

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GO PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*DEVELOPMENT OF GO PUZZLE LEARNING MEDIA ON PANCASILA AND CIVIC EDUCATION SUBJECTS FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS***Lia Nurul Fauziyah*, Siti Awaliyah**Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang Nomor 5 Malang 65145, Indonesia**INFO ARTIKEL****Riwayat Artikel:**

Diterima : 11 Maret 2023

Disetujui : 10 Oktober 2023

Keywords:

learning media, puzzle, junior high school

Kata Kunci:media pembelajaran, *puzzle*, sekolah menengah pertama***) Korespondensi:**E-mail: lianurulfauziyah@gmail.com

Abstract: This study aims to develop and test the validity, attractiveness, effectiveness, and applicability of Go Puzzle learning media in the subjects of Pancasila and Civic Education. The procedure used is research and development based on the steps proposed by Borg and Gall. The products produced in this development study are Go Puzzle learning media material for the Formulation and Determination of Pancasila as a State Basis that is valid, interesting, effective, and can be applied in learning. The product validity test is based on the results of material expert validation of 92.78 percent, media expert validation of 91.42 percent, expert validation of learning implementation plans of 95.63 percent, and field learning expert validation of 98.21 percent. The product attractiveness test is based on the results of small group trials of 90.36 percent and the results of large group trials of 93.46 percent. The product effectiveness test is based on the results of large group trials which resulted in an average completeness of students' scores when pretest was 20.89 percent and post test was 86.89. This shows that there is an increase in the percentage of completeness of scores obtained by students, which is 66 percent. The product applicability test is based on the educator response questionnaire, which is 96.88% which shows that the product developed can be applied in learning.

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kevalidan, kemenarikan, keefektifan, dan keterterapan media pembelajaran *Go Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Prosedur yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Produk yang dihasilkan dalam kajian pengembangan ini yaitu media pembelajaran *Go Puzzle* materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara yang valid, menarik, efektif, serta dapat diterapkan dalam pembelajaran. Uji kevalidan produk didasarkan pada hasil validasi ahli materi sebesar 92,78 persen, validasi ahli media sebesar 91,42 persen, validasi ahli rencana pelaksanaan pembelajaran sebesar 95,63 persen, dan validasi ahli pembelajaran lapangan sebesar 98,21 persen. Uji kemenarikan produk didasarkan pada hasil uji coba kelompok kecil sebesar 90,36 persen dan hasil uji coba kelompok besar sebesar 93,46 persen. Uji keefektifan produk didasarkan pada hasil uji coba kelompok besar yang menghasilkan rata-rata ketuntasan nilai peserta didik ketika *pretest* sebesar 20,89 persen dan *post test* sebesar 86,89. Hal

ini menunjukkan terdapat peningkatan persentase ketuntasan nilai yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 66 persen. Uji keterterapan produk didasarkan pada angket respon pendidik yaitu sebesar 96,88% yang menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Peserta didik jenjang sekolah menengah pertama adalah anak dengan rentang umur antara 13 sampai 17 tahun. Peserta didik dengan rentang umur 13-17 tahun disebut dengan remaja awal. Anak pada fase remaja awal mempunyai *mood* yang berubah dari waktu ke waktu, karena fase ini adalah fase untuk menemukan jati diri (Sobur, 2003). Perkembangan remaja awal juga dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman yang telah dilalui, sehingga remaja awal yang dimaksud disini adalah masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja yang melibatkan perubahan biologis, pengendalian emosi, serta aspek kognitif atau cara berpikir (Santrock, 2003). Kebutuhan akan teman sebaya sangat penting bagi remaja awal karena dapat meningkatkan keakraban yang relatif besar dengan gaya bahasa yang sama sehingga dapat mempermudah dalam bertukar informasi (Simandjuntak, 1984). Hal ini tentu dapat dimanfaatkan oleh pendidik pada jenjang sekolah menengah pertama untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif. Interaksi edukatif adalah pembentukan pola pikir peserta didik melalui interaksi teman sebaya yang mengarah pada tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sarwono, 2013). Proses pembelajaran sangat membutuhkan interaksi edukatif yang dapat diwujudkan dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pemilihan media pembelajaran perlu dipertimbangkan dengan cermat agar dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien (Purwanto, 2010). Daya ingat peserta didik dapat mencapai 50-70% apabila aktivitas pembelajaran dilakukan dengan metode diskusi dan penyampaian materi atau presentasi. Peserta didik hanya memiliki daya ingat sebesar 30% apabila aktivitas pembelajaran dilakukan dengan melihat gambar, diagram, demonstrasi, video, atau film. Peserta didik hanya mampu mengingat

10-20% materi pembelajaran apabila aktivitas pembelajaran dilakukan dengan membaca dan mendengarkan saja (Kemendikbud, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa daya ingat dan hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan pada Kelas VII di SMP Negeri 8 Malang. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara umum menggunakan media *PowerPoint*, strategi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok, latihan soal diberikan berdasarkan buku dari Kemendikbud, serta minimnya pengembangan bahan ajar dan inovasi media pembelajaran. Permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu kurangnya daya ingat peserta didik pada materi yang bersifat faktual seperti perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara, peserta didik cenderung bosan ketika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah untuk mata pelajaran yang berisi sejarah, mayoritas peserta didik mempunyai gaya belajar kinestetik sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif apabila pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Upaya peningkatan daya ingat peserta didik dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran berupa *puzzle* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Puzzle* merupakan permainan yang dilakukan dengan menyatukan beberapa bagian agar terbentuk suatu susunan yang diharapkan. *Puzzle* bertujuan untuk mengkonstruksi suatu pemikiran dan melatih tingkat konsentrasi, keteraturan, dan kreativitas peserta didik. Media *puzzle* dapat diterapkan pada anak usia dini hingga remaja dengan memperhatikan tingkat berpikir dan kerumitan dari *puzzle* (Soebachman, 2012). *Puzzle* dapat berupa gambar dua dimensi atau tiga dimensi yang dipasang-pasangkan, terdiri atas potongan yang sama atau acak, serta memiliki bentuk komponen besar kecil atau keduanya (Yulianty, 2008). Media pembelajaran berupa *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik apabila diterapkan dengan model pembelajaran *make a match* (Fynata, Mawardi, & Astuti, 2018). Media pembelajaran *puzzle* dengan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran PPKn (Ariyani, Wasitohadi, & Rahayu, 2019). Pengembangan media *puzzle* sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di tingkat sekolah.

Go Puzzle atau *Gopuz* adalah salah satu inovasi media pembelajaran berupa *puzzle* yang dapat dijadikan sebagai sarana dalam penyampaian materi pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. *Gopuz* merupakan media pembelajaran yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. *Gopuz* dikembangkan untuk membangun suatu konsep berpikir yang memungkinkan peserta didik mengingat materi yang bersifat faktual dan konseptual, salah satunya yaitu materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara. Pengembangan media *Gopuz* juga ditujukan untuk meningkatkan kerjasama antar peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya kajian ini membahas beberapa rumusan masalah yaitu mengembangkan serta menguji kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan media pembelajaran *Gopuz* yang valid, menarik, efektif, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

METODE

Kajian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian berpedoman pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1983) yang meliputi beberapa tahapan yaitu (a) studi pendahuluan yang dilakukan dengan metode observasi dan wawancara di SMP Negeri 8 Malang, (b) perencanaan yang dilakukan dengan analisis kurikulum dan penyiapan RPP beserta lampirannya, (c) pengembangan produk awal dan komponen pendukung produk seperti buku petunjuk penggunaan produk serta pengemasan produk, (d) uji coba awal dengan melakukan validasi produk pengembangan, (e) revisi produk awal dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli, (f) uji coba kelompok kecil yang melibatkan peserta

didik dalam jumlah terbatas yaitu 10 peserta didik, (g) revisi produk hasil uji coba kelompok kecil, (h) uji coba lapangan yang diterapkan kepada subjek uji coba dengan skala besar untuk menguji kemenarikan, keefektifan, dan keterterapan produk, (i) penyempurnaan produk akhir dilakukan dengan memperbaiki produk agar menjadi produk yang final dan siap untuk disebarluaskan. Langkah akhir yang dilakukan dalam kajian ini yaitu diseminasi produk hasil pengembangan.

