

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam hidup manusia. Karena di dalam pendidikan terdapat banyak sekali pembelajaran yang merupakan suatu proses perubahan yang dialami oleh semua orang. Dapat dikatakan suatu perubahan bila seseorang yang tidak mengetahui akan suatu hal menjadi mengetahui, bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak bisa dilakukan. Dalam proses pembelajaran, seseorang akan mendapatkan pengetahuan ataupun wawasan yang sangat beragam. Pendidikan sangatlah penting untuk diberikan kepada semua orang terutama para generasi penerus masa depan tanpa memandang latar belakangnya.

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

¹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, "*Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan Menengah Umum*", (Jakarta: Kemendikbud, 2003), <<http://pendis.kemenag.go.id/file/dokumen/uuno20th2003ttgsisdik-nas.pdf>>, diunduh pada tanggal 20 September 2020 pukul 11.24 WIB .

Proses dalam pendidikan salah satunya dapat melalui kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan sebuah proses dimana guru dan siswa saling berinteraksi dan melakukan timbal balik satu sama lain yang bersifat mempengaruhi dan dipengaruhi. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang baik akan menghasilkan siswa yang berkualitas, memiliki kemampuan yang unggul, dan berkarakter sesuai dengan harapan (tujuan) pendidikan dan begitupun sebaliknya.

Keberhasilan suatu KBM ditentukan oleh banyak faktor terutama dari guru dan siswa itu sendiri. Seorang guru bertugas mengajarkan kepada semua siswanya terkait pengetahuan yang dimilikinya secara mendalam. Berkaitan dengan penugasan mengajar, seorang guru juga diharapkan mampu menyampaikan materi tertulis dalam buku atau media lain kepada siswa sehingga nantinya siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.²

Prinsip pembelajaran yang harus dipegang oleh guru sebagai pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005, Pasal 19 ayat 1 yaitu interaktif, inovatif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi

²Herlina Usman et al., "Implementation multi factor evaluation process (MFEP) decision support system for choosing the best elementary school teacher", *International Journal of Control and Automation*, 13.2 (2020), 98, <[http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/jurnal/7139-Article_Text-10980-1-10-20200330\(1\).pdf](http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/jurnal/7139-Article_Text-10980-1-10-20200330(1).pdf)>, diunduh pada tanggal 02 Desember 2020 pukul 08.38 WIB.

aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kemandirian dan juga kreativitas, tentunya sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik.³

Inti dari proses kegiatan belajar mengajar (KBM) adalah tingkat keefektifan dari pelaksanaan KBM tersebut. Tingkat efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh perilaku guru dan siswa. Perilaku guru yang efektif antara lain mengajar dengan jelas, menggunakan variasi metode pembelajaran, memperdayakan siswa dan lain sebagainya. Sedangkan perilaku siswa antara lain disiplin belajar, semangat belajar, kemandirian belajar, aktif belajar dan sikap belajar yang positif.

Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran seorang pendidik diharuskan untuk dapat menggunakan metode belajar yang menyenangkan, interaktif, inspiratif, dan dapat mengembangkan kreativitas siswa sesuai dengan kemampuan masing-masing. Hal tersebut merupakan kunci agar siswa dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Sebagai upaya peningkatkan efisiensi pembelajaran peran seorang guru, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien.⁴

³Kemendikbud, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan", (Jakarta: Kemendikbud, 2013), hlm.17, <<https://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>>, diunduh pada tanggal 23 September 2020 pukul 10.35 WIB.

⁴Anisa Bahtiar dan Raya Sulistyowati, "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*,

Masa pandemi seperti sekarang ini dimana proses belajar mengajar dilaksanakan dirumah secara jarak jauh melalui pembelajaran daring tentunya memberikan pengalaman belajar tersendiri yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran daring merupakan model kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jaringan (internet) jarak jauh, dengan bantuan alat perantara seperti *gadget* maupun laptop. Dalam hal ini maka perkembangan teknologi Revolusi Industri 4.0 sangat cocok untuk disandingkan. Mengingat perkembangan industri ini merupakan eranya teknologi dimana semua kegiatan dilakukan dengan berbasis pada teknologi.

Melalui pembelajaran daring inilah guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan pemaparan Herlina Usman (2019) sebagai berikut.

Selain itu, guru harus mempersiapkan pembelajaran daring dengan memanfaatkan media yang tepat dan sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*), maupun Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) yang menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*instructional media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (*sophisticated*).⁵

Saat ini, media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting sebagai salah satu komponen dari sistem pembelajaran dimana media pembelajaran

7.3 (2019), hlm.619, <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/download/3188-6/28933>>, diunduh pada tanggal 25 September 2020 pukul 11.12 WIB.

⁵Herlina Usman, "Pelatihan Media Pembelajaran Flashcard Media Berbasis HOTS di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ciputat", *Prosiding Pengabdian*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2019), hlm.2, <<https://journal.pg sdfipuni.com/index.php/prosidingpengabdian/article/view/1-77>>, diunduh pada tanggal 5 November 2020 pukul 12.37 WIB.

dapat mengoptimalkan proses komunikasi dalam proses pembelajaran.⁶ Menurut Teni Nurrita, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.⁷ Alat bantu dalam proses mengajar dapat berupa media pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat membuat sebuah proses pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhammad Ramli bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan pada diri siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar.⁸ Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Namun, perlu diperhatikan juga penggunaan media untuk menyampaikan materi maupun evaluasi pembelajaran haruslah relevan dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum tersebut sesuai dengan Revolusi Industri 4.0 dimana kreativitas media pembelajaran sangat dibutuhkan.

⁶Herlina Usman dan M. Anwar, "Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2020), hlm.362, <<http://journal.unj.ac.id/-/journal/index.php/snppm/article/view/20023/10245>>.

⁷Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Journal of Physics: Conference Series*, 03.01 (2018), hlm.174 <<https://doi.org/10.10-88/1742-6596/1321/2/022099>>, diunduh pada tanggal 21 November 2020 pukul 08.55 WIB.

⁸Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 1 ed. (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012, 1).

Dalam implementasi pembelajaran kurikulum 2013, guru sebagai pendidik harus dapat mengkondisikan siswa untuk meraih atau memperoleh sejumlah pengalaman belajar yang berupa pengetahuan, keterampilan, sosial, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.⁹ Implementasi kurikulum 2013 diharapkan mampu mendorong peningkatan kualitas dan proses pendidikan pada setiap satuan pendidikan yang mengarah pada upaya peningkatan mutu pendidikan sehingga generasi masa depan yang dihasilkan pun memiliki kualitas dan kemampuan yang jauh lebih baik. Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar disajikan dengan menggunakan pendekatan tematik-integratif. Salah satu muatan pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu pembelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, pengembangan karakter, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, ideologi, pandangan hidup, dan dasar negara Republik Indonesia yaitu Pancasila.

⁹Suyatmini, "Implementasi kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran akuntansi di sekolah menengah kejuruan", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27.1 (2017), hlm.3, <<http://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/download/5120/3418>>, diunduh pada tanggal 23 November 2020 pukul 19.18 WIB.

Muatan pelajaran PPKn memiliki fungsi sebagai sarana kurikuler pengembangan karakter warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.¹⁰ Paparan tersebut juga sesuai dalam Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang terdapat dalam Permendikbud No. 64 Tahun 2013 dijelaskan bahwa,

Muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan sebuah pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang religius, berintelektual, berkepribadian tangguh, dan dapat bersosialisasi dengan baik, serta memiliki karakter yang luhur berdasarkan nilai-nilai yang sesuai dengan Pancasila, Undang-Undang 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika.¹¹

Kondisi ideal selalu berbeda-beda dengan kenyataan. Pendidik lebih banyak menggunakan metode yang ringkas dan praktis tanpa harus bersusah payah menerapkan berbagai metode pembelajaran bahkan jika harus mengembangkan media-media pembelajaran. Sehingga menjadi sangatlah minim media-media pembelajaran yang tersedia sebagai sarana penunjang belajar siswa, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Berdasarkan hasil observasi selama Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SDN Bendungan Hilir 09 Pagi Jakarta Pusat pada bulan Agustus hingga

¹⁰Udin S Winataputra, "*Hakikat, Fungsi, Dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan Di SD*," in Modul 1 Pembelajaran PKn di SD, 2014, hlm. 7.

¹¹Kemendikbud RI, "*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*", 2013, hlm.46, <<https://bsnp-indonesia.org/id/wpcontent/uploads/2009/06/Permendikbud-Nomor-64-tahun-2013-ttg-SI.pdf>>, diunduh pada tanggal 25 September 2020 pukul 11.34 WIB.

Oktober 2020 ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di lapangan khususnya dalam pembelajaran PPKn di kelas IV masih belum optimal. Guru biasanya hanya menggunakan media proyeksi seperti *YouTube* dan juga media grafis yang digunakan untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa, Guru belum pernah menggunakan media penunjang pembelajaran *digital* yang berbasis permainan seperti *game* edukasi sebagai media pembelajaran termasuk dalam pembelajaran PPKn, kemudian untuk evaluasi guru hanya menggunakan buku LKS maupun soal yang dibuat di word untuk kemudian dikirimkan ke *whatsapp group* kelas. Sehingga saat pembelajaran PPKn berlangsung pun siswa menjadi kurang tertarik serta kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini bisa dilihat dari respon yang diberikan siswa pada saat guru memberikan tanya jawab melalui *whatsapp group* maupun pada saat pemberian evaluasi pembelajaran. Keadaan seperti ini bisa dikarenakan berbagai faktor mulai dari siswa itu sendiri, orang tua siswa, maupun guru sekalipun yang juga tidak menutup kemungkinan karena alat atau perlengkapan yang mendukung untuk membuat media tidak tersedia, dan masih banyak faktor yang lainnya.

Permasalahan dalam pembelajaran PPKn yang belum optimal, salah satunya dalam praktek mengajar PPKn selama ini lebih banyak berlangsung dengan pendekatan konvensional. Selama mengajar secara daring, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan. Siswa hanya menjadi

pendengar yang melakukan apa yang ditugaskan di dalam pembelajaran, dan kemudian dilanjutkan menjawab soal. Pembelajaran pun berlangsung begitu monoton dan terkadang tidak kontekstual. Selain itu, dalam mengajar muatan pelajaran PPKn guru jarang menggunakan media yang menunjang ataupun bila memang menggunakan media yang menunjang hanyalah itu-itu saja tanpa adanya variasi penggunaan media.

Materi dalam muatan pelajaran PPKn sebetulnya banyak yang bisa diajarkan sesuai realita kehidupan siswa salah satunya adalah tentang keanekaragaman budaya. Keanekaragaman budaya adalah kekayaan akan budaya yang bermacam-macam yang dimiliki oleh individu, kelompok, masyarakat lokal maupun suatu bangsa yang harus dijaga, dilestarikan, dan dihormati keberadaannya. Oleh karena itu, hasil kebudayaan di setiap tempat, daerah/wilayah, dan negara cenderung berbeda. Perbedaan tersebut dapat disebabkan karena berbagai faktor seperti keadaan geografis, letak wilayah yang strategis, kondisi alam yang berbeda dan lain sebagainya, sehingga pada akhirnya menimbulkan adanya keragaman budaya yang dapat menjadi ciri khas dari setiap kelompok, masyarakat, daerah, maupun negara. Pernyataan tersebut sejalan dengan pemaparan Rizal Mubit (2016) sebagai berikut.

