



# PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PANCASILA DI KELAS I SDN PANGGUNG LOR BERDASARKAN GAYA BELAJAR KINESTETIK

Indriani Nur Rahmawati<sup>1, \*</sup>, Kartinah<sup>2\*</sup>, Muhammad Prayito<sup>3</sup>, Deny Susulowati<sup>4</sup>

<sup>1</sup> PPG Pra Jabatan UPGRIS/Universitas PGRI Semarang, [indrianinurrahmawati@gmail.com](mailto:indrianinurrahmawati@gmail.com)

<sup>2</sup> PGSD UPGRIS/Universitas PGRI Semarang, [kartinah@upgris.ac.id](mailto:kartinah@upgris.ac.id)

<sup>3</sup> PGSD UPGRIS/Universitas PGRI Semarang, [prayito@upgris.ac.id](mailto:prayito@upgris.ac.id)

<sup>4</sup> SD Negeri Panggung Lor, [denysus69@gmail.com](mailto:denysus69@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah artikel:*

Diterima : Maret 2024

Direvisi : April 2024

Disetujui : Mei 2024

Terbit : Juni 2024

*Kata Kunci:*

*Pengembangan, puzzle, kinestetik*

*Keywords:*

*The development, puzzle, kinesthetic*

## ABSTRAK

The purpose of this research is to find out feasible of the puzzle Pancasila media in class I at SDN Panggung Lor based on kinesthetic learning styles. The development of the puzzle Pancasila media uses R&D methods. The development stages adapted the 4D model from Thiagarajan, that is Define, Design, Develop, and Disseminate. Methods of data collection in this research using observation, interviews, and questionnaires. The overall results of the feasibility test of this development research produced the puzzle Pancasila media product with the details of (1) media expert test obtained very feasible criteria with a result of 93.88%, (2) the material expert test obtained very feasible criteria with a result of 93.13%, (3) student responses obtained very feasible criteria with a result of 95%. Based on these results, the Puzzle Pancasila media is very feasible for use in SDN Panggung Lor.

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media puzzle Pancasila di kelas I SDN Panggung Lor berdasarkan gaya belajar kinestetik. Pengembangan media puzzle Pancasila ini menggunakan metode R&D. Tahapan pengembangan mengadaptasi model 4D dari Thiagarajan yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Keseluruhan hasil uji kelayakan penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media Puzzle Pancasila dengan rincian (1) uji ahli media memperoleh kriteria sangat layak dengan hasil 93,88%, (2) uji ahli materi memperoleh kriteria sangat layak dengan hasil 93,13%, (3) respon peserta didik memperoleh kriteria sangat layak dengan hasil 95%. Berdasarkan hasil tersebut media puzzle Pancasila sangat layak digunakan di SDN Panggung Lor.

## PENDAHULUAN

Guru profesional dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik berdasarkan kebutuhan peserta didik dan gaya belajarnya. Guru yang mampu merancang pembelajaran kreatif dan inovatif dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik.

Faktor yang mempengaruhi daya tarik dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat Kartinah (2022) media, biasa menggunakan media yang sudah beredar selama ini, namun alangkah baiknya jika guru atau pendidik mengembangkan media yang lebih baik dan menarik guna mengatasi hambatan yang terjadi. Menurut Diah (2019) dalam pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sangat diperlukan, karena memiliki peran besar yang mempengaruhi hasil pembelajaran.

Menurut Mualdin Sinurat dkk (2015) banyak praktisi pendidikan memahami penggunaan media atau alat bantu yang secara signifikan berkontribusi pada berfungsinya pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama untuk membantu meningkatkan prestasi peserta didik. Hal ini serupa dengan pendapat Haryono dan Surryono (2014) media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan, pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik untuk menambah informasi baru guna terciptanya proses pembelajaran.