Instrumen penelitian dalam kajian ini terdiri atas instrumen analisis kebutuhan, instrumen validasi, instrumen respon pendidik dan peserta didik, serta lembar penilaian *pretest* dan *post test*. Jenis data yang dikumpulkan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan angket validasi, angket respon pendidik dan peserta didik, serta lembar penilaian *pretest* dan *post test*. Data kualitatif dibedakan menjadi data tertulis dan tidak tertulis. Data tertulis berupa saran dari validasi ahli, peserta didik, serta pendidik yang termuat dalam angket penelitian. Data tidak tertulis berupa informasi yang disampaikan secara langsung dari validator ahli maupun praktisi lapangan kepada peneliti. Data kuantitatif dan kualitatif ini dijadikan dasar dalam upaya perbaikan pengembangan media pembelajaran *Gopuz* pada mata pelajaran PPKn untuk Kelas VII SMP Negeri 8 Malang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran *Go Puzzle* untuk Mata Pelajaran PPKn

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *Go Puzzle (Gopuz)* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Puzzle* termasuk salah satu media edukatif berupa gabungan dari beberapa potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik (Sakaningsih & Margunayasa, 2018). Media *puzzle* dapat melatih kemampuan berpikir logis dengan menyusun gambar sesuai urutan, melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus, serta menstimulasi kerja otak (Indriyanti, Gani, & Muhardini, 2020). Penamaan *Gopuz* dibuat untuk memberikan identitas yang unik

sehingga pengguna tertarik untuk menggunakan media yang dikembangkan. Permasalahan yang terjadi di dalam kelas dapat dikurangi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik (Astuti, Awaliyah, & Suhartono, 2022). Media pembelajaran *Gopuz* ini dikembangkan menjadi dua media pembelajaran yang dapat digunakan selama 2 pertemuan. Media *Gopuz* yang pertama bermuatan materi Perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara, sedangkan media *Gopuz* yang kedua memuat materi Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara. Materi yang termuat dalam media pembelajaran *Gopuz* didasarkan pada analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Bahan dasar yang digunakan untuk membuat media *Gopuz* ini yaitu *Medium Density Fiberboard* (MDF) dengan ketebalan 4 milimeter, lebar 40 cm, dan tinggi 40 cm.

Media pembelajaran *Gopuz* yang digunakan pada pertemuan pertama memuat materi Perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara. Media pembelajaran *Gopuz* ini menggunakan bentuk Garuda Pancasila. Desain ini didasarkan pada teori konstruktivisme yaitu agar peserta didik mampu mengkonstruksi suatu konsep dari hasil belajar dengan tujuan untuk memberikan fokus pemahaman kepada peserta didik bahwa dasar negara Indonesia adalah Pancasila. Peserta didik akan memiliki kecakapan partisipasi dan keterampilan sosial ketika mampu berinteraksi dengan kelompoknya secara kooperatif (Fitria, 2022). *Puzzle* berfungsi untuk mengkonstruksi suatu pemikiran, meningkatkan kreativitas, serta melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi yang disesuaikan dengan usia peserta didik (Soebachman, 2012). *Gopuz* untuk materi Perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara terdiri atas 29 keping *puzzle* yang terdiri atas 27 keping terpakai dan 2 keping pengecoh, serta dilengkapi dengan 32 butir pernyataan. Cara menggunakan media *Gopuz* yaitu dengan mencocokkan pernyataan-pernyataan pada setiap sisi keping *Gopuz* sehingga kumpulan keping *Gopuz* dapat

membentuk simbol Garuda Pancasila. Kepingan *puzzle* didesain dengan bentuk menyerupai segitiga dengan tujuan untuk mengecoh peserta didik saat menyusun keping-keping *Gopuz* menjadi bentuk yang utuh. Keping pengecoh berbentuk segitiga dimaksudkan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi terkait materi yang dibahas.

