

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* BERBASIS
MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI



**Dwi Iza Murtafi'ah
NIM: T20194145**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* BERBASIS
MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Oleh:

Dwi Iza Murtafi'ah
NIM.T20194145

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* BERBASIS
MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:

Dwi Iza Murtafi'ah
NIM. T20194145

Disetujui Pembimbing



Erfan Efendi, M.Pd.I.
NUP. 20160365

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BERBASIS
MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

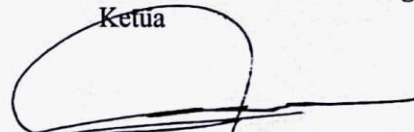
SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (SI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jumat
Tanggal : 23 Juni 2023

Tim Penguji :

Ketua



Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I
NIP.197905312006041016

Sekretaris



M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

Anggota:

1. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I

()

2. Erfan Efendi, M.Pd.I

()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I.

NIP. 196405111999032001

MOTTO

يُسْرًا أَلْتَسِرَ مَعَ إِنَّ يُسْرًا أَلْتَسِرَ مَعَ فَإِنَّ

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” (Q.S. Asy-Syarah [30] : 5-6)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahnya*, (Bandung: Halim Qur'an, 2014), 596.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Shalawat serta Salam tetap tucurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Muhammad Irfan dan Ibu Siti Jumaiyah. Teruntuk adik ku Melisa Salma Salsabila, Diyanah Fakhira Dzihni dan Aji Saka Nareswara, terimakasih karena telah menjadi penyemangatku dalam mengerjakan tugas akhir. Kepada kakakku Erwin Kuni Istifadah dan Andi Widiarto. Terimakasih telah memberikan cinta dan kasih sayang, limpahan do'a serta semangat, yang selalu sabar dan mendukung segala perjuangan saya sehingga mencapai kesuksesan ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di UIN KHAS Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memperkenankan penulis untuk mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang senantiasa sabar memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmunya selama kuliah.
7. Ibu Siti Fathhiyatun Nurrohmiyati selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.
8. Ibu Husnul Hotimah selaku guru kelas I Sunan Ampel Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang telah bersedia memberikan waktu pembelajaran kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini.

9. Semua pihak yang telah berpartisipasi membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca pada umumnya. Aamiin.

Jember, 17 Juni 2023

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Dwi Iza Murtafi'ah, 2023: *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.*

Kata Kunci: Pengembangan, *Puzzle* berbasis *Make a Match*, Pendidikan Pancasila.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik mendapatkan hasil belajar kurang dari kriteria ketuntasan maksimal, sebab pada kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember merupakan tahap peralihan dari taman kanak-kanak dimana peserta didik masih begitu aktif dan masih senang bermain, sehingga peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* sebagai media pembelajaran tambahan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2022/2023?. 2) Bagaimana kemanfaatan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2022/2023?.

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Mengujicobakan kelayakan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2022/2023, 2) Mengetahui kemanfaatan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan angket.

Berdasarkan hasil analisis data media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini mendapatkan perolehan skor presentase kevalidan dari para ahli diantaranya oleh ahli media mendapatkan skor presentase kevalidan sebesar 87,5%, oleh ahli materi yaitu sebesar 100%, oleh ahli bahasa 82,14%, dan oleh ahli pembelajaran pendidikan pancasila yaitu sebesar 97,72%. Serta berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik terhadap kemanfaatan penggunaan produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini memperoleh skor presentase sebesar 90,62% pada skala kecil dan 91,96% pada skala besar. Berdasarkan hasil analisis tersebut dengan demikian dapat di nyatakan bahwasanya media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	13
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	16
G. Definisi Istilah.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Kajian Teori	25
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk.....	66
D. Desain Uji Coba	67
1. Subyek Uji Coba	68
2. Jenis Data	69
3. Instrumen Pengumpulan Data	70

4. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	75
A. Profil Sekolah.....	75
B. Penyajian Data Uji Coba.....	88
C. Analisis Data	109
D. Revisi Produk.....	130
BAB V KAJIAN DAN SARAN	133
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	133
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	138
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	24
Tabel 3.1 Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i> Berdasarkan Persentase	74
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Interpretasi Kuersioner Tanggapan Peserta Didik Terkait Kemanfaatan Produk	76
Tabel 4.1 Kegiatan Ekstrakurikuler Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.....	83
Tabel 4.2 Luas Tanah yang dimiliki Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.....	88
Tabel 4.3 Sarana Prasarana yang dimiliki Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.....	89
Tabel 4.4 Jumlah Keseluruhan Siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.....	90
Tabel 4.5 Hasil Wawancara dengan Guru Pendidikan Pancasila	92
Tabel 4.6 Hasil Analisis Kurikulum dan Materi.....	94
Tabel 4.7 Hasil Tujuan Pembelajaran Simbol Sila-sila Pancasila.....	95
Tabel 4.8 Format Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a</i> <i>Match</i>	98
Tabel 4.9 Tujuan Pembuatan Produk	99
Tabel 4.10 Soal pada Kartu Soal Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i>	100
Tabel 4.11 Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i>	101
Tabel 4.12 Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i>	106
Tabel 4.13 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i>	107
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Tabel 4.15 Saran/Masukan Ahli Media.....	108
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Materi	109

Tabel 4.17 Saran/Masukan Ahli Materi	109
Tabel 4.18 Hasil Validasi Ahli Bahasa	109
Tabel 4.19 Saran/Masukan Ahli Bahasa.....	110
Tabel 4.20 Hasil Validasi Guru Pendidikan Pancasila	110
Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	111
Tabel 4.22 Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Besar	111
Tabel 4.23 Hasil Analisis Uji Coba Ahli Media	112
Tabel 4.24 Hasil Analisis Uji Coba Ahli Materi	114
Tabel 4.25 Hasil Analisis Uji Coba Ahli Bahasa.....	116
Tabel 4.26 Hasil Analisis Uji Coba Guru Pendidikan Pancasila.....	117
Tabel 4.27 Hasil Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Kecil...	120
Tabel 4.28 Keterangan Hasil Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Kecil	122
Tabel 4.29 Hasil Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Besar ..	124
Tabel 4.30 Keterangan Hasil Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Besar	129
Tabel 4.31 Revisi Produk oleh Ahli Media	131
Tabel 4.32 Revisi Produk oleh Ahli Materi.....	132
Tabel 4.33 Revisi Produk oleh Ahli Bahasa.....	132

J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Bagan Penelitian Model ADDIE	55
Gambar 4.1	Menyiapkan papan kayu dan papan triplek	103
Gambar 4.2	Melubangi papan <i>puzzle</i> dengan bentuk persegi	103
Gambar 4.3	Menggabungkan papan kayu dan papan triplek menjadi 1 bagian	104
Gambar 4.4	Melapisi dan menghias papan <i>puzzle</i> dengan komponen-komponen isi media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i>	104
Gambar 4.5	Membuat kartu soal	105



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matrik Penelitian	144
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Guru Pendidikan Pancasila	145
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Pendidikan Pancasila	146
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media	147
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi	148
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	149
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Pancasila	150
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil	151
Lampiran 9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Besar	152
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Peserta didik	153
Lampiran 11 Silabus	154
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan 1 ...	156
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan 2	167
Lampiran 14 Revisi Perbaikan Produk	178
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian	179
Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian	180
Lampiran 17 Dokumentasi	181
Lampiran 18 Jurnal Penelitian	184
Lampiran 19 Bukti Keaslian Tulisan	187
Lampiran 20 Riwayat Penulis	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk mendidik anak didik untuk peran mereka di masa depan dengan pengawasan, pengajaran, atau pelatihan.¹ Karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat antara lain dibentuk oleh pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 3 Bab 2 Undang-Undang 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.²

Pendidikan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah kegiatan yang diselenggarakan dengan tujuan agar peserta didik merasa senang, tidak bosan, dan selalu aktif mengembangkan potensinya, sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional. Semuanya akan tercapai jika mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menggunakan berbagai instrumen.³

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, karena dengan mendapatkan sebuah pendidikan maka peserta didik akan memiliki ilmu pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, akhlak dan kepribadian yang baik,

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Ilmu Grafindo Prasada, 2009), 284.

