

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK
SISWA KELAS IV SDN BENDUNGAN HILIR 01
JAKARTA PUSAT**



Intelligentia - Dignitas

Oleh :

SINDY KUSUMAWARDANI

1107620020

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG/UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* pada Pembelajaran
Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas IV
SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat.

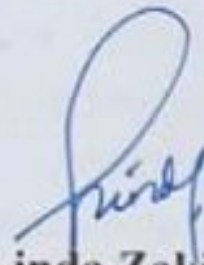
Nama Mahasiswa : Sindy Kusumawardani

Nomor Registrasi : 1107620020

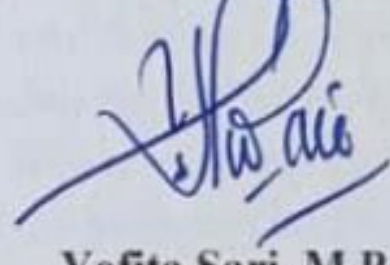
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Tanggal Ujian : Selasa, 29 Juli 2025

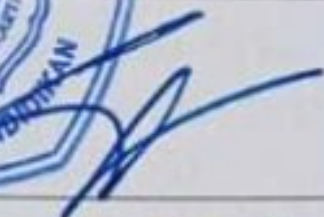
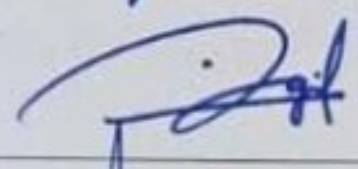
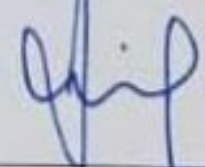
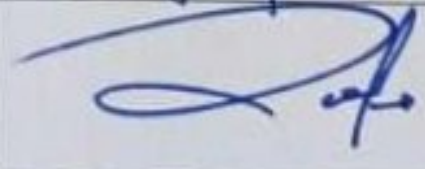
Pembimbing I


Dr. Linda Zakiah, M.Pd
NIP. 198103132015042002

Pembimbing II


Yofita Sari, M.Pd
NIP. 199410202020122019

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggungjawab)*		08-08-25
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)**		08-08-25
Anggit Aruwiyantoko, M.Pd. (Ketua Penguji)***		06-08-2025
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. (Anggota) ****		06-08-2025
Drs. Juhana Sakmal, M.Pd. (Anggota) ****		06-08-2025

Catatan :

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**Pengembangan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Untuk Siswa Kelas IV SDN Bendungan Hilir 01
Jakarta Pusat**

Sindy Kusumawardani

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *puzzle* yang dibutuhkan siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bendungan Hilir 01. Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini hanya sampai pada mengetahui kelayakan produk media *Puzzle*. Media *puzzle* yang dikembangkan bernama Puztakaku (*Puzzle* Teka-teki Kewajiban dan Hakku. Penilaian kelayakan media ini dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta siswa sebagai pengguna. Hasil kelayakan dari validasi ahli media memperoleh skor 96%, validasi ahli materi memperoleh skor 90%, dan validasi ahli bahasa memperoleh skor 81,67%. Hasil validasi oleh para ahli memperoleh rata-rata 89,22% sehingga menunjukkan bahwa media *puzzle* layak digunakan. Setelah itu dilakukan uji coba kepada siswa. Hasil uji coba siswa perorangan mendapat persentase 93,33%, uji coba kelompok kecil mendapat persentase 95,56% dan uji coba lapangan mendapat persentase 96,59%. Hasil uji coba kepada siswa mendapat rata-rata 95% dengan kualifikasi sangat baik. Selama proses penggunaan media, siswa tampak senang, mampu bekerja sama dan menyampaikan pikirannya dalam menyelesaikan *puzzle*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi para ahli dan uji coba pada siswa, produk media *puzzle* Puztakaku sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas IV SD.

