada soal tidak mengandung arti ganda	4
17.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan	4
18.	Terdapat Latihan soal disetiap pembahasan materi	4
19.	Penyusunan soal di cantumkan secara acak	3
20.	Kejelasan maksud soal	5
	Jumlah	90
	Total	100

Hasil validasi ahli materi yang disajikan dalam tabel, kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

$$P = \frac{90}{100} = 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli pretest dan posttest yaitu 90% dengan kategori sangat valid, sehingga produk dapat dikatakan layak digunakan (Devi, 2022).

4) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa menggunakan skala likeart yang terdiri dari pilihan “Ya” dan “Tidak” dalam setiap poin pertanyaan. Hasil angket respon siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Ya	Tidak
1.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran berbasis game puzzle secara digital	36	0
2.	Saya senang menggunakan media berbasis game puzzle secara digital	36	0
3.	Saya mudah mempelajari materi lambang simbol sila-sila pancasila	35	1
4.	Saya mudah untuk menyelesaikan soal evaluasi	36	0
5.	Saya suka dengan tampilan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle secara digital	36	0
6.	Saya lebih tertarik dalam belajar saat menggunakan media berbasis game edukasi puzzle secara digital	36	0
7.	Saya sangat semangat mempelajari materi simbol lambang sila-sila pancasila menggunakan media berbasis game puzzle secara digital	36	1
8.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran dengan media berbasis game edukasi puzzle	35	1
9.	Saya merasa tidak mudah bosan pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle secara digital	35	1
10.	Saya dapat bekerjasama secara baik pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle secara digital	34	2

Angket respon siswa disebarakan kepada 36 siswa kelas III MI Pasirangin 2 yang berkaitan dengan media pembelajaran *game* edukasi *puzzle*.

b. Analisis Data

1. Angket Respon siswa

Setelah siswa mengerjakan *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya siswa mengisi angket respon siswa pada produk yang digunakan. Pada data ini yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan *game* edukasi *puzzle* dengan menggunakan skala Likeart. Tabel berikut meruapakan hasil data angket siswa:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Respon Siswa

No	Aspek	Penilaian		
		Ya	P%	Kategori
1.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran berbasis game puzzle secara digital	36	100	Sangat positif
2.	Saya senang menggunakan media berbasis game puzzle secara digital	36	100	Sangat positif
3.	Saya mudah mempelajari materi lambang simbol sila-sila pancasila	35	97	Sangat positif
4.	Saya mudah untuk menyelesaikan soal evaluasi	36	100	Sangat positif
5.	Saya suka dengan tampilan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle secara digital	36	100	Sangat positif
6.	Saya lebih tertarik dalam belajar saat menggunakan media berbasis game edukasi puzzle secara digital	36	100	Sangat positif
7.	Saya sangat semangat mempelajari materi simbol lambang sila-sila pancasila menggunakan media berbasis game puzzle secara digital	35	97	Sangat positif

8.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran dengan media berbasis game edukasi puzzle	35	97	Sangat positif
9.	Saya merasa tidak mudah bosan pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle secara digital	35	97	Sangat positif
10.	Saya dapat bekerjasama secara baik pada saat menggunakan medi apembelajaran berbasis game edukasi puzzle secara digital	34	94	Sangat positif
	Rata-Rta		98%	

Berdasarkan tabel 4.5 hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat menarik dari aspek desain dan penyajian materi. Kebanyakan siswa memberikan respon positif pada media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* mampu mendukung kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

c. Revisi Produk

Berikut merupakan tabel perbandingan produk sebelum dan sesudah revisi

Tabel 4. 6 Revisi Produk

Sebelum pada petunjuk permainan puzzle	Revisi bagian	
--	---------------	---

Sesudah Revisi pada bagian prosedur permainan puzzle	
---	--

Hasil Uji Pemahaman Konsep Siswa

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* dalam mengukur kelayakan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi simbol lambang garuda pancasila. Dalam soal *pre-test* dan *post-test* yang dikembangkan oleh peneliti terdapat 20 soal pilihan ganda dengan berisi empat pilihan tiap soal. Dari data yang diperoleh akan di uji menggunakan uji Normalitas Gain atau N-Gain, cara ini bertujuan untuk menunjukkan media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* memiliki pengaruh atau tidaknya pada proses pembelajaran. Berikut adalah hasil dari pelaksanaan *pre-test* dan *pos-test* siswa pada kelas III MI Pasirangin 2, dipaparkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Pretest dan Posttest