Media pembelajaran *Gopuz* yang digunakan pada pertemuan kedua memuat materi Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara. *Gopuz* untuk pertemuan kedua didesain dengan bentuk *word square* agar peserta didik tidak jenuh dengan media ini. Media pembelajaran *Gopuz* terdiri atas papan *Gopuz* dan dadu *puzzle*. Cara menggunakan media pembelajaran *Gopuz* pada pertemuan kedua yaitu dengan cara menyusun jawaban dari clue pertanyaan mendatar dan menurun yang terdapat pada buku pedoman penggunaan *Gopuz*. Jumlah seluruh dadu yang digunakan yaitu 240 dadu yang terdiri atas 220 keping dadu terpakai dan 20 keping dadu cadangan sebagai pengecoh. Dadu yang terpakai terdiri atas 186 keping dadu huruf dan 34 keping dadu angka. Jawaban disusun dengan menempatkan dadu-dadu *Puzzle* di atas papan media yang telah disediakan. Dadu *puzzle* perlu dirapikan dan dipastikan agar dadu tidak ada yang terbalik sehingga semua huruf dan angka pada dadu bisa terlihat dengan jelas. Media pembelajaran *Gopuz* dikembangkan dengan buku pedoman penggunaan untuk mempermudah pengguna ketika menggunakan media ini pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua secara berurutan.

Kevalidan Media Pembelajaran *Go Puzzle* untuk Mata Pelajaran PPKn

Uji validasi media pembelajaran *Gopuz* didasarkan pada angket hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli RPP, dan ahli pembelajaran lapangan. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar **92,78%** termasuk kategori sangat valid sehingga tidak perlu dilakukan revisi pada materi yang termuat dalam media pembelajaran. Ahli materi memberikan saran sebagai bahan pertimbangan yaitu terkait penggunaan istilah BPUPKI dalam materi ajar karena istilah yang tepat adalah BPUPK. Hasil validasi ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 91,42% termasuk kategori sangat valid sehingga tidak perlu dilakukan revisi pada komponen media pembelajaran. Ahli media

memberikan saran untuk menambahkan jumlah keping *Gopuz* pada materi Perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

Hasil validasi ahli RPP diperoleh skor rata-rata sebesar **95,63%** termasuk kategori sangat valid sehingga tidak perlu dilakukan revisi pada muatan RPP yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli RPP memberikan saran untuk meninjau kembali tujuan pembelajaran agar sesuai dengan KD yang dipelajari sebagai upaya peningkatan kualitas RPP yang dikembangkan. Validasi oleh ahli pembelajaran lapangan yang profesional dan ahli dalam bidang pendidikan sangat diperlukan dalam pengembangan produk pembelajaran untuk menguji efisiensi dari produk yang dikembangkan (Akbar, 2013). Hasil validasi ahli pembelajaran lapangan diperoleh skor rata-rata sebesar **98,21%** termasuk kategori sangat valid sehingga tidak perlu dilakukan revisi pada komponen pembelajaran yang termuat dalam media pembelajaran *Gopuz*. Ahli pembelajaran lapangan memberikan saran untuk memperbaiki penulisan tujuan pembelajaran pada buku panduan penggunaan *Gopuz*.

Revisi dilakukan berdasarkan catatan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli RPP, dan ahli pembelajaran lapangan dalam proses validasi. Media pembelajaran *Gopuz* tetap menggunakan istilah BPUPKI karena didasarkan pada buku Kumpulan Pidato BPUPKI yang diterbitkan oleh Media Pressindo pada tahun 2017. Analisis kurikulum yang dilakukan berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 menunjukkan bahwa istilah yang digunakan yaitu BPUPKI. Media pembelajaran *puzzle* perlu ditambahkan keping pengecoh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Nisa, Pratiwi, & Ismaya, 2020). Hal ini sesuai dengan catatan yang diberikan oleh ahli media. Perbaikan RPP dilakukan untuk meningkatkan kualitas pengembangan media *Gopuz*. Revisi dilakukan dengan memperbaiki penulisan tujuan pembelajaran pada buku panduan penggunaan *Gopuz*.