Kata Kunci : *Puzzle*, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila, ADDIE,

Developing Puzzle Media in Pancasila Education Learning for Fourth Grade Students at SDN Bendungan Hilir 01 Central Jakarta

Sindy Kusumawardani

ABSTRACT

This development research aims to develop and test the feasibility of puzzle learning media needed by students in Pancasila education learning on rights and obligations. The subjects in this study were fourth-grade students of Dampit Hilir 01 State Elementary School. This study used the RnD research method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. This study only reached to determine the feasibility of the Puzzle media product. The puzzle media developed is called Puztakaku (Puzzle Teka-teki Kewajib dan Hakku). The feasibility assessment of this media was carried out by three experts, namely media experts, material experts, and language experts as well as students as users. The feasibility results from the media expert validation obtained a score of 96%, the material expert validation obtained a score of 90%, and the language expert validation obtained a score of 81.67%. The validation results by the experts obtained an average of 89.22%, indicating that the puzzle media is suitable for use. After that, a trial was conducted on students. The results of the individual student trial obtained a percentage of 93.33%, the small group trial obtained a percentage of 95.56%, and the field trial obtained a percentage of 96.59%. The results of the trial to students obtained an average of 95% with very good qualifications. During the process of using the media, students seemed happy, able to work together, and able to express their thoughts in completing the puzzle. Based on the results obtained from expert validation and trials on students, the Puztakaku puzzle media product is very suitable for use as a learning medium for Pancasila education in the material on rights and obligations of grade IV elementary school.

Keywords: Puzzle, Learning Media, Pancasila Education, ADDIE.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Sindy Kusumawardani
No. Registrasi : 1107620020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media
Puzzle Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas IV SDN
Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat**" adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan November 2024-Juli 2025
2. bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 30 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Sindy Kusumawardani

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sindy Kusumawardani
NIM : 1107620020
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan /PGSD
Alamat email : Sindykusumawardani2001@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA UNTUK SISWA KELAS IV SDN BENDUNGAN HILIR 01
JAKARTA PUSAT

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Juli 2025

Penulis

(Sindy Kusumawardani)
nama dan tanda tangan

MOTTO

Iso ra iso, Hal su isseo!

Meskipun terlambat, usahamu hebat.

Tujuan boleh sama, tapi tantangan dan hambatanmu berbeda.
Teruslah berusaha, sabar, dan percaya diri, karena hidupmu
belum seindah pantai Bali.



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada saya. Rasa Syukur dan terima kasih saya haturkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan ridho-nya serta pertolongan-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, mama dan bapak, serta saudara-saudara yang tiada henti mendoakan dan mendukung setiap langkah saya hingga akhir.

Kepada dosen pembimbing saya, Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd. dan Ibu Yofita Sari, M.Pd. saya ucapkan terima kasih atas bimbingan dan motivasinya selama saya mengerjakan skripsi. Mohon maaf apabila ada kekurangan dari saya dan mohon maaf selama saya bimbingan telah membuat ibu kesal.

Terakhir saya ucapkan terima kasih kepada tiga manusia (Fia, Kuyyen dan Pebi) yang selalu memotivasi, menertawakan dan menemani saya sejak awal perkuliahan hingga saya menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur terpanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas IV SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada Strata-1 di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan dan saran yang diberikan kepada peneliti dari berbagai pihak terkait terutama para pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik, yakni :

1. Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd. dan ibu Yofita Sari, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku koordinator prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
4. Kepala dan guru-guru SDN Bendungan Hilir O1 Jakarta Pusat yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.
5. Seluruh anggota keluarga peneliti yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan peneliti untuk menyelesaikan studi.

6. Fia, Kuyyen, dan Pebi yang selalu saling menguatkan dan menertawakan kehidupan ini bersama peneliti. Semoga kita selalu diberi kemudahan dan kesehatan dalam menjalankan kehidupan yang tidak bisa ditebak ini, amin.
7. Teman-teman PGSD angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan dan informasi penyelesaian studi.
8. Sindy Kusumawardani yang telah bertahan dan terus berusaha melalui situasi dan kondisi yang menguras mental, fisik dan uang. Terimakasih telah berjuang dan selalu sehat. Semoga bahagia dan sukses selalu, aamiin.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan di masa yang akan datang agar terciptanya penelitian yang lebih baik lagi. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Terima kasih.