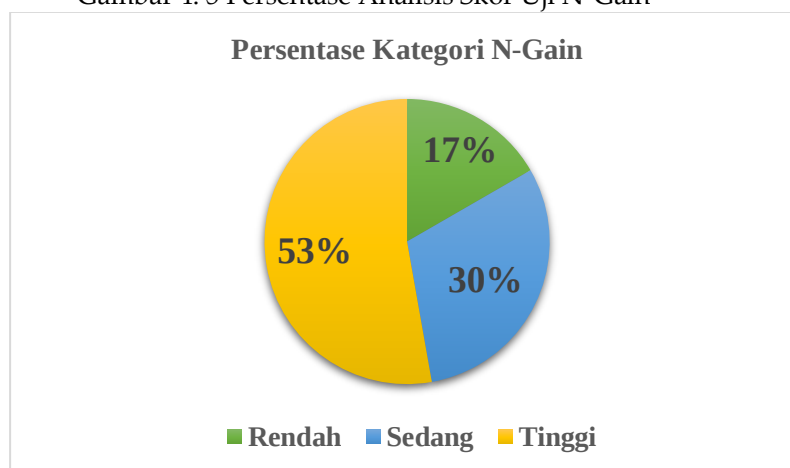
No Absen	Skor		N-Gain Score	Kriteria
	Pretest	Posttest		
1	40	80	0,6	Sedang
2	70	100	1	Tinggi
3	70	95	0,8	Tinggi
4	35	70	0,5	Sedang
5	70	90	0,6	Sedang
6	45	85	0,7	Tinggi
7	70	100	1	Tinggi
8	75	80	0,2	Rendah
9	80	85	0,2	Rendah
10	30	70	0,5	Sedang
11	90	90	0	Rendah
12	80	100	1	Tinggi
13	55	90	0,7	Tinggi
14	50	85	0,7	Tinggi
15	65	85	0,5	Sedang

16	65	100	1	Tinggi
17	70	95	0,8	Tinggi
18	50	95	0,9	Tinggi
19	55	100	1	Tinggi
20	80	90	0,5	Sedang
21	60	85	0,6	Sedang
22	35	70	0,5	Sedang
23	90	100	1	Tinggi
24	45	85	0,7	Tinggi
25	60	70	0,2	Rendah
26	65	90	0,7	Tinggi
27	60	95	0,8	Tinggi
28	50	85	0,7	Tinggi
29	65	85	0,5	Sedang
30	60	90	0,7	Tinggi
31	25	80	0,7	Tinggi
32	80	85	0,2	Rendah
33	95	95	0	Rendah
34	65	100	1	Tinggi
35	60	95	0,8	Tinggi
36	75	90	0,8	Tinggi
Rata-Rata	62,0	88,6	0,67	Sedang

Berdasarkan tabel di atas data yang dipeloreh dari pemahaman konsep siswa yang ditunjukkan pada uji coba pretest dengan rata-rata sebesar 62,0 dan mengalami peningkatan pada rata-rata uji coba posttest menjadi 88,6. Setelah uji coba tersebut didapatkan, peneliti selanjutnya melakukan analisis uji Normalitas Gain (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle.

Data terkait peningkatan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan uji Normalitas Gain (N-Gain) digambarkan sebagai berikut.

Gambar 4. 5 Persentase Analisis Skor Uji N-Gain



Berdasarkan gambar tersebut hasil rata-rata nilai uji cona N-Gain memperoleh hasil 17% pada kategori rendah, 30% pada kategori sedang, dan 53% pada kategori tinggi. Rata-rata skor N-gain adalah 0,67 dengan kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa pada materi simbol lambang garuda pancasila dikatakan meningkat.

PEMBAHASAN

Kajian Produk yang Dikembangkan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan, dimana produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang garuda pancasila. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah model lee and owens. Lee and owens memaparkan terdapat lima tahap dalam penelitian pengembangan Lee and Owens, yaitu: 1) tahap *analysis*; 2) tahap *design*; 3) tahap *development*; 4) tahap *implemtation*; dan 5) tahap *evaluation*. Tahap pertama adalah tahap analisis, tahap analisis terbagi menjadi dua bagian yaitu:

a. Tahap analisis kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas III MI pasirangin 2, kemudian menghasilkan beberapa temuan bahwasannya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masih cukup kurang jarang digunakan, pembelajaran yang dilakukan satu arah serta sulitnya siswa memahami konsep pada materi simbol lambang sila-sila pancasila.

b. Tahap analisis awal-akhir

1) Analisis pengguna

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Pasirangin 2 bahwa siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam kegiatan belajar pada saat siswa diberikan pembelajaran secara digital dan permainan serta mendapatkan reward dalam bentuk makanan maupun nilai.