² Aina Mulyani, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2008, 7.

³ Hanifah, *Implementasi Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 2.

yang dimana hal tersebut akan sangat berguna bagi masa depannya, dalam hidup bermasyarakat ataupun bernegara.

Selain itu juga dengan berpendikannya seorang peserta didik, maka akan terbentuk manusia yang memiliki kualitas, berkarakter, berintelektual, serta dapat terhindar dari kebodohan. seseorang yang berpendidikan akan berbeda dengan seseorang yang tidak berpendidikan, perbedaan tersebut antara lain dapat diketahui melalui cara bertutur kata, berpikir, bersikap dan dalam caranya saat mengontrol emosi serta mampu membedakan mana hal yang boleh dilakukan dan mana yang tidak, mana benar dan mana yang tidak, mana yang adil dan mana hal yang tidak adil serta menaati nilai-nilai kebenaran dan kebaikan dimanapun dia berada.

Untuk mencapai keberhasilan pendidikan, maka hendaknya peningkatan kualitas pendidikan harus selalu dilakukan. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain guru, peserta didik, kurikulum, model pembelajaran pengajaran, dan sarana prasarana.⁴ Dalam proses belajar mengajar, peserta didik menjadi seseorang yang belajar sedangkan guru merupakan seorang yang bertugas untuk mengajar. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan

⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), 1

sebagainya. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subyek belajar mengalami dan melakukannya.⁵

Kemampuan guru sebagai pemegang peranan utama dalam sebuah proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran, karena berkaitan dengan pendidikan maka harus dikaitkan dengan pembahasan tentang adanya pembelajaran.⁶

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru hendaknya memperhatikan karakteristik mata pelajaran, lingkungan, pembelajaran, dan peserta didik. Peserta didik kelas 1 Sekolah dasar cenderung memiliki karakter yang masih suka bermain, berkarya, bergerak aktif, bekerja kelompok, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran atau praktik. Guru sekolah dasar sebaiknya merancang media pembelajaran yang mengandung kegiatan permainan didalamnya agar dapat menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁷ Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih memahami maksud dan tujuan pembelajaran dari materi yang diberikan oleh guru. Selain

⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 21.

⁶ Ryske Nuralita Lingga Dewi, Alfi Laila, "Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Ke-khasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015", *Jurnal Terampil Dan Pembelajaran Dasar* 2, no.2 (Desember 2015): 171, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1290/0>

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: SATU NUSA, 2012), 4.

itu, dengan memanfaatkan penggunaan media juga, seorang guru akan dapat membuat suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih optimal dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Kurangnya penggunaan media sebagai alat penunjang keberhasilan pembelajaran menyebabkan adanya peserta didik yang masih memiliki hasil belajar yang kurang maksimal, siswa ramai dan gaduh saat pembelajaran, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, bermain sendiri, dan menjahili temannya saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga dapat mengganggu temannya yang sedang fokus mengikuti pembelajaran. Yang hal tersebut disebabkan karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru cenderung hanya menggunakan media gambar saja, menggunakan metode ceramah, dan metode konvensional lainnya saja. Sehingga guru hendaknya dapat memberikan tambahan media pembelajaran agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mendukung keaktifan peserta didik kelas rendah, suasana kelas menjadi kondusif dan materi pembelajaran dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

Demikian ungkapan al-Qur'an mengenai dasar penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar di kelas, yang terdapat pada Q.S. An-Nahl ayat 44, sebagai berikut:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia

apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan. (Q.S. An-Nahl:44).⁸

Media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1 sekolah dasar yaitu metode yang mengandung unsur permainan. Karena pada dasarnya usia peserta didik kelas 1 sekolah dasar masih sangat senang bermain, aktif, senang mencoba sesuatu dan senang berinteraksi dengan sesama. *Puzzle* merupakan sebuah bentuk permainan membongkar dan memasang kembali bagiannya agar menjadi susunan atau bentuk yang indah dan utuh. Tentunya hal tersebut akan sangat menarik dan unik bagi peserta didik kelas rendah. Cara bermain *puzzle* yaitu dengan menyusun pecahan-pecahan atau potongan-potongan gambar yang berserakan menjadi bagian yang utuh.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match*. Menurut Soebachman bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Bermain *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.⁹

⁸ Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahnya*, (Halim Qur'an: Bandung, 2014), 272

⁹ Agustina Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: In Azna Books, 2012), 48.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diperoleh keterangan bahwasanya media *puzzle* yang merupakan media permainan menyusun potongan-potongan gambar menjadi bagian yang utuh dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir, menalar serta dapat melatih kemampuan peserta didik yaitu kreativitas, keteraturan dan meningkat konsentrasi.

Penggunaan media bermain *puzzle* ini tidaklah begitu sulit sehingga dapat dimainkan oleh peserta didik di kelas rendah. Menurut Yulianti cara bermain *puzzle* yaitu sebagai berikut:

1. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya.
2. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut,
3. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.¹⁰

Puzzle dapat dimainkan secara berkelompok oleh peserta didik dengan cara guru membagi peserta didik dikelas terlebih dahulu menjadi beberapa kelompok, kemudian guru membagikan masing-masing 1 kartu soal dan 1 kelompok dan meminta mereka untuk menjawab soal dengan menyatukan bagian soal sesuai dengan jawabannya.

Banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara penggunaan media *puzzle* ini, namun peneliti lebih tertarik menggunakan model pembelajaran kooperatif berjenis *make a match* ini, karena sesuai dengan tujuan peneliti yaitu mengembangkan media berbasis permainan yang dapat melibatkan peserta didik.

¹⁰ R Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. (Jakarta: Laskar Askara, 2008), 43.

Model kooperative tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik agar aktif dalam pembelajaran baik secara psikis ataupun fisik. Aktif secara psikis karena peserta didik diharapkan dapat cekatan dalam memahami soal ataupun jawaban dari kartu yang telah peserta didik peroleh. Sedangkan aktif secara fisik ialah karena peserta didik harus menemukan pasangan kartu yang mereka miliki. Dengan begitu pembelajaran di kelas akan semakin hidup dan menyenangkan.

Menurut Zakiyah,¹¹ salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan batas waktu yang ditentukan sehingga siswa dituntut untuk lebih cepat berpikir dalam menemukan kartu pasangan soal dan jawaban. Selain itu pula siswa juga akan bisa belajar sambil menguasai materi atau topik pembelajaran dengan suasana yang membuat peserta didik senang.¹¹

Menggabungkan media *puzzle* dengan model pembelajaran *make a match* akan membuat peserta didik akan senang, karena selain belajar dan bermain peserta didik juga dapat berinteraksi dengan teman sekelasnya untuk mengerjakan secara bersama-sama tugas yang diberikan oleh gurunya, saling mengemukakan pendapat, berdiskusi dan mengambil keputusan bersama-sama.

¹¹ Zakiyah, Ismi, Kusmanto, Hadi. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. EduMa. Vol. 6 No. 1

Dengan media *puzzle* berbasis *make a match* ini, maka peserta didik akan dapat merasakan bermain saat proses pembelajaran namun akan mereka juga belajar, meningkatkan kemampuan anak dalam berdiskusi, mengingat kembali materi yang sudah mereka pelajari, serta dapat pengalaman belajar baru yang menyenangkan. Sehingga guru dapat berhasil menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, dan peserta didik benar-benar faham akan materi yang telah diberikan oleh gurunya yang dilakukan dengan bermain sambil belajar.

Saat peneliti melakukan observasi dan wawancara di MIN 2 Jember khususnya pada kelas I, akhirnya peneliti memilih untuk mengambil mata pelajaran pendidikan pancasila. Alasan peneliti memilih pendidikan pancasila yaitu karena pada mata pelajaran ini materi yang dipelajari sangat banyak, penting dipelajari, seperti makna, isi dan simbol-simbol pancasila, aturan, hak dan kewajiban dirumah dan disekolah, cara mengungkapkan pendapat yang baik, memperkenalkan diri, toleransi, gotong royong dan lain sebagainya yang perlu difahami atau bahkan beberapa perlu dihafalkan oleh peserta didik karena materi pancasila akan dipelajarinya mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi serta banyak mempunyai banyak nilai positif jika diterapkan pada kehidupan sehari-hari.¹²

Materi pelajaran pendidikan pancasila berisi sejumlah materi yang sangat penting. Materi tersebut diantaranya ialah materi tentang makna setiap symbol pancasila. Pada materi tersebut dapat membuat peserta didik akan

¹² Dwi Iza Murtafi'ah, Obsevasi, MIN 2 Jember, 9 September 2022

dapat memahami bagaimana dan apa saja makna symbol-simbol pancasila, meneladani nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila dan menjadi manusia yang berkarakter, menjadi pribadi yang berbudi pekerti yang luhur, serta bersikap dan berperilaku sesuai ajaran nilai-nilai yang terkandung didalam sila-sila pancasila.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka secara otomatis pola pikir masyarakat berkembang dalam setiap aspek. Hal ini sangat berpengaruh besar terutama dalam dunia pendidikan yang menuntut adanya inovasi baru yang dapat menimbulkan perubahan, secara kualitatif yang berbeda dengan sebelumnya. Tanggung jawab melaksanakan evaluasi di antaranya terletak pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah, di mana guru memegang peranan utama dan bertanggung jawab menyebarluaskan gagasan baru, baik terhadap siswa maupun masyarakat melalui proses pengajaran dalam kelas.¹³

Pada materi pendidikan pancasila tersebut dapat membuat peserta didik faham akan tindakan dan perbuatan apa yang harus dilakukan saat dirumah, disekolah ataupun dilingkungan masyarakat. Kebaikan apa yang harus dilakukan dan hal buruk apa yang tidak boleh dilakukan sesuai ajaran nilai-nilai yang terkandung dalam symbol-simbol sila dalam pancasila. Sehingga untuk menyelingi metode pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa mudah bosan, diperlukan media yang dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik.

¹³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 223-224.

Seperti pada materi makna symbol-simbol pancasila ini dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut guru tidak mampu menyajikan media pembelajaran tambahan yang sesuai dengan materi pembelajaran, guru hanya menggunakan media gambar di buku saja. Hal ini disebabkan kurangnya kreativitas guru dan keahlian guru dalam membuat media yang sesuai dengan materi pelajaran.

Materi terkait makna symbol-simbol pancasila akan sulit dipahami dan dihafalkan oleh peserta didik jika tanpa bantuan media yang dapat mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya agar dapat mengasah pengetahuan peserta didik. Salah satu faktor kesulitan siswa adalah faktor usia peserta didik siswa itu sendiri yaitu usia kelas I sekolah dasar yaitu sekitar 7 tahun yang pada dasarnya dikelas ini siswa juga masih mempelajari, mengenal, memahami dan menghafal serta menulis suku kata sehingga diperlukannya media yang menarik agar dapat terus mengembangkan potensi anak.

Tujuan dari pembuatan media *puzzle* ini adalah untuk memberikan media tambahan bagi guru yang inovatif, menarik, interaktif dan efisien pada materi pelajaran pendidikan pancasila. Penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match* sudah tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah pada tahun 2021 yang menjelaskan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh persentase 86% (layak) ahli materi memperoleh persentase 82% (layak) dan

presentase sebesar 92 % dari hasil uji coba produk. Berdasarkan hasil tersebut, media *puzzle* berbasis *make a match* ini layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I MIN 2 Jember, yakni ibu Husnul Hotimah pada hari Jumat, tanggal 9 September 2022. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwasanya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang kurang fokus saat guru menjelaskan materi dikelas. Beberapa peserta didik yang bermain sendiri dan secara diam-diam memainkan mainannya dibawah meja, beberapa siswa siswa mengobrol dengan temannya, dan mengganggu teman lainnya yang sedang fokus mendengarkan dan menjawab pertanyaan dari gurunya. Sehingga kelas menjadi tidak kondusif.¹⁴

Hasil wawancara dengan guru kelas yakni ibu Husnul Hotimah diperoleh data bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti media gambar yang ada dibuku, papan tulis dan menggunakan beberapa metode konvensional, media yang digunakan oleh guru kelas 1 di MIN 2 Jember pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila hanya menggunakan media gambar yang ada dibuku.

Hasil observasi dan wawancara di MIN 2 Jember juga menunjukkan bahwa guru tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media buku saja. Terkait dengan kurang maksimalnya media pembelajaran tersebut dibuktikan dengan masih rendahnya nilai

¹⁴Obsevasi dikelas 1 MIN 2 Jember, 9 September 2022

ulangan harian siswa, sebanyak 13 siswa dari jumlah total 28 siswa memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah yakni 75.

Menurut guru kelas I MIN 2 Jember Yakin yakni Ibu Husnul Hotimah, hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal. *Yang pertama*, banyak siswa yang kurang memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi saat pembelajaran berlangsung, *Kedua*, pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media buku pelajaran. *Ketiga*, belum terpenuhinya hasil belajar siswa kelas I MIN 2 Jember dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa. *Keempat*, siswa belum mampu memahami materi dengan baik karena guru menerangkan materi tanpa didukung oleh sumber belajar yang mendukung.¹⁵

Menyadari kekurangan dan kelemahan perkembangan siswa saat pembelajaran, media merupakan solusi yang tepat sebagai alat yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menunjang keragaman karakteristik siswa.

Penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match* dalam pembelajaran merupakan ide unik dalam pembelajaran mengajar kepada siswa karena *puzzle* dapat digunakan sebagai media permainan yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat digunakan sebagai penarik minat siswa kepada materi yang diajarkan oleh guru dan agar siswa tidak jenuh.. Perkembangan media *puzzle* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

¹⁵ Husnul Hotimah, diwawancarai oleh penulis, Jember, 9 September 2022

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas I di MIN 2 Jember ini siswa kurang tertarik karena pada pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana Kemanfaatan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengujicobakan Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui Kemanfaatan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan materi Pancasila di kelas I SD/MI. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.
2. Materi yang disampaikan adalah materi tentang simbol sila-sila pancasila.
3. Media pembelajaran disisipkan dengan pengetahuan lain yang berkaitan dengan Pancasila di kelas I SD/MI.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam era pendidikan saat ini, pendidik dituntut untuk terus memajukan pendidikan yang ada di Indonesia serta menjadikan penelitian dan pengembangan menjadi hal yang sangat penting dan dilakukan. Berkaitan dengan mata pelajaran pendidikan pancasila, saat ini tidak hanya dapat menggunakan media gambar atau media ceramah saja, akan tetapi diperlukan eksperimen penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung.

Pentingnya penelitian dan pengembangan yaitu :

1. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran tambahan diharapkan dapat memberikan manfaat dan sebagai bahan masukan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan optimalisasi belajar siswa kaitannya dengan mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran merdeka belajar, khususnya pada pembelajaran pendidikan

pancasila materi simbol sila-sila pancasila yang lebih baik untuk masa depan.

2. Bagi Guru

Dengan hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan tambahan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi guru khususnya untuk mata pelajaran pendidikan pancasila materi simbol sila-sila pancasila dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match*.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan media belajar tambahan yang dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa, yaitu dengan media yang menarik seperti media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang dibuat oleh guru sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tolok ukur peneliti dalam mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* untuk menambah wawasan, kreativitas dan inovasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang bersifat interaktif, menarik dan berdaya guna.

5. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literatur dan referensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

dan mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas I MI/SD.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada materi simbol sila-sila pancasila antara lain:

- a. Media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
- b. Media ini berisi kepingan *puzzle* yang berisi soal dan kepingan lain berisi jawaban yang jika disusun dengan benar akan membentuk suatu gambar yang utuh dibalik kartu tersebut sehingga akan menarik dan akan memotivasi siswa untuk belajar.
- c. Media pembelajaran *puzzle* merupakan media belajar dan bermain secara berkelompok, sehingga sehingga dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam bersosial dan mengontrol emosional dalam situasi baru saat berinteraksi dengan sesama.
- d. Penggunaan media pembelajaran tambahan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah:

- a. Produk pengembangan media *puzzle* terbatas pada materi simbol sila-sila pancasila pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas I semester I yang terdiri dari pembahasan Pancasila.
- b. Objek pengembangan pembatasan penggunaan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.
- c. Penilaian validitas media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi simbol sila-sila pancasila dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli media/desain, dan seorang guru mata pelajaran pendidikan pancasila kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.
- d. Penilaian validitas media *puzzle* berbasis *make a match* dilakukan dengan menggunakan uji coba lapangan yaitu siswa kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian di dalam judul penelitian. Tujuannya supaya tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah yang terkandung di dalam judul tersebut. Adapun istilah-istilah penting di dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match*

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, agar materi pelajaran dapat diserap dengan baik oleh peserta didik dengan media *puzzle* berbasis dan model pembelajaran *make a match*. *Puzzle* merupakan media pembelajaran edukatif yang berbentuk kepingan gambar yang apabila disusun akan membentuk suatu gambar yang utuh yang dapat mengasah penalaran dan psikomotorik peserta didik. Hasil pembelajaran pada pengaplikasian *puzzle* tersebut ditentukan oleh kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan. *Make a match* merupakan sebuah metode pembelajaran mencocokkan soal dengan jawaban pada kartu soal secara berkelompok dengan batasan waktu yang telah ditentukan. Media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini merupakan sebuah media papan *puzzle* yang cara menyusunnya yaitu dengan cara mencocokkan soal yang ada pada kartu soal dengan kepingan *puzzle* yang berisi jawaban dan disusun pada papan *puzzle* bernomor yang jika seluruh jawaban benar maka akan terbentuk suatu gambar *puzzle* yang utuh di sisi lain *puzzle* yang telah disusun oleh peserta didik.

2. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran pengganti dari mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Hal ini terjadi disebabkan karena adanya perubahan kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka seperti yang telah tertuang pada Keputusan Mendikbud Ristek Nomor 56 Tahun

2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Mata pelajaran pendidikan Pancasila pada kelas 1 SD/ MI merupakan materi pelajaran yang membahas tentang isi, simbol dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, aturan, hak dan kewajiban, memperkenalkan diri, teman serta materi tentang mengenal kebhinekaan bangsa Indonesia.

Jadi yang dimaksud dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” yaitu mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match* yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember khususnya dikelas I menjadi media yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi Simbol Sila-Sila Pancasila, sehingga dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. yang awalnya kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) setelah menggunakan Media tersebut diharapkan bisa lebih dari KKM.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna untuk mengetahui bahwa eksplorasi yang akan diselesaikan oleh peneliti belum pernah selesai oleh para penulis terdahulu. Dengan asumsi ada kesamaan, harus ditekankan bahwa perbedaan antara eksplorasi yang akan dilakukan dan investigasi terdahulu harus digaris bawahi. Beberapa penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan:

1. Penelitian pertama adalah penelitian oleh Nur Azizah (2021) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMA Negeri 4 Kota Serang)”. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keefektifan suatu produk yang digunakan pada penelitian pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Berdasarkan hasil penelitian dari penilaian angket para ahli memperoleh kategori sangat layak perbandingan siswa yang tidak menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match*. Maka dari hasil presentase diatas bahwa, pengembangan media *puzzle* berbasis *make a*

match layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.¹⁶

2. Penelitian kedua adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Badriyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui produk pengembangan media *puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat siswa Sekolah Dasar (SD) kelas VI. Hasil penilaian validator terhadap pengembangan media *puzzle* diperoleh kategori layak digunakan. Demikian penilaian media pembelajaran *puzzle* memiliki kualitas yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi operasi hitung bilangan bulat.¹⁷
3. Penelitian ketiga adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Isna Ari Kusuma (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang”. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test menunjukkan thitung sebesar 4,35 dan ttabel sebesar 2,080. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Media pembelajaran

¹⁶ Nur Azizah, "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Make a Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (studi di SMA Negeri 4 Kota Serang)". 2021.

¹⁷ Badriyah, "Pengembangan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI". 2022.

puzzle yang telah dikembangkan ini sudah sesuai dengan kurikulum sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁸

4. Penelitian keempat adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Yeni Diana Mella Sari (2018) dengan judul pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan keefektifan media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan desain eksperimen *one-shot case study*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *make a match* layak sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran ahli. Pengujian t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama efektif digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁹
5. Penelitian kelima adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Ais Maulida Umni Cantika (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode *Example Non Example* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI”. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE analisis (*analysis*),

¹⁸ Isna Ari Kusuma, "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang". 2018.

¹⁹ Yeni Diana Mella Sari. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang". 2016.

desain (*desaign*), pengembangan (*development*), implementasi (*implemmentation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI memperoleh nilai rata-rata ahli media 86%, ahli, rata-rata ahli materi 84%, rata-rata ahli bahasa sebesar 89 % dan rata-rata penilaian pendidik 90 %. Sedangkan penilaian yang diberikan peserta didik pada tahap uji skala kecil 92% dan uji skala besar 89% hal ini menunjukkan media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI layak digunakan dalam proses pembelajaran.²⁰

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Nur Azizah	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i> Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (studi di SMA Negeri 4 Kota Serang (Tahun 2021).	Persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i> dan sama-sama menggunakan Penelitian R&D	Perbedaan penelitian ini menggunakan sampel penelitian siswa SMA kelas XI dan teknik pengambilan sampel menggunakan <i>non-probability sampling</i>
2.	Badriyah	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> dalam Meningkatkan Kemampuan	Persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> dan	Perbedaan pada penelitian ini tidak menggunakan metode <i>make a</i>

²⁰ Ais Maulida Umni Cantika, "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI". 2022.

		Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI (Tahun 2022)	sama-sama menggunakan Penelitian R&D	<i>match</i> , sampel penelitian menggunakan kelas VI, mata pelajaran yang digunakan yaitu matematika
3.	Isna Ari Kusuma	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang (Tahun 2018)	Persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> dan sama-sama menggunakan Penelitian R&D	Perbedaan pada penelitian ini lebih berpusat pada peningkatan hasil belajar siswa, menggunakan sampel penelitian siswa kelas IV, Mata Pelajaran yang digunakan yaitu IPS
4.	Yeni Diana Mella Sari	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i> Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang (Tahun 2016).	Persamaan pada penelitian ini, sama sama menggunakan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> , mengambil mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) dan sama sama menggunakan penelitian pengembangan (R&D)	Perbedaan pada penelitian ini lebih berfokus pada meningkatkan hasil belajar, sampel penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas atas yaitu kelas V
5.	Ais Maulida Umni Cantika	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis Metode <i>Example Non Example</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV	Persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> dan sama-sama menggunakan	Perbedaan pada penelitian ini berbasis metode <i>example non example</i> , mata pelajaran yang digunakan yaitu

		SD/MI (Tahun 2022)	penelitian R&D	mata pelajaran IPS
--	--	--------------------	----------------	--------------------

Persamaan penelitian yang telah dilakukan 5 orang diatas dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Sedangkan perbedaanya adalah peneliti sebelumnya belum ada yang mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikelas I sekolah dasar ataupun madrasah ibtidaiyah. Media ini dikembangkan agar tercipta media yang dapat membuat siswa memiliki keinginan lebih dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan memberikan inovasi media pembelajaran yang baru disetiap pembelajarannya.

B. Kajian Teori

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.²¹

Untuk prosedur penilaian, pengembang dapat menggunakan *kooperatif inquