



Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

Fathmatya Ryza Kirana Sari^{a1}, Arief Cahyo Utomo^{b2}

^{a,b} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

¹a510200222@student.ums.ac.id, ²acu234@ums.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat:
Diterima 13 Desember 2023
Revisi 17 Maret 2024
Dipublikasikan 10 Mei 2024

Kata kunci:

Media pembelajaran, *Puzzle*, Kerja sama, Sekolah Dasar

ABSTRAK

Keterampilan peserta didik dapat dipengaruhi oleh guru dalam membimbing proses pembelajaran yang tidak maksimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *puzzle* hak dan kewajiban untuk mengetahui validitas atau kelayakan, kepraktisan, serta efektifitas dalam meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik. Studi ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan metode *Four D (4-D) define, design, develop, dan disseminate*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: 1) analisis deskriptif kualitatif yang dilaksanakan melalui pengelompokan data berupa saran pada hasil lembar validasi oleh para ahli dan uji coba produk, 2) analisis deskriptif kuantitatif untuk pengolahan data agar berbentuk persentase. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar validasi, lembar observasi, lembar angket respon. Hasil yang diperoleh yaitu: 1) validasi oleh ahli media dihasilkan persentase 85% dan 97,5% yang bisa diartikan bahwa media pelajaran tersebut sangat layak digunakan, 2) validasi oleh ahli materi dihasilkan persentase 95% yang dapat diartikan bahwa materi dalam media sudah sesuai dan sangat layak dipaparkan, 3) angket respon peserta didik menghasilkan persentase 95,21% dan angket respon pendidik menghasilkan persentase 95,83% yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran *puzzle* sangat praktis untuk digunakan, 4) hasil observasi keterampilan kerja sama peserta didik memperoleh hasil selisih sebelum penggunaan dan setelah penggunaan sebesar 31,68% sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban dapat meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik.



ABSTRACT

Keywords:

Learning media, Puzzle, Cooperation,
Primary School



Copyright © 2024, Fathmatya, R.
K. S & Arief, C. U

This is an open access article
under the CC-BY-SA license



This study aims to develop learning media based on rights and obligations puzzles to determine the validity, feasibility, practicality, and effectiveness of improving students' cooperation skills. This study is a type of development research or Research and Development (R&D) with the Four D (4-D) method of defining, designing, developing, and disseminating. The data analysis techniques used are 1) qualitative descriptive analysis carried out through data grouping in the form of suggestions on the results of validation sheets by experts and product trials and 2) quantitative descriptive analysis for data processing in the form of percentages. Data collection techniques using interviews, validation sheets, observation sheets, and response questionnaire sheets. The results obtained are: 1) validation by media experts produced a percentage of 85% and 97.5%, which can be interpreted that the lesson media is very feasible to use; 2) validation by material experts produced a percentage of 95% which can be interpreted that the material in the media is appropriate and very feasible to present, 3) the student response questionnaire produced a percentage of 95.21%, and the educator response questionnaire produced a percentage of 95.83% which can be interpreted that the puzzle learning media is very practical to use, 4) the results of observations of students' cooperation skills obtained the results of the difference before use and after use of 31.68% so that it can be interpreted that the Rights and Obligations puzzle learning media can improve students' cooperation skills.

How to cite: Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1). doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.3090>

PENDAHULUAN

Pendidikan yang menunjang perkembangan pada masa yang akan datang adalah pendidikan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan atau kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga dapat menerima dan mengatasi tantangan pendidikan yang akan dijumpainya. Konsep pendidikan memiliki arti lebih besar ketika seseorang diharuskan terlibat dalam aktivitas sosial dan pekerjaan. Jiwa sosial peserta didik dapat dibentuk melalui penanaman nilai – nilai kepedulian sosial melalui aktivitas yang bersifat sosial (Octaviani dkk., 2022). Studi Gresham dan Elliot,1990 (dalam Wati dkk., 2020) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek dalam keterampilan sosial yang dapat mendukung supaya keterampilan sosial peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat aspek-aspek tersebut adalah kegiatan kerja sama, empati, tanggung jawab, relasi, dan kontrol diri dari peserta didik tersebut. Oleh sebab itu, pendidik yaitu seorang guru harus melaksanakan proses belajar mengajar dengan memfasilitasi peningkatan keterampilan peserta didik diberbagai kegiatan agar siap terlibat dalam situasi sosial. Manusia merupakan makhluk hidup yang saling membutuhkan satu dengan yang lainnya untuk tercapainya tujuan-tujuan dalam kehidupan, sehingga keterampilan sosial yang

baik dan berinteraksi dengan baik harus dimiliki oleh manusia. Sejalan dengan hal tersebut kerja sama atau *collaboration* adalah salah satu contoh kompetensi yang sangat penting dalam kurikulum (Sari dkk., 2022). Sikap kerja sama didasarkan pada keyakinan bahwa untuk mencapai tujuan bersama, dirinya harus dapat bekerja sama dengan orang lain tanpa memandang latar belakangnya (Pramesti & Hidayat, 2023). Tujuan kurikulum dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 mencakup 4 tujuan dan salah satunya adalah keterampilan. Keterampilan kerja sama atau interaksi sosial dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran kolaboratif atau berkelompok.

Namun, realitanya keberhasilan pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan kerja sama masih belum sesuai dengan harapan. Pengamatan awal peneliti menunjukkan bahwa banyak peserta didik sekolah dasar yang masih kurang maksimal dalam mengembangkan keterampilan kerja sama karena aktivitas guru lebih dominan, sehingga cenderung pada *teacher center*. Metode ceramah lebih sering digunakan oleh guru. Hasil wawancara dengan salah satu pendidik yaitu wali kelas III di Polokarto, Sukoharjo terungkap bahwa dalam penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama peserta didik masih belum maksimal, sehingga peserta didik menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan kerja sama. Peserta didik cenderung masih mengerjakan tugas kelompok secara individu atau hanya dengan teman dekatnya dan ada anak yang masih tidak mau untuk bekerja dalam kelompoknya sehingga pekerjaan kelompok tidak dikerjakan oleh seluruh anggota kelompok.

Berdasarkan pernyataan di atas jelas bahwa pembelajaran memerlukan media yang tepat supaya keterampilan kerja sama peserta didik meningkat. Guru harus mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar mengajar. Proses belajar yang menyenangkan dapat membuat peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar, misalnya dengan menggunakan permainan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan dialog atau percakapan dan interaksi atau aksi saling memengaruhi antara pendidik dan peserta didik (Citra Sanjaya dkk., 2019). Pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dapat diperoleh dari metode permainan edukatif, sehingga metode tersebut dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode permainan edukasi yang tepat, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kerja sama mereka secara efektif. *Puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan.

Menurut Matondang, dkk. (2021) media pembelajaran *puzzle* adalah suatu media atau alat yang memiliki bentuk potongan-potongan kecil berupa tulisan ataupun gambar yang dapat membentuk kata atau gambar yang teratur atau sistematis yang dapat dikerjakan bersama-sama oleh peserta didik dengan sabar dan konsisten. Media pembelajaran *puzzle* merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan yang melibatkan perakitan dan pembongkaran kotak-kotak atau potongan-potongan gambar sehingga menghasilkan bentuk sebuah pola gambar yang padu. Pendapat lain dari Sintia (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran permainan *puzzle* yaitu kegiatan yang membuat pemain mencari, menentukan, dan menyusun strategi untuk merangkai potongan-potongan gambar atau menggabungkan potongan-potongan tersebut menjadi satu gambar yang utuh.

Media *puzzle* bertujuan mendorong peserta didik untuk aktif bergerak dan merangkai gambar daripada berdiam diri dan juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif yang dapat meningkatkan kreativitas dan daya ingat peserta didik serta dapat membuat peserta didik merasa senang dalam menggunakannya (Ilhami dkk., 2022).

Permainan *puzzle* juga bermanfaat dalam melatih sinkronasi tangan, mata, dan pikiran anak untuk menyusun potongan *puzzle* yang terdiri dari bermacam bentuk yang berbeda dengan cara memadukan potongan gambar satu dengan yang lain sehingga menghasilkan bentuk satu gambar yang utuh dan baik bertujuan untuk melatih koordinasi mata, tangan, dan pikiran anak dalam menyusun potongan *puzzle* yang tersusun dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik (Nurhidaya A R, 2019). Darmawan dkk (dalam Alzanah Lulu & Dewi H I, 2022) menjelaskan bahwa permainan *puzzle* merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih anak agar berpikir lebih kreatif, seperti merangkai gambar dari *puzzle* yang telah disiapkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya (Enjelika & Ritonga, 2023) penelitian ini telah menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran *puzzle* untuk materi pecahan pada mata pelajaran Matematika Kelas II SD. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah *puzzle* yang dihasilkan sebagai media pembelajaran telah valid atau layak dan efektif untuk digunakan. Respon dari pendidik dan peserta didik belum diketahui dalam penelitian tersebut sehingga kepraktisan produk *puzzle* belum diketahui. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran permainan edukatif *puzzle* dalam muatan Pelajaran PPKn Tema 4 materi Kewajiban dan Hakku pada Kelas III SD. Peneliti akan mencari data mengenai validitas atau kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk media pembelajaran *puzzle* tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran dan dapat membantu melatih keterampilan kerja sama peserta didik terutama dalam materi Kewajiban dan Hakku.

METODE

Studi ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan metode *Four D (4-D)* yang dikembangkan oleh S. Thigarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dalam (Armelia dkk., 2019) terdiri atas 4 tahap utama, yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Hasil penelitian dari Yuliani dkk. (2021) menyatakan bahwa hakikatnya peneliti diperbolehkan menggunakan atau memodifikasi tahapan penelitian sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian itu sendiri. Sehingga penelitian ini memiliki 3 tahapan yaitu mendefinisikan (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 23 anak di SD Negeri Polokarto 04, Sukoharjo pada muatan pelajaran PPKn Tema 4 materi Kewajiban dan Hakku. Teknik pengumpulan data menggunakan: 1) wawancara, untuk pengumpulan data analisis kebutuhan, 2) lembar validasi, untuk mengetahui tingkat kelayakan, 3) lembar observasi, digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk, 4) lembar angket respon, untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Teknik analisis data yang digunakan dalam studi ini yaitu: 1) analisis deskriptif kualitatif yang dilaksanakan melalui pengelompokan data berupa saran pada hasil lembar validasi oleh para ahli dan uji coba produk, 2) analisis deskriptif kuantitatif untuk pengolahan data agar berbentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan produk *puzzle* didasarkan pada prosedur tahapan *Four D (4-D)* yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sehingga menggunakan 3

tahapan yaitu mendefinisikan (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Berbagai jenis pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan model 4D karena memiliki sifat yang fleksibel (Arkadiantika dkk., 2020). Berikut adalah tahapan pengembangan media pembelajaran puzzle hak dan kewajiban:

Define, tahap ini merupakan tahap untuk menganalisis kebutuhan yang dilaksanakan dengan wawancara kepada salah satu guru yaitu wali kelas III dan menemukan solusi mengenai proses pembelajaran di sekolah lokasi penelitian masih terfokus pada guru (*teacher center*) dan kurangnya keterampilan kerja sama peserta didik. Penelitian dari Rivalina & Siahaan (2020) menyatakan bahwa dalam pembelajaran yang terfokus pada guru membuat peserta didik menjadi cenderung tidak giat atau hanya menerima yang disampaikan oleh pendidik sehingga kelas menjadi hening, peserta didik hanya duduk manis mendengarkan guru menyampaikan materi dalam pembelajaran, dan peserta didik membuat catatan, dan mengajukan pertanyaan jika memang masih ada penjelasan guru yang dirasakan kurang jelas dan membutuhkan penjelasan lebih lanjut. Sejalan dengan pernyataan tersebut (Satriaman dkk., 2018) menyampaikan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran yang pusatnya pada pendidik dalam penyaluran pengetahuan dari pendidik ke peserta didik relatif bersifat pasif. Selain peserta didik relatif pasif pembelajaran yang pusatnya adalah pendidik juga merupakan salah satu penyebab kualitas pendidikan di Indonesia menurun. Nurfaizah dkk., (2024) dalam penelitiannya mempertegas bahwa kegiatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik membuat peserta didik hanya menerima informasi dengan pasif dan dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih menekankan pada hasilnya daripada proses kegiatannya serta guru sebagai pendidik hanya memberikan pertanyaan sebagai umpan balik kepada peserta didik saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Temuan dari observasi yang telah dilaksanakan yaitu metode pembelajaran berkelompok yang dilaksanakan kurang maksimal dikarenakan masih adanya peserta didik yang menyelesaikan tugas kelompok secara individu, peserta didik masih ada yang tidak ingin ikut membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok, peserta didik tidak berada dalam kelompoknya ketika kegiatan berkelompok sedang berlangsung dan peserta didik belum terlatih untuk mengutarakan pendapat. Akibat dari kurang maksimal nya kegiatan berkelompok yaitu peserta didik yang pasif tidak memperoleh pengetahuan tentang materi pelajaran yang disampaikan dan peran sosialnya di dalam maupun di luar kelompok akan dipengaruhi oleh kecenderungan anggota lain (Kusuma, 2018). Permasalahan tersebut disebabkan karena keterampilan kerja sama peserta didik masih belum diasah atau belum dilatih dengan maksimal. Permasalahan kurangnya keterampilan kerja sama peserta didik memiliki hubungan dengan model, metode, maupun media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Perubahan perlu dilakukan dalam upaya mencapai peningkatan keterampilan kerja sama dalam proses belajar mengajar di SD Negeri Polokarto 04. Keterampilan kerja sama harus dimiliki peserta didik karena keterampilan tersebut penting untuk dapat beradaptasi di lingkungan dan dalam hidup ke depannya. Penelitian dari (Yusup, 2024) menjelaskan bahwa selain untuk menyelesaikan suatu masalah, keterampilan kerja sama juga untuk melatih kekompakan, menghargai pendapat serta menerima keputusan yang disepakati. Keterampilan kerja sama dapat dilatih atau diasah melalui kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran maupun metode pembelajaran.

Perubahan perilaku peserta didik yang memuaskan dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dipaparkan dalam hasil penelitian dari Isnaningsih & Khasanah (2021) menyatakan bahwa kerja sama

seperti saling membantu, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, dan berpendapat dapat dilatih melalui permainan *puzzle* berkelompok. Kegiatan berkelompok menggunakan *puzzle* akan membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan teman dan dapat membantu anak untuk beradaptasi dengan temannya yang dipertegas dengan temuan (Nurwita, 2019) bahwa ketika anak bermain *puzzle* secara berkelompok, anak belajar untuk memahami lingkungan terutama teman-temannya, permainan *puzzle* membuat anak merasa senang karena anak mulai beradaptasi dengan teman-temannya dan mereka bisa saling bersosialisasi. Peserta didik juga akan lebih aktif dalam penggunaan media *puzzle* karena dapat belajar untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan penelitian (Novita dkk., 2022) bahwa dalam penggunaan media *puzzle* dapat membuat kerja sama menjadi meningkat dan dalam pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif karena berpartisipasi untuk mengutarakan pendapatnya. Dengan demikian, temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan kerja sama peserta didik.

Design, tahap ini merupakan tahap perancangan dalam pengembangan produk. Materi yang digunakan untuk pengembangan produk adalah Tema 4 “Kewajiban dan Hakku” yang disampaikan pada semester gasal kelas III dalam muatan pelajaran PPKn. Pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang pastinya akan digunakan oleh peserta didik harus ramah anak dan memiliki pengaruh positif dalam perkembangan kognitif ataupun motorik anak (Zumrotun dkk., 2023). Perancangan produk *puzzle* hak dan kewajiban menggunakan bahan yang tidak membahayakan peserta didik ketika digunakan dan juga mempertimbangkan dari aspek kemudahan dalam penggunaannya. Perancangan produk *puzzle* hak dan kewajiban melalui beberapa tahap yaitu: 1) pembuatan sketsa *puzzle* pada *yellow board* menggunakan pensil, 2) pembuatan gambar untuk lapisan *puzzle* menggunakan proses digital berupa *software canva*, 3) gambar dicetak menggunakan kertas *photo printing* jenis *matte (doff)*, 4) gambar dipotong sesuai pola *puzzle* dan ditempel pada *yellow board*. Pada belakang *puzzle* terdapat *barcode* langkah penggunaan *puzzle* yang dapat membantu peserta didik dalam penggunaannya. Buku panduan penggunaan produk disusun untuk mempermudah guru dalam penggunaan *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* ini dirancang dengan menyesuaikan ketertarikan anak-anak. Anak-anak cenderung tertarik dengan gambar-gambar dan warna-warna yang mencolok atau menyegarkan mata. Sejalan dengan studi Khotimah dkk., (2020) yang menyatakan bahwa anak-anak memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap warna-warna yang mencolok dan juga anak-anak lebih menyukai gambar daripada tulisan.