Nurdin dan Andriantoni (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki pengertian sebagai alat atau segala sesuatu yang dipergunakan guru dengan tujuan mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Fakta di lapangan peserta didik memiliki macam-macam gaya belajar dan membutuhkan sebuah media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di sekolah dasar banyak peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Menurut Nini (2011) gaya belajar kinestetik adalah proses belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, gerakan, dan sentuhan. Selain itu, pembelajaran kinestetik melibatkan pengalaman belajar langsung. Lestari (2021) juga berpendapat gaya belajar kinestetik adalah proses belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, gerakan, dan sentuhan. Selain itu, pembelajaran kinestetik melibatkan pengalaman belajar langsung.

Ghufron & Rini (2014) mendefinisikan bahwa gaya belajar adalah pendekatan yang menjelaskan bagaimana cara anak belajar atau bagaimana setiap anak berfokus pada proses dan perolehan pengetahuan yang sulit dan baru melalui pemahaman yang berbeda. Nasution (2015) juga berpendapat gaya belajar adalah ketetapan cara digunakan seorang peserta didik menerima rangsangan atau informasi, seperti mengingat, berpikir dan memecahkan masalah dalam proses belajar. Cara seseorang menanggapi informasi, mengolahnya dan mengimplementasikannya dalam bentuk perilaku hidupnya disebut gaya/tipe belajar. (Arylien, 2014).

Berdasarkan fakta di lapangan dengan dibutuhkannya suatu media pembelajaran yang dapat mengakomodir peserta didik berdasarkan gaya belajarnya. Peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Peneliti berfokus mengembangkan media Puzzle Pancasila untuk kelas I pada mata pelajaran PPKn.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan mengadaptasi model 4D menurut Thiagarajan dengan tahapan yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Dalam penelitian ini hanya menggunakan 3 tahapan dan tidak melakukan (*diseiminate*) penyebaran karena keterbatasan waktu. Tahapan-tahapan pengembangan media puzzle Pancasila dengan mengadopsi teori Thiagarajan dari tahap *define* (pendefinisian) hingga tahap *develop* (pengembangan) yakni:

### 1. Tahap pendefinisian

Pendefinisian merupakan mengidentifikasi kebutuhan media puzzle Pancasila pada mata pelajaran PPKn pada materi mengenal simbol dan sila Pancasila.. Media puzzle Pancasila ini dikembangkan karena dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn materi mengenal simbol dan sila-sila pancasila belum menggunakan media kongret yang dapat merangsang kreatifitas dan rasa menantang peserta didik. Matt Jarvis (2011) berpendapat bahwa tanpa objek fisik

dalam proses pembelajaram, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil analisis peserta didik kelas I memiliki karakteristik senang bermain dan bergerak dalam proses belajar. Silviana, dkk (2019) berpendapat bahwa cara peserta didik mengekspresikan ide kreatifnya bervariasi. Hal ini dikarenakan kemampuan peserta didik juga berbeda-beda. Hal inilah yang membuat peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik yang memiliki gaya belajarnya yang kinestetik

## 2. Tahap perancangan

Perancangan adalah proses mendesign media yang didasarkan pada analisis kebutuhan. Media yang dirancang berdasarkan hasil analisis adalah Media puzzle Pancasila pada mata pelajaran PPKn materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila.



Gambar 1. Design puzzle Pancasila

## 3. Tahap pengembangan

Pengembangan dilakukan peneliti untuk menciptakan sebuah produk dengan penilaian yang dilakukan oleh uji ahli media, uji ahli materi dan respon peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap produk yang diciptakan.

Peneliti menggunakan teknik analisis data skala Likert dan Guttman. Menurut Sugiyono (2013) skala likert dapat digunakan sebagai angket berbentuk checklist. skala likert memiliki skala nilai dari sangat positif hingga sangat negatif berupa kata-kata.

Tabel 1 skala likert

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase (%) adalah (jumlah tiap bagian) dibagi dengan (jumlah keseluruhan) dan dikalikan 100%.

Dari hasil data yang diperoleh kemudian menentukan kriteria kelayakan berdasarkan tabel kriteria dibawah ini:

Tabel 2 tingkat pencapaian dan kualifikasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Sangat kurang layak

Dari rumus dan tabel diatas digunakan untuk menciptakan media pengembangan berdasarkan hasil uji yang valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil penelitian berisi temuan penelitian yang didapatkan dari data dihasilkan pada penelitian mata pelajaran PPKn materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila untuk peserta didik kelas I di SDN Panggung Lor berdasarkan gaya belajar kinestetik. Menurut Saputri (2016) gaya belajar kinestetik menuntut seseorang yang berperan untuk menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu untuk diingat. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang melibatkan gerakan tubuh untuk merangsang otak dalam mengolah informasi.

Ula (2013) sependapat bahwa gaya belajar kinestetik adalah cara belajar melalui tindakan fisik dan partisipasi langsung yang dapat “menangani” gerakan, sentuhan dan perasaan/pengalaman itu sendiri. Media Puzzle Pancasila ini disajikan dalam bentuk media kongkrit dengan lambang Pancasila berbentuk kepingan-kepingan yang dapat disatukan dan disusun menjadi sebuah lambang Pancasila yang utuh. Menurut Husna, dkk., (2017) puzzle adalah sebuah media permainan dimana seseorang memainkannya dengan menyusun potongan-potongan gambar yang ada menjadi sebuah gambar yang utuh. Hasil penelitian diuji kelayakannya melalui uji para ahli media, para ahli materi pembelajaran dan uji pengembangan yang dilakukan peserta didik kelas I di SDN Panggung Lor. Berdasarkan keseluruhan dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh para ahli media, para ahli materi dan pengguna untuk menilai kelayakan media yang berupa media puzzle Pancasila mata pelajaran PPKn diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil analisis uji validasi media puzzle Pancasila oleh ahli media I berdasarkan 3 aspek yaitu aspek umum, aspek penyajian dan aspek kelayakan memperoleh nilai 84 atau 93,33 % dari hasil uji validasi ini dapat dikatakan media puzzle Pancasila ini memiliki kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Ahli media memberikan saran pemotongan puzzle dibuat yang lebih rapi dan warna cetakan puzzle dibuat lebih jelas. Saran ahli sebagai dasar perbaikan media puzzle Pancasila. Hasil analisis uji validasi oleh ahli media II terhadap media puzzle Pancasila berdasarkan 3 aspek yaitu aspek umum, aspek penyajian dan aspek kelayakan memperoleh nilai 85 atau 94,44% dari hasil uji validasi ini dapat dikatakan media puzzle Pancasila ini memiliki kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan data hasil analisis uji ahli media memperoleh nilai 84,5 atau 93,88% dengan kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi.

Hasil analisis penilaian ahli materi I terhadap media puzzle Pancasila yang didasari pada 3 aspek yaitu aspek umum, aspek materi, dan aspek design memperoleh nilai 74 atau 92,5% dari hasil uji validitas ahli materi dapat dikatakan bahwa media puzzle Pancasila ini memiliki kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Hasil analisis penilaian ahli materi II media puzzle Pancasila yang didasari pada 3 yaitu aspek umum, aspek materi dan aspek design memperoleh nilai 75 atau 93,75% dari hasil uji validitas ahli materi dikatakan bahwa media puzzle Pancasila ini memiliki kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan data uji ahli materi memperoleh nilai 74,5 atau 93,13% dengan kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi.

Sedangkan hasil analisis respon peserta didik kelas I SDN Panggung Lor yang memiliki gaya belajar kinestetik terhadap media puzzle Pancasila dengan 3 aspek yaitu aspek kegunaan, aspek kepatutan dan aspek kelayakan mendapatkan penilaian sebesar 76 atau 95% dari hasil analisis ini memiliki kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi pada penelitian dan pengembangan media puzzle Pancasila.

Berdasarkan data uji ahli media, uji ahli materi dan respon peserta didik tersebut diperoleh hasil bahwa media pembelajaran puzzle Pancasila dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas berdasarkan gaya belajar kinestetik.