Secara umum, faktor penyebab timbulnya masyarakat multikultural adalah keadaan geografis, letak wilayah yang strategis, dan kondisi iklim yang berbeda. Pada dasarnya, multikulturalisme yang terbentuk di Indonesia merupakan akibat dari kondisi sosio-kultural maupun geografis yang begitu

beragam dan luas. Tentu saja hal ini berimbas pada keberadaan kebudayaan yang sangat banyak dan beraneka ragam.¹²

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya. Adanya berbagai suku bangsa, Bahasa, adat, dan kepercayaan dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap kekayaan budaya yang ada di Indonesia.¹³ Kekayaan akan budaya tersebut layak menjadi kebanggaan bagi seluruh masyarakat Indonesia. Untuk menumbuhkan kebanggaan dan rasa cinta akan budaya yang dimiliki tersebut, melalui Kurikulum 2013 siswa sekolah dasar mendapat kesempatan untuk mempelajari keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Materi keanekaragaman budaya di Indonesia yang dibelajarkan pada kelas IV adalah tentang kekhasan daerah yang meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional khas daerah, alat musik tradisional dan makanan tradisional. Dalam Kurikulum 2013 materi keanekaragaman budaya Indonesia terdapat pada tema 1 yaitu Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku.

Berdasarkan analisis yang peneliti lakukan pada buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013 yang sudah ada dari Kementerian Pendidikan dan

¹²Rizal Mubit, "Peran Agama dalam Multikulturalisme Masyarakat Indonesia", in *Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman* (Tulungagung: Pascasarjana IAIN, 2016), 11, 1, hal.170-173, <<https://media.neliti.com/media/publications/63342-ID-none.pdf>>, diunduh pada tanggal 27 Oktober 2020 pukul 13.21 WIB.

¹³Bayangsari Wedhatami dan Budi Santoso, "Upaya Perlindungan Ekspresi Budaya Tradisional dengan Pembentukan Peraturan Daerah", in *LAW REFORM* (Semarang: Pascasarjana Ilmu Hukum UNDIP, 2014), 9, 2, hal.33, <<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/lawreform/article/view/12444>>, diunduh pada tanggal 27 Oktober 2020 pukul 13.55 WIB.

Kebudayaan, ternyata materi yang diberikan pada tema 1 subtema 1 tentang keanekaragaman budaya bangsanya sangat terbatas. Keberagaman budaya yang disampaikan pada buku siswa hanya terbatas pada beberapa daerah saja, juga hanya pada beberapa kekhasan daerah. Dalam buku guru diberikan bahan bacaan terkait materi, diantaranya beberapa nama dan gambar rumah adat serta beberapa nama dan gambar tarian tradisional yang jumlahnya terbatas. Tentu saja apabila siswa hanya belajar apa yang ada di buku saja maka wawasan dan pengetahuan siswa akan budaya akan menjadi terbatas. Kompetensi dasar yang diharapkan pun akan sulit tercapai. Diperlukan media penunjang belajar lain yang lebih lengkap untuk agar dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran yang harus dikuasai siswa.

Dalam prakteknya, karena telah terbiasa mengajar dengan ceramah dan hanya mengamati gambar yang ada di buku, akhirnya semua materi disajikan dalam bentuk ceramah dan penugasan. Alhasil, apa yang diperoleh siswa sebatas apa yang disampaikan gurunya. Itupun jika bisa terserap semua. Siswa juga sulit termotivasi untuk bangga terhadap kekayaan budaya di Indonesia dan menghargai keberagamannya. Hal ini menjadi masalah yang perlu dicari alternatif pemecahannya. Oleh sebab itu, peneliti menetapkan suatu opsi pemecahan masalah yaitu dengan mengembangkan media yang inovatif. Dengan media yang inovatif, siswa dapat belajar dengan aktif dan terlibat langsung dalam penggunaan media yang menarik sehingga belajar akan lebih bermakna dan wawasan siswa pun ikut bertambah.