Studi Farida dkk. (2022) menyatakan bahwa media *puzzle* adalah media yang berbentuk tiga dimensi, efektif digunakan untuk kegiatan berkelompok, menariknya warna pada gambar, dan gambar yang jelas sesuai dengan bentuk aslinya. Sejalan dengan pendapat Nari dkk. (2020) bahwa permainan *puzzle* merupakan permainan yang menarik untuk anak. Pendapat lain dari Mulyaningsih & Palangngan (2020) mengemukakan bahwa berbagai macam warna pada *puzzle* yang menarik membuat anak untuk belajar dan proses belajar menjadi efektif dipertegas dengan pernyataan dari (Muflida dkk., 2024) bahwa gambar yang berwarna warni membuat peserta didik lebih tertarik dengan media yang digunakan dan lebih membuat peserta didik berkesan terhadap pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, *puzzle* ini dirancang dengan gambar yang menarik dan warna-warna yang mencolok agar peserta didik lebih bersemangat, tertarik, serta merasa senang untuk bekerja bersama dalam menyusun potongan *puzzle* saat proses pembelajaran. Tidak hanya senang dalam menyusun potongan *puzzle* namun juga akan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu,

puzzle ini dirancang dengan gambar yang menarik dan warna-warna yang mencolok agar peserta didik lebih bersemangat, tertarik, serta merasa senang untuk bekerja bersama dalam menyusun potongan *puzzle* saat proses pembelajaran.

Develop, tahap ini adalah tahap pengembangan yang dilaksanakan untuk menciptakan produk berkualitas dan layak yang diukur dengan menggunakan lembar instrumen validasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian untuk mengukur tingkat kepraktisan produk ditentukan dengan angket respon pendidik dan peserta didik setelah penggunaan produk. Efektivitas produk ditentukan melalui hasil observasi keterampilan kerja sama. Tahap validasi dan tahap uji coba pengembangan produk dideskripsikan sebagai berikut, tujuan dari tahap validasi adalah untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan lembar instrumen validasi. Lembar instrumen validasi ahli media memuat 4 aspek yang terdiri dari 10 indikator dan pada lembar instrument validasi ahli materi terdapat 4 aspek dengan indikator berjumlah 10. Tahap validasi ahli media dilaksanakan dua kali oleh dua ahli media dengan satu kali perbaikan. Sedangkan validasi ahli materi dilaksanakan satu kali. Revisi saran dari para ahli yaitu 2 ahli media dan 1 ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Revisi saran ahli media dan ahli materi

No	Ahli Media	Ahli Materi
1	Panduan dilengkapi daftar isi, pengantar, referensi, penyusun. <i>Puzzle</i> diberi panduan penggunaan dengan membuat link atau barcode di belakang <i>puzzle</i> .	Media sudah mencakup materi hak dan kewajiban serta telah disampaikan dengan jelas melalui gambar.
2	Lapisan gambar pada <i>puzzle</i> lebih direkatkan lagi.	

Sebelum produk digunakan perlu adanya status kelayakan atau valid dalam pengembangan produk. Status kelayakan diperoleh dari data lembar instrumen ahli media dan ahli materi yang telah diolah. Data yang telah didapatkan diolah dan menghasilkan persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase kelayakan media

No	Penilai	Persentase
1	Ahli Media I	85%
2	Ahli Media II	97,5%
3	Ahli Materi	95%

Pengolahan data menunjukkan hasil kelayakan dari ahli media dengan persentase 85% kategori layak dan 97,5% kategori sangat layak serta persentase dari ahli materi yaitu 95% kategori sangat layak.

Tabel 3. Persentase kepraktisan media

No	Penilai	Persentase
1	Pendidik	95,83%
2	Peserta didik	95,21%

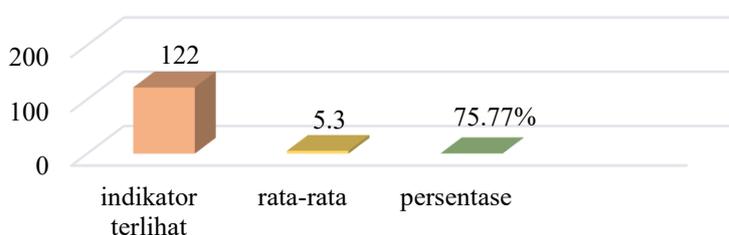
Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa persentase dari 6 indikator yang terdapat dalam angket respon pendidik diperoleh persentase 95,83% mengartikan bahwa produk sangat praktis dan dalam angket respon peserta didik yang berisi 10 indikator diperoleh 95,21% yang juga memiliki arti sangat praktis, artinya media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban dalam penggunaannya sangat praktis

Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas produk media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban dikumpulkan data melalui observasi nampak atau tidaknya indikator keterampilan kerja sama. Indikator keterampilan kerja sama yang digunakan berjumlah 7

indikator. Hasil dari observasi sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan setelah penggunaan dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 1. Hasil observasi keterampilan kerja sama sebelum penggunaan media *puzzle*



Gambar 2. Hasil observasi keterampilan kerja sama setelah penggunaan media *puzzle*

Persentase keterampilan kerja sama peserta didik yang diambil dari data observasi yang telah dilaksanakan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban dapat diketahui dari gambar grafik tersebut yaitu 75,77%. Sedangkan, persentase sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban adalah 44,09%.