Kemenarikan Media Pembelajaran *Go Puzzle* untuk Mata Pelajaran PPKn

Uji kemenarikan media pembelajaran *Gopuz* untuk mata pelajaran PPKn didasarkan pada hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil media

pembelajaran *Gopuz* dilakukan kepada 10 peserta didik yang diambil secara *heterogen* pada Kelas VII-A dan VII-B, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada 100 peserta didik Kelas VII-C, VII-D, dan VII-E di SMP Negeri 8 Malang. Angket peserta didik memuat butir pernyataan terkait tampilan dari media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan. Angket peserta didik pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dimaksudkan sebagai salah satu uji kemenarikan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil uji kemenarikan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Persentase hasil uji coba kelompok kecil yaitu **90,36%** dengan kriteria sangat menarik. Persentase hasil uji coba kelompok besar yaitu **93,46%** dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan dari media pembelajaran yang dikembangkan secara umum sangat menarik apabila digunakan dalam proses pembelajaran. *Gopuz* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Purwanto, 2010). Media pembelajaran harus dibuat menarik dan berbeda dari yang lain agar peserta didik memiliki motivasi untuk belajar (Ariyanti, 2021). Catatan yang diberikan oleh peserta didik yaitu warna tulisan dalam media pembelajaran harus kontras dengan warna *background puzzle* agar dapat dibaca dengan jelas.

Keefektifan Media Pembelajaran *Go Puzzle* untuk Mata Pelajaran PPKn

Uji keefektifan media pembelajaran *Gopuz* untuk mata pelajaran PPKn didasarkan pada hasil *pretest* dan *post test* yang dilaksanakan pada uji coba kelompok besar. Subjek uji coba kelompok besar yaitu Kelas VII-C, VII-D, dan VII-E sebanyak 100 peserta didik. Kriteria ketuntasan minimum yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu memperoleh nilai ≥ 75 . Uji Keefektifan melalui *pretest* dan *post test* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Gopuz*. Hasil *post test* yang diperoleh peserta didik dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil *pretest* dan *post test* sebagai uji keefektifan media

pembelajaran *Gopuz* untuk mata pelajaran PPKn disajikan dalam tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil *pretest* dari 100 peserta didik hanya 21 peserta didik dengan persentase 21% yang tuntas dalam pembelajaran PPKn. Peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 79 orang dengan persentase 79%. Jumlah peserta didik Kelas VII-C yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu sebanyak 5 orang dengan persentase 15,62%, sedangkan 27 orang dengan persentase 84,38% belum memenuhi kriteria ketuntasan. Jumlah peserta didik Kelas VII-D yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu sebanyak 7 orang dengan persentase 20,59%, sedangkan 27 orang dengan persentase 79,41% belum memenuhi kriteria ketuntasan. Jumlah peserta didik Kelas VII-E yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu sebanyak 9 orang dengan persentase 26,47%, sedangkan 25 orang dengan persentase 73,53% belum memenuhi kriteria ketuntasan. Ketuntasan hasil belajar peserta didik ketika *pretest* terletak pada rentang nilai $\leq 40\%$ yang termasuk dalam kategori kurang sekali (Arikunto, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn yang tidak menggunakan *Gopuz* sebagai media pembelajaran kurang efektif bagi peserta didik karena tidak dapat menunjang pencapaian kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan.

Analisis data yang disajikan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Gopuz*. Hasil *post test* yang telah dilakukan menunjukkan Jumlah peserta didik Kelas VII-C yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu sebanyak 26 orang dengan persentase 81,25%, sedangkan 6 orang dengan persentase 18,75% belum memenuhi kriteria ketuntasan. Jumlah peserta didik Kelas

VII-D yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu sebanyak 29 orang dengan persentase 85,29%, sedangkan 5 orang dengan persentase 14,71% belum memenuhi kriteria ketuntasan. Jumlah peserta didik Kelas VII-E yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu sebanyak 32 orang dengan persentase 94,12%, sedangkan 2 orang dengan persentase 5,88% belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Rata-rata ketuntasan nilai peserta didik ketika *pretest* yaitu sebesar 20,89%, sedangkan ketika *post test* sebesar 86,89%. Nilai peserta didik setelah dilakukan *treatment* pada tahap *post test* mengalami kenaikan sebesar $\geq 66\%$ pada setiap kelas. Ketuntasan hasil belajar peserta didik ketika *post test* terletak pada rentang nilai 80% - 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik (Arikunto, 2009). Penggunaan media pembelajaran yang signifikan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajar (Melliana & Wicaksono, 2022). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Gopuz* dalam pembelajaran PPKn memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran *Gopuz* efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keterterapan Media Pembelajaran *Go Puzzle* untuk Mata Pelajaran PPKn