Jakarta, 13 April 2025

Peneliti

Sindy Kusumawardani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	10
A. Hakikat Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
3. Fungsi Media Pembelajaran	13
4. Manfaat Media Pembelajaran	14
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
B. <i>Puzzle</i>	16
1. Hakikat <i>Puzzle</i>	16
2. Jenis -Jenis <i>Puzzle</i>	17
3. Manfaat <i>Puzzle</i>	20
4. Kriteria Kelayakan <i>Puzzle</i>	21
C. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	24

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	24
2. Tujuan Pendidikan Pancasila	25
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD.....	26
4. Materi Hak dan Kewajiban di Sekolah Dasar	27
D. Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	30
E. Hubungan Media <i>Puzzle</i> dengan Materi Hak dan kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar	33
F. Hasil Penelitian yang Relevan.....	35
G. Kerangka Konsep Pengembangan.....	38
H. Rancangan Model.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Tujuan Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Metode Penelitian.....	41
D. Prosedur Pengembangan	42
E. Instrumen Penelitian.....	50
F. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	63
B. Nama Produk.....	80
C. Karakteristik Produk	80
D. Prosedur Pemanfaatan Produk	81
E. Pembahasan.....	82
F. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran	27
Tabel 3.1 Deskripsi Gambar.....	45
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Siswa	52
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Instrumen Wawancara Guru	52
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media	53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi.....	55
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa	56
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner <i>One to One, Small Group, dan Field Test</i>	58
Tabel 3.8 Kriteria Skor Pedoman Penilaian	59
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan Produk	62
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	73
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Perorangan	77
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	78
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Lapangan.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Puzzle</i> Model Klasik	17
Gambar 2.2 <i>Puzzle</i> Jigsaw.....	18
Gambar 2.3 <i>Puzzle</i> Logika	18
Gambar 2.4 <i>Puzzle</i> Kombinasi.....	19
Gambar 2.5 <i>Puzzle</i> Mekanik	19
Gambar 2. 6 Bagan Kerangka Konsep Pengembangan	38
Gambar 2.7 Bagan Rancangan Model ADDIE	40
Gambar 2.8 Gambar Rancangan <i>Puzzle</i> tampak depan dan belakang	40
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Robert Maribe Branch, 2009)	42
Gambar 3. 2 Kerangka Proses Pengembangan Produk.....	45
Gambar 3.3 Bentuk Kepingan <i>Puzzle</i>	48
Gambar 4.1 Kerangka Proses Pengembangan Produk.....	65
Gambar 4.2 Desain Kepingan <i>Puzzle</i>	67
Gambar 4. 3 Desain gambar <i>puzzle</i> sebelum dimasukkan kedalam <i>puzzle</i> dan sesudah ditempel di papan <i>puzzle</i>	67
Gambar 4.4 Membuat kotak teka-teki.....	68
Gambar 4.5 Desain Buku Panduan Petunjuk untuk Siswa dan Guru	69
Gambar 4. 6 Tampilan Akhir Spidol	69
Gambar 4. 7 Penghapus <i>Puzzle</i>	69
Gambar 4. 8 Tas Penyimpanan <i>Puzzle</i>	70
Gambar 4. 9 Buku Panduan Penggunaan <i>Puzzle</i> Sebelum Revisi Dan Setelah Revisi	75
Gambar 4. 10 Teka-teki Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Media <i>Puzzle</i>	99
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	101
Lampiran 3 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	105
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru	111
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	116
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi	120
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	124
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli	128
Lampiran 9 Hasil Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>).....	130
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>).....	132
Lampiran 11 Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>)	135
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Siswa.....	137
Lampiran 13 Hasil Wawancara Siswa Terhadap Media (<i>One to One</i>).....	139
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Teka-Teki	140
Lampiran 15 Surat Permohonan Izin Penelitian Sekolah	143
Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	144
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	145
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.....	147