Pembahasan

Validitas Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban dalam Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Peserta Didik

Berdasarkan penilaian menurut ahli media dan ahli materi produk *puzzle* mendapatkan hasil valid atau layak, sebagaimana dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Andi Darmawan dkk. (2019) dan Nadia dkk. (2023) bahwa media *puzzle* layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Pengolahan data menunjukkan hasil kelayakan dari ahli media dengan persentase 85% kategori layak dan 97,5% kategori sangat layak. Produk *puzzle* layak digunakan karena memiliki keamanan dan ketahanan yang baik, kombinasi warna yang digunakan dalam gambar sangat baik yang dapat menarik perhatian peserta didik, pengoperasian atau penggunaan *puzzle* sangat mudah dan sudah ada panduan dalam penggunaannya, penyajian media *puzzle* mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran, dan media *puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran berkelompok. Persentase dari ahli materi adalah 95% kategori sangat layak yang memiliki arti bahwa media *puzzle* Hak dan Kewajiban dinyatakan valid atau layak digunakan. Produk *puzzle* layak digunakan menurut ahli materi karena tujuan pembelajaran sudah ada dalam *puzzle* hak dan kewajiban, cakupan

materi dalam media puzzle sudah sesuai atau sudah tepat, gambar dalam *puzzle* mendukung kejelasan materi hak dan kewajiban, media *puzzle* akan memicu rasa ingin tahu peserta didik. Sejalan dengan penelitian Silmi & Kusmarni (2017) yang menyatakan bahwa *puzzle* dirasa cukup untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik karena *puzzle* membuat peserta didik antusias dalam belajar, pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis.

Kepraktisan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban dalam Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Peserta Didik

Produk ini diujicobakan kepada peserta didik dan pendidik yaitu wali kelas III di Sekolah Dasar Negeri Polokarto 04 yang dilaksanakan pada tanggal 7 November 2023 kepada 23 peserta didik. Proses uji coba produk dilaksanakan satu kali dilanjutkan pengumpulan respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban. Pengumpulan respon peserta didik melalui angket yang berisi 10 indikator untuk mengukur dan mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan dan respon pendidik juga melalui angket dengan 6 indikator. Berdasarkan angket yang sudah diisi oleh pendidik dan peserta didik diperoleh hasil data berupa skor yang akan diolah menjadi bentuk persentase yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa persentase dari 6 indikator yang terdapat dalam angket respon pendidik diperoleh persentase 95,83% mengartikan bahwa produk sangat praktis dan dalam angket respon peserta didik yang berisi 10 indikator diperoleh 95,21% yang juga memiliki arti sangat praktis, artinya media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban dalam penggunaannya sangat praktis. Peserta didik dalam penggunaan *puzzle* merasa senang, gambar *puzzle* jelas dan menarik, peserta didik lebih puas terhadap hasil yang diperoleh dengan pembelajaran secara berkelompok, peserta didik menyukai belajar dari teman yang lain melalui kegiatan berkelompok. Pendidik sangat terbantu dalam pembelajaran karena kelas menjadi lebih kondusif, peserta didik yang biasanya pasif menjadi lebih berani dalam menyampaikan pendapat, dan kerja sama antar anggota kelompok terlihat lebih baik.

Peserta didik dan pendidik sebagai pengguna merasa senang karena media tersebut dapat membantu dalam pembelajaran, mudah digunakan, dan menarik dalam uji coba produk tersebut. Sejalan dengan penelitian Aisha dalam (Permana & Alfurqan, 2023) yang menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar *puzzle* bermanfaat untuk membawa perasaan senang dan membawa variasi bagi peserta didik. Syukron Al Mubarak & Amini (2019) juga menyampaikan bahwa penggunaan *puzzle* dapat membuat anak menjadi senang dan membuat rasa cemas anak menurun. Berikutnya, pendapat Amatullah dkk. (2022) juga memaparkan bahwa pembelajaran menggunakan *puzzle* terasa lebih berbeda yang dapat membuat anak senang serta nyaman dalam belajar. Penelitian (Ayu Mawardhani dkk., 2023) juga menjelaskan bahwa *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah untuk digunakan, mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, menyenangkan dalam penggunaannya, dan sangat menarik perhatian peserta didik.