2) Analisis teknologi

Berdasarkan observasi di MI Pasirangin 2 bahwa sekolah dilengkapi dengan teknologi penunjang kegiatan belajar mengajar meliputi sarana dan prasana seperti LCD, proyektor, dan akses internet. Dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya hal ini akan mendukung peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*.

3) Analisis situasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menghasilkan bahwasannya situasi pada kelas III MI Pasirangin 2 harus lebih diperhatikan lagi seperti halnya kerapihan kelas serta fasilitas yang ada di dalam kelas lebih diperhatikan lagi.

4) Analisis kejadian penting

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menghasilkan suatu kejadian penting dalam kegiatan belajar mengajar yaitu, siswa cenderung kesulitan dalam memahami konsep materi simbol lambang sila-sila pancasila.

5) Analisis media

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada wali kelas III MI Pasirangin 2, bahwasannya media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi simbol lambang sila-sila pancasila adalah media yang menarik, sesuai dengan materi, fleksibel, interaktif dan dapat digunakan secara mandiri kapan saja dan dimana saja.

Tahap kedua yaitu desain, pada tahap ini peneliti melakukan rancangan dan merangkai produk yang akan dikembangkan. Peneliti mempersiapkan semua perangkat pendukung untuk membuat media pembelajaran seperti aplikasi canva dan website *jigasawplanet*.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan dengan cara melakukan validasi pada validasi media pembelajaran serta validasi materi. Sebelum melakukan validasi peneliti menyiapkan semua angket yang akan diserahkan kepada validator media

pembelajaran dan validator materi, sehingga validator tersebut akan memberikan kritik dan saran kepada peneliti.

Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan implementasi media pembelajaran kepada 36 siswa kelas III MI Pasirangin 2. Sebelum mengimplementasikan media pembelajaran siswa melakukan uji pretest, kemudian siswa diberikan perlakuan dengan cara mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Setelah siswa diberi perlakuan selanjutnya siswa melakukan uji posttest dan angket respon siswa.

Tahap kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini berorientasi pada kelayakan multimedia yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa.

Kajian Hasil Uji Coba

1. Hasil Validasi

Validasi media dilakukan oleh dosen Strata 2 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang desain media pembelajaran, saran dan masukan dari ahli desain media digunakan untuk perbaikan media berbasis *game* edukasi *puzzle*.

Berdasarkan saran dari ahli media, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti penambahan macam-macam *puzzle* dengan disesuaikan materi/tema. Persentase yang diperoleh dari ahli media yaitu 90% dengan kategori sangat valid. Adapun persentase validasi ahli materi diperoleh dengan angka 91% dengan kategori sangat valid, sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan atau layak digunakan serta dapat diuji cobakan untuk mengukur pemahaman konsep bagi peserta didik.

2. Kemenarikan Produk Pengembangan

Kemenarikan hasil produk yang dikembangkan dapat dilihat dari uji coba yang dilakukan dari angket respon siswa yang diberikan kepada 36 siswa kelas III MI Pasirangin 2 sesuai dengan soal pretest dan posttest. Memiliki beberapa faktor yang menyebabkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* ini menarik perhatian siswa diantaranya karena media ini memiliki desain yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD/MI, yaitu seperti pemilihan warna-warna yang kontras pada tampilan media pembelajaran dan dilengkapi dengan gambar yang jelas (HD) serta gambar yang dapat menunjang materi dalam kegiatan pembelajaran siswa.

Materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* yaitu simbol lambang garuda pancasila yang dilengkapi dengan gambar-gambar seperti gambar burung garuda yang dilengkapi dengan pernyataan secara lengkap mengenai jumlah helai bulu pada sayap, jumlah heli bulu pada leher, jumlah helai bulu pada pangkal ekor dan jumlah helai bulu pada ekor, sehingga peserta didik dapat mengetahui jumlah heli bulu pada setiap bagian burung garuda pancasila.

Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* juga dilengkapi dengan gambar setiap simbol sila-sila pancasila, seperti terdapat gambar bintang yang dilengkapi dengan pernyataan sila pertama "Ketuhanan Yang Maha Esa", gambar rantai yang dilengkapi dengan pernyataan sila kedua "kemanusiaan yang adil dan beradab", gambar pohon beringin yang dilengkapi dengan pernyataan sila ketiga "persatuan indonesia", gambar kepala banteng yang dilengkapi dengan pernyataan sila keempat "kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan", serta gambar dan kapas yang dilengkapi dengan pernyataan sila kelima "keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia".

Berdasarkan uji coba yang diperoleh dari hasil angket respon siswa, maka didapatkan rata-rata respon siswa sebesar 98%, dengan kategori sangat positif. Maka dari itu dapat dikatakan bahwasannya media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* dapat menarik perhatian siswa, dikarenakan memiliki desain yang cukup baik serta dapat memberikan suasana yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran siswa.

Kajian Hasil Pemahaman Konsep

Data hasil tes pemahaman konsep didapatkan dari nilai peserta didik yang telah melaksanakan pretest dan posttest. Pada pretest terdapat 20 soal yang berbentuk pilihan ganda (Multiple choice), dalam soal tersebut masih terdapat beberapa siswa yang salah menjawab soal pada pilihan ganda nomor 8 soal tersebut berisi tentang semboyan yang tertulis pada lambang burung garuda pancasila, namun kebanyakan siswa tidak mengetahui semboyan yang tertulis pada lambang burung garuda pancasila itu seperti apa, sehingga 19 siswa menjawab salah. Pada soal nomor 11 berisi tentang jumlah sayap pada burung garuda pancasila, akan tetapi kebanyakan siswa tidak teliti dalam menghitung jumlah sayap pada burung garuda pancasila sehingga 25 siswa menjawab salah.

Pada soal nomor 17 soal tersebut berisi tentang jumlah helai bulu burung garuda pancasila pada bawah perisai atau pangkal ekor, namun kebanyakan siswa tidak mengetahui dimana posisi pangkal ekor yang kemudian membuat mereka kesulitan dalam menentukan berapa jumlah heli bulu pangkal ekor, sehingga 23 siswa menjawab salah. Pada soal nomor 19 berisi tentang soal cerita yang mencerminkan sila pancasila, akan tetapi peserta didik kurang fokus dalam mencermati soal tersebut hal tersebut yang membuat siswa kebingungan dalam menentukan termasuk ke dalam sila berapa, sehingga 20 siswa menjawab salah.

Indikator pemahaman konsep dalam media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* di paparkan pada 12 soal mampu menafsirkan (*interpreting*), 3 soal mampu mencontohkan (*exemplifying*), 1 soal mampu meringkas (*summarizing*), 3 soal mampu menyimpulkan (*infering*), 1 soal mampu menjelaskan. Pada soal menafsirkan siswa memperoleh persentase 55% dan mengalami peningkatan 85% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa dapat memberikan pendapat mengenai materi pertanyaan sesuai dengan indikator pemahaman konsep menafsirkan (Dewi dan Ibrahim, 2019).

Pada soal mencontohkan siswa memperoleh persentase 35% dan mengalami peningkatan 75% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa mampu mengetahui contoh mengenai materi pertanyaan yang sesuai dengan indikator pemahaman konsep (mencontohkan). Pada soal meringkas siswa memperoleh persentase 45% dan mengalami peningkatan 75% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa merangkum materi pertanyaan yang sesuai dengan indikator pemahaman konsep meringkas (Dewi dan Ibrahim, 2019).

Pada soal menyimpulkan siswa memperoleh persentase 40% dan mengalami peningkatan 70% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa mampu memahami materi pertanyaan dengan baik sesuai dengan indikator pemahaman konsep (Menyimpulkan). Pada soal menjelaskan siswa memperoleh 45% dan mengalami peningkatan 75% setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle*. Berdasarkan pernyataan tersebut membuktikan bahwasannya siswa mampu mengetahui sebab akibat yang terjadi sesuai dengan indikator pemahaman konsep menjelaskan (Dewi dan Ibrahim, 2019).