Keterterapan media pembelajaran *Gopuz* untuk mata pelajaran PPKn didasarkan pada angket respon pendidik dalam hal ini guru mata pelajaran PPKn. Uji keterterapan media pembelajaran *Gopuz* dilakukan kepada 3 guru mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 8 Malang. Subjek uji keterterapan turut hadir dalam kegiatan pembelajaran PPKn sebagai observer dan penilai keberhasilan penerapan media pembelajaran *Gopuz*. Angket respon

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Post Test*

No.	Pencapaian	Kelas VII-C		Kelas VII-D		Kelas VII-E	
		<i>Pretest</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pretest</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pretest</i>	<i>Post Test</i>
1.	Jumlah peserta didik dengan nilai tuntas (≥ 75)	5	26	7	29	9	32
2.	Jumlah peserta didik dengan nilai tidak tuntas (< 75)	27	6	27	5	25	2
3.	Persentase peserta didik tuntas KBM	15,62 %	81,25 %	20,59 %	85,29 %	26,47 %	94,12 %

pendidik dalam uji coba produk memuat butir pernyataan terkait komponen-komponen dari media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan. Uji keterterapan dilakukan untuk menguji produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran *Gopuz* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran PPKn.

Hasil uji keterterapan dijadikan sebagai dasar dalam penyempurnaan produk. Persentase hasil uji keterterapan yaitu sebesar 96,88%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Gopuz* yang dikembangkan secara umum telah memuat komponen yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik dari peserta didik (Akbar & Sriwiyana, 2010). Penerapan media pembelajaran sangat berpengaruh untuk mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan pengelolaan kelas, lingkungan pembelajaran, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (Hidayat & Rochmadi, 2020). Catatan yang diberikan oleh pendidik yaitu agar menambahkan *PowerPoint* sebagai media penunjang pembelajaran yang memuat pengantar dalam penggunaan media *Gopuz*.

SIMPULAN

Kajian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Gopuz* materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara yang valid, menarik, efektif, serta dapat diterapkan dalam pembelajaran PPKn. Kelebihan dari produk ini yaitu dilengkapi dengan komponen-komponen yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Kekurangan produk yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama serta berpotensi menimbulkan kegaduhan apabila peserta didik tidak dapat dikondisikan dengan baik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli RPP, dan ahli pembelajaran lapangan produk dinyatakan valid. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa produk menarik, efektif, dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan adanya peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Gopuz*.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyani, B., Wasitohadi, & Rahayu, T. S. (2019). Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Picture and Picture Berbantuan Media *Puzzle* pada Muatan Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKn Kelas 1 SD. *Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan*, 2(1), 1-12.
- Ariyanti, N. (2021). Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Puzzle* pada PPKn Lambang Pancasila SD. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 24-32.
- Astuti, M. D. P., Awaliyah, S., & Suhartono, E. (2022). Pengembangan Media Flashcard Kombinasi dalam Mata Pelajaran PPKn SMP Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 40-48.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Fitria, M. R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pengembangan Model OIIDE Berbantuan Studi Kasus pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 179-188.
- Fynata, T. S., Mawardi, & Astuti, S. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Make a Match dan Card Sort Berbantuan *Puzzle* Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SD. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 95-103.
- Hidayat, M. T., & Rochmadi, N. W. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn melalui Pengembangan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Media *Puzzle*. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 59-70.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas

- 1 SDN 38 Mataram. *Civicus: Pendidikan Penelitian Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 108-118.
- Kemendikbud. (2016). *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.
- Melliana, S. G., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media e-Puzzle pada Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(9), 1930-1941.
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 211-224.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sakaningsih, N. M., & Margunayasa, I. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Berbantuan Media Audio-Visual dan Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 124-133.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2013). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Simandjuntak, B. (1984). *Psikologi Remaja*. Bandung: Tarsito.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soebachman, A. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Yulianty, R. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.