Efektivitas Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban dalam Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Peserta Didik

Persentase keterampilan kerja sama peserta didik yang diambil dari data observasi yang telah dilaksanakan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban dapat diketahui dari gambar grafik tersebut yaitu 75,77%. Sedangkan,

persentase sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban adalah 44,09%. Peserta didik sebelumnya menyelesaikan tugas kelompok secara individu, ada juga peserta didik yang tidak mau ikut membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok, peserta didik tidak berada dalam kelompoknya ketika kegiatan berkelompok sedang berlangsung dan peserta didik belum terlatih untuk mengutarakan pendapat.

Sementara setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle*, peserta didik menjadi lebih antusias dalam menyusun *puzzle* bersama, peserta didik mulai menyampaikan pendapatnya, peserta didik saling membantu dalam penyusunan *puzzle*, dan peserta didik tetap dalam kelompok selama kegiatan berkelompok berlangsung. Perolehan data tersebut memiliki arti bahwa media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban dikatakan sangat berguna dengan baik dan efektif karena dapat meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik kelas III di SD Negeri Polokarto 04. Studi oleh Nirwana dkk. (2022) juga menyatakan bahwa media *puzzle* yang digunakan dalam metode bermain sangat efektif meningkatkan keterampilan kerja sama anak. Penelitian oleh Wulandari dkk. (2023) mempertegas bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman dan tingkat partisipasi serta kerja sama dalam pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan sebelumnya (Nurhadiani dkk., 2024) menyajikan hasil penelitiannya bahwa keterampilan kerja sama dan kolaborasi peserta didik dalam memecahkan masalah dapat meningkat dengan penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran. Tidak hanya kemampuan kerja sama saja yang terasah namun peserta didik juga menjadi lebih paham terhadap materi Hak dan Kewajiban yang sedang dipelajari. Peserta didik dapat membedakan antara hak dan kewajiban dan dapat menyampaikan contoh dari hak maupun kewajiban sesuai dengan pendapat masing-masing serta berdiskusi dengan mengkonfirmasi jawaban dari pendapat masing-masing peserta didik yang telah disampaikan sebelumnya. Studi literatur dari (Violla dkk., 2024) memaparkan bahwa kerja sama itu penting karena dapat melatih peserta didik dalam pemahaman, perasaan, dan dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai tujuan bersama.

SIMPULAN

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban untuk kelas III muatan pelajaran PPKn materi Kewajiban dan Hakku memiliki kesimpulan sangat valid atau sangat layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran terbukti dengan validasi para ahli yang memiliki persentase 85%, 95%, dan 97% yang menyiratkan bahwa materi dalam media *puzzle* telah sesuai, kombinasi warna yang digunakan sangat menarik, dan *puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif belajar. Media *puzzle* juga praktis digunakan dengan persentase 95,83% yang membuat peserta didik dan pendidik lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran selain itu peserta didik lebih tertarik, aktif, dan senang dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* ini juga efektif untuk meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik, seperti terlihat dari lembar observasi yang sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle* memiliki persentase 44,09% meningkat menjadi 75,77% setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan berkelompok seperti saling membantu, memberikan pendapat, dan tidak meninggalkan kelompok sebelum kegiatan selesai. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan sampai tahap *disseminate* atau tahap penyebaran sehingga media pembelajaran *puzzle* Hak dan Kewajiban dapat membantu pembelajaran peserta didik di sekolah dasar lainnya.

REFERENSI

- Alzanah Lulu, & Dewi H I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ikraith-Humaniora*, 6(2), 126–135.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3740939>
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Andi Darmawan, L., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14–17.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 29–36.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Armelia, D., Prihatin, I., Susiaty, U. D., Studi, P., Matematika, P., & Pgri Pontianak, I. (2019). Pengembangan Media Pocket Book Berbasis Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *Jurnal SAP*, 3(3), 175–181.
- Ayu Mawardhani, M., Lita Sandra Dewi, A., & Wahyu Andjariani, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 7(2), 1084–1090.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4737/http>
- Citra Sanjaya, O., Hiras Habisukan, U., Aini, K., & Hapida, Y. (2019). Pengembangan Media Puzzle sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Eubacteria di SMA/MA. <http://103.84.119.236/index.php/semnaspbio/article/view/484>
- Enjelika, & Ritonga, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Tiranus Pondok Kopi Jakarta Timur. *Jurnal Ilmiah Pendiidkan Dasar*, 8(1), 4053–4062.
- Farida, N., Siregar, S., & Tamba, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 61–72.
<https://doi.org/10.46963/mas>
- Ilhami, S., Fitri, R., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 611–619.
- Isnainingsih, A., & Khasanah, J. U. (2021). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Puzzle Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 70–78.
<http://jurnal.umnu.ac.id/index.php/sti/index>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Kusuma, A. W. (2018). Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal. *Jurnal Konselor*, 7(1), 26–30.
<https://doi.org/10.24036/02018718458-0-00>

- Matondang, R. (2021). *Ragam media pembelajaran di SD / MI : Untuk pembelajaran ppkn* (Azizan Nashran & Lubis Maulana Arafat, Ed.). Literasi Nusantara.
- Muflida, V., Surya, K., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 429–441. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/index>
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Nadia, Fatmawati, R. A., & Nurcahyo, M. A. (2023). Pengembangan Media Puzzle Sugaka pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 70–79.
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Nirwana, Nasaruddin, Yusri, M., & Asriani, N. (2022). Peranan Bermain Puzzle Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 106–115. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Novita, D., Sukmana, E., & Martini, A. (2022). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Materi Tokoh yang Berpengaruh pada Kerajaan Hindu Buddha. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(2), 20–31.
- Nurfaizah, S., Galih Permadani, K., & Darmawan, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII MIPA di SMAIT Ihsanul Fikri. *EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 29–36. <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>
- Nurhadiani, R., Alifa, S., Aisy, R., Katrunada, S., Humaela Rizka, S., Chandra Dewi, A., & Dwi Astuti, S. (2024). Implementasi game math puzzle sebagai media pembelajaran numerasi siswa SDN 02 Badrain. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 125–132. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Rengganis/index>
- Nurhidaya A R. (2019). Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun Puzzle di TK Avanti Kota Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 210–216.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 803–810.
- Octaviani, N., Utaminingsih, S., & Masfu'ah, S. (2022). Pembentukan Sikap Peduli Sosial Anak pada Masa Pandemi COVID 19 di Desa Pringtulis, Jepara. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10), 3453–3462.
- Permana, D., & Alfurqan. (2023). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 40–52. <http://annuha.ppj.unp.ac.id>

- Pramesti, S. R., & Hidayat, T. (2023). Analisis Nilai Karakter Gotong Royong pada Film Animasi A Bug's Life. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(1), 44–58. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Rivalina, R., & Siahaan, S. (2020). Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran: Kearifan Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 24(1), 71–85.
- Sari, N., Ananda, R., Fauziddin, M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548–1567. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1444>
- Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2018). Implementasi Pendekatan Student Centered Learning dalam Pembelajaran IPA dan Relevansinya dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 1(1), 12–22.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah melalui Media Puzzle. *Jurnal Factum*, 6(2), 230–242.
- Sintia, M. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Big Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama pada Anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 454–460.
- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–89. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Violla, A. S., Anis Sholikatur, N., Wulandari, A. P., Azzahara, I. H., Alvaro, R., Huda, Y. M., & Kunci, K. (2024). Metode Pengajaran dengan Meningkatkan Karakter Kerjasama Anak di Usia SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, 3(1), 54–60. <https://journal-mandiracendikia.com/index.php/pkm>
- Wati, E. K., Endang, S. M., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.
- Wulandari, W. D., Sanusi, & Nurwati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Lambang Garuda Pancasila Menggunakan Media Puzzle Siswa Kelas III SDN 1 Ngadisanan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 666–676.
- Yuliani, W., Banjarnahor, N., kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan Konseling, B. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Quanta*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>
- Yusup, U. M. (2024). Upaya Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Permainan Kaulianan Barudak. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni (JISHS)*, 2(2), 140–146.
- Zumrotun, E., Muhaimin, M., Sutriyani, W., Wiranti, D. A., & Fauziah, S. (2023). PKM Desain Media Kognitif Berbasis Puzzle Paper Quilling bagi Guru RA. *Jurnal ADIMAS Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 109–116.