Berdasarkan uraian di atas mengenai hasil uji coba, maka dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *puzzle* pada materi simbol lambang sila pancasila untuk kelas III MI Pasirangin 2 dikatakan "Layak" untuk diterapkan dan dijadikan menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan pemahan konsep (Nilna, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle materi simbol lambang garuda pancasila kelas III dengan tahapan dalam prosedur pengembangannya, yaitu: (1) Penilaian dan analisis kebutuhan (Assesment and analiysis); (2) Desain (desain); (3) Pengembangan (development); (4) Implementasi (Implementation) dan; (5) Evaluasi (evaluation).
2. Hasil validasi ahli materi serta ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle dikatakan valid dan layak untuk di uji cobakan. Kemudian hasil kemenarikan pada media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle pada materi simbol lambang garuda pancasila untuk meningkatkan pemahaman konsep, mendapatkan persentase 98% dengan kategori "sangat positif"
3. Media pembelajaran berbasis game edukasi puzzle yang dikembangkan oleh peneliti telah terbukti layak dan dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam materi simbol lambang sila pancasila. Pernyataan ini berdasarkan pada selisih hasil dari pretest dan posttest dengan rata-rata keduanya 26,6. Kemudian nilai rata-rata pada hasil pretest 62,0, sedangkan nilai rata-rata pada hasil posttest adalah 88,6. Berdasarkan hasil uji coba N-Gain didapatkan rata-rata 0,67 dengan kategori sedang, kemudian data tersebut dapat diuraikan sebesar 17% dengan kriteria rendah, 30% dengan kriteria sedang dan 53% dengan kriteria tinggi.

REFERENSI

Defi Arti Rindi, Pengembangan Media Puzzle Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian teknologi Pendidikan* 4, no. 4 (2021): 329-426. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v4i442021p329>

Dhani, T, Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022)

Dwi Iza Murtafi'ah, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A match Pada Materi Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)

Hidayati Wahyu Eka. Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Jurnal Of Islamic Education Studies* 01, no. 01 (2018): 64-72. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>

Ibrahim, Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 13, no 01 (2019): 136

Indriani Meningkatkan Pemahaman Konsep PPKn Pada Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick, *Jurnal Of Elementary Education* 4, no 1 (2020): 64, <http://doi.org/10.32507/attadib.v4il.631>

Lestari, Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Memanfaatkan Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep, *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018): 26, <https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.6342018>.

Maulana Arafat Lubis, M.Pd, Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI), (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 23-27

Mauliddina, Understanding The Five Principles Of Pancasila In Implementing Daily Life Among Elementary School Students, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 5 (2021): 1356, 10.33578/Jpfskip.V10i5.8279.

Nuriska, Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKN di Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no 1 (2022): 2445-2448.,

Olvi, Juliana dan deysti, Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas III Sekolah Dasar, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengejaran (JRPP)*, 6, no. 4 (2023): 959, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20614>,

Qian, Meihua. Karena R. Chark, Game-based Learning and 21st Century Skills: A review of recent research, *Compiters in Human Behavior* 63, (2016): 50-58, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>,

Radiusman, Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika, Fibonacci *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24853/Fbc.6.1.1-82020>

Rahmawati Nur Indrianii, Pengembangan Media Puzzle Pancasila di Kelas I SDN Panggung Lor Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik, *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2023): 18-24, <http://dx.doi.org/10.33061/js.v6i1.8685>.

Ramli, M. 2012. Media dan Teknologi pembelajaran. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.,.

Santosa Sedya, Zaenuri, Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKN) Di SD/MI, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, no. 4 (2022): 1495-1502, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4898>,

Selvisa Lingga Agustian, Inovasi Media Pembelajaran Sd Berbasis Kearifan Budaya Lokal, (Kediri: Penerbit Cv Srikandi Kreatif Nusantara, 2021), 13-14.,

Septy Nurfadhillah, M.Pd. Media Pembelajaran, (Tangerang: Penerbit CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 7-15.,.

Siti fadjryana Fitroh dan Siti Mardiyah, Efektifitas Media Puzzle Siput dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika pada AUD (jurnal: PG-PAUD Trunojoyo, 2015) <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/download/1819/1507>

..

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2017), 303.,

Suratno, Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Pengapian Sepeda Motor, *JIMT: Jurnal Manajemen Terapan* 2, no. 4 2021): 513-532, <http://doi.org/10.31933/jimt.v2i4>.

Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no 2 (2018): 2549-1725)

Widiastuti, Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* 01, no o2 (2012): 41-42, <http://doi.org/10.34010/komputa.vli2.60>.