**Gambar 2.** Media Puzzle Pancasila

Dengan menggunakan media puzzle Pancasila ini peserta didik bergaya belajar kinestetik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik Materi menjadi lebih mudah diingat dan dipelajari oleh peserta didik yang menyukai belajar dengan cara bermain dengan media pembelajaran puzzle (Alzanah, 2022). Menurut Fadhil (2010) anak mengalami rasa bahagia melalui aktivitas permainan, dan dengan perasaan saraf di otak anak terhubung untuk membentuk ingatan baru, sehingga anak dapat dengan mudah mempelajari sesuatu melalui bermain. Pembelajaran melalui permainan membantu siswa untuk aktif dan tertarik dalam belajar (Ariyanto dkk, 2020).

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Agripina (2020) manfaat media puzzle Pancasila dapat menjadi sumber belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun pada penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan penelitian pengembangan ini didasari oleh pengembangan media berdasarkan gaya belajar peserta didik.

Media puzzle Pancasila ini dikembangkan pada mata pelajaran PPKn materi mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik berdasarkan gaya belajar kinestetik sehingga pembelajaran menjadi menarik dan bermakna.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media puzzle Pancasila diperoleh hasil sangat layak dengan rincian: (1) uji para ahli media memperoleh hasil sangat layak dengan nilai 84,5 atau 93,88%, (2) uji para ahli materi memperoleh hasil sangat layak dengan nilai 74,5 atau 93,13%, (3) respon peserta didik terhadap media memperoleh nilai 76 atau 95%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media puzzle Pancasila sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Panggung Lor.

Saran penulis kepada para peneliti yang hendak mengambil judul yang terkait dengan penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat lebih mengembangkan media pembelajaran berdasarkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alzanah, Lulu dan Happy Indira Dewi. 2022. Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*. Vol 6 No 2 Juli 2022
- Agripina, Cicik Amoret dan Tety Nur Cholifah. Pengembangan Media Puzzle Pancasila (Puzzpala) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. JPDP 6 (2) (2020) 195-208
- Aprilianawati, Diah Mutiara, Nizaruddin, Muhammad Prayito. 2019 Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Lectora Ditinjau dari Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. Imajiner: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika ISSN*. (Online): 2685-3892 Vol. 1, No. 6, November 2019, Hal. 357-363. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/imajiner>
- Bire Arylien Ludji, Geradus Usa & Bire Josua. 2014. "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Kependidikan*. Vol 44 No.2.
- Fadhil. 2010. *Buku Pintar Kesehatan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.
- Ghufron, M. dan Risnawati, N.R. 2014. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: ArRuzz Media
- Husna, Nurul., Sari, S. A., & Halim, A. 2017. Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 05. No. 01
- Haryono dan Surryono. 2014 *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kartinah, Dina Prasetyowati, Sugiyanti. 2022. Inventor Media To Overcome Cognitive Barrier On Integral Materials. AKSIOMA: *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. ISSN 2089-8703 (Print) Volume 11, No. 4, 2022, 3130-3138 ISSN 2442-5419 (Online) DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5682>
- Lestari, Susi. 2021. Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori Dan Kinestetik Dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. Nomor 1 Volume 1 Tahun 2021. hal 79-90
- Matt Jarvis. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Cet. X. Bandung: Nusa Media. hal. 142
- Nasution. 2015. *Metode Belajar Mengajar, Kegiatan Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdin, Syafruddin dan Adiantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saputri, Fajar Isnaeni. 2016. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditori, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Universitas Negeri Yogyakarta
- Silviana, S., Kartinah, K., & Happy, N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau Dari Kecemasan Matematika Ringan. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4, 329–334. Retrieved from <https://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/73>
- Sinurat, Mualdin, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa SMP. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*. Vol. 12 No. 2: 154 – 170
- Subini, Nini. 2011. *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*. Jakarta: Buku Kita
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University
- Ula, S.S. 2013. *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.