Pada akhir-akhir ini fenomena yang sering terjadi adalah anak-anak sering mengabaikan belajar dan beralih dengan bermain *game*. Alangkah baiknya *game* yang dibuat dan dimainkan anak-anak adalah *game* yang dimanfaatkan di dunia pendidikan guna menunjang dan mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat menambah pemahaman, pengetahuan, kemampuan yang dimiliki siswa dan tentunya juga dapat menarik minat serta motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan paparan tersebut media *puzzle digital* sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga telah menggunakan media *puzzle*, antara lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sutaryono dan Cindy Indrawati Santosa dengan judul penelitian Pengembangan Media *Magic Puzzle* Berbasis *Visual Auditory Kinesthetic*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media *Magic Puzzle* berbasis VAK, layak dan efektif terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SDN Ngemplak Simongan 02.¹⁴

Adapun penelitian lain yang juga dilakukan oleh Yeni Diana Mella Sari dengan judul penelitian Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

¹⁴Sutaryono dan Cindy Indrawati Santosa, "Pengembangan Media *Magic Puzzle* Berbasis *Visual Auditory Kinesthetic*", in *Seminar Nasional Pascasarjana* (Semarang: UNNES, 2019), hal. 490, <<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/330/219>>, diunduh pada tanggal 26 November 2020 pukul 09.17 WIB.

PKN Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama efektif digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁵

Penelitian senada juga dilakukan oleh Yulianada, Julius Sagita dan Prayuningtyas Angger W dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Pendidikan Karakter pada Subtema 4 Tema 2 Kelas II Sekolah Dasar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan dapat memunculkan karakter peserta didik.¹⁶ Menurut Nurul hasna, Sri Adelila, dan A. Halim (2017) tentang *puzzle* adalah sebagai berikut.

Puzzle adalah suatu jenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang memiliki cara bermain yaitu dengan menyusun potongan gambar sehingga terbentuk sebuah gambar utuh, dengan tujuan yaitu untuk melatih kesabaran, memudahkan siswa dalam memahami konsep, membuat siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, juga saling bekerja sama dengan antar teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik.¹⁷

¹⁵Yeni Diana Mella Sari, "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang", Universitas Negeri Semarang, 2016, hal.viii, <<https://lib.unnes.ac.id/24492/1/1401412463.pdf>>, diunduh pada tanggal 24 September 2020 pukul 11.20 WIB .

¹⁶Yulianada, Julius Sagita, dan Prayuningtyas Angger, "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Pendidikan Karakter pada Subtema 4 Tema 2 Kelas II Sekolah Dasar", *Dinamika Sekolah Dasar*, 1.1 (2019), hlm.9, <<https://doi.org/doi.org/10.2100-9/DSD.XXX>> diunduh pada tanggal 24 September 2020 pukul 13.38 WIB.

¹⁷Nurul Husna, Sri Adelila Sari, dan A. Halim, "Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5.1 (2017), hlm.67, <<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/download/8413/6802>>, diunduh pada tanggal 27 September 2020 pukul 08.45 WIB.

Puzzle termasuk media dalam bentuk aktivitas asosiatif yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa, sehingga media ini efektif untuk menambah pengetahuan siswa. *Puzzle* juga dapat membantu siswa dalam mensintesis suatu masalah dengan menganalisis petunjuk dari potongan *puzzle* yang tersedia. Pemilihan media *puzzle* yang dibuat secara *digital* dengan gambar yang menarik, sesuai tema pembelajaran, dan juga dilengkapi dengan soal evaluasi diharapkan dapat mendukung proses belajar siswa yang dilakukan secara daring seperti sekarang ini. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran daring, serta siswa juga akan lebih aktif dalam mengasah kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran *digital* yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran terutama dalam kondisi seperti sekarang ini salah satunya yaitu dengan membuat permainan yang dapat digunakan melalui perangkat android. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media *puzzle digital* untuk pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar. Harapannya siswa akan tertarik dengan media permainan tersebut sehingga siswa tidak terlalu sadar bahwa sembari bermain siswa juga telah mempelajari sesuatu.

Pengembangan *puzzle* yang dibuat secara digital dalam bentuk aplikasi ini diakses melalui *smartphone android*. *Puzzle* ini juga memiliki beberapa keunikan dan keunggulan dibandingkan dengan pengembangan yang sebelumnya, diantaranya adalah media *puzzle* ini tidak hanya berisi permainan *puzzle* saja tetapi juga dilengkapi dengan beberapa materi yaitu keberagaman budaya dari 34 provinsi Indonesia, faktor penyebab keberagaman budaya di Indonesia, sikap menjaga keberagaman budaya Indonesia, dan persatuan serta kesatuan dalam keberagaman budaya. Untuk permainan *puzzlenya* sendiri akan dibuat dengan beberapa level dengan jumlah keping yang berbeda dan sesuai dengan siswa kelas IV.

Kemudian untuk gambar yang digunakan pada *puzzlenya* sendiri akan menampilkan contoh keragaman budaya yang lebih kompleks dari berbagai provinsi yang ada di Indonesia sehingga siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia dan dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air Indonesia pada diri siswa. Dalam penggunaannya pun pemain akan mendapat kesempatan untuk mengulang sebanyak 3x apabila terdapat kesalahan dalam mengerjakan permainan.

Dalam media *Puzzle Digital* ini, juga terdapat soal pada setiap kepingan *puzzle* yang harus dikerjakan oleh pengguna sebelum keping *puzzle* diletakkan pada petak *puzzle* yang tersedia. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui pemahaman siswa (kognitif). Selain itu, media *Puzzle Digital* ini dilengkapi dengan bunyi yang menandakan pilihan yang benar dan salah, dan *reward*

berupa nilai di setiap kategori *puzzlenya* apabila dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, media *puzzle digital* ini juga dibuat dengan memperhatikan karakteristik media visual seperti pemilihan warna, komposisi, dan proporsi. Dalam mendesain peneliti juga memperhatikan karakteristik siswa. Media *puzzle digital* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi pembuat *game* yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan *Construct 3*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, yang didukung oleh pendapat para ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu, maka peneliti ingin mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media *Puzzle Digital* untuk Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar Materi Keanekaragaman Budaya.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka fokus masalah yang diteliti yaitu, “Bagaimana cara mengembangkan media *puzzle digital* yang layak digunakan untuk pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar materi keanekaragaman budaya”.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti menitikberatkan penelitian pada, pengembangan media *puzzle digital*

yang layak untuk pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar materi keanekaragaman budaya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalahnya yaitu,

1. Bagaimana cara mengembangkan media *puzzle digital* yang layak digunakan untuk pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar materi keanekaragaman budaya?
2. Apakah pengembangan media *puzzle digital* layak digunakan untuk pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar materi keanekaragaman budaya?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu secara teoritis dan secara psikis yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan, serta memberi sumbangan pemikiran terhadap ilmu pendidikan di sekolah dasar khususnya di dalam pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini berguna bagi siswa sekolah dasar, guru, kepala sekolah atau lembaga pengelola pendidikan, serta kelanjutan bagi peneliti. Kegunaan hasil penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa Tingkat Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas IV dalam memahami materi keanekaragaman budaya, dapat menunjang kegiatan belajar mandiri siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn, dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn khususnya materi keanekaragaman budaya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi maupun referensi bagi guru agar mampu meningkatkan wawasan dan daya kreativitasnya dan meningkatkan kualitas, mutu, dan kinerja pendidikan khususnya pada pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar terutama dalam pembelajaran daring seperti sekarang ini.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yaitu dalam memperbaiki sarana dan prasarana penunjang pembelajaran terlebih media pembelajaran yang

lebih variatif dalam pembelajaran PPKn maupun pembelajaran yang lainnya di kelas IV sekolah dasar.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi maupun referensi bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian yang lebih baik lagi ke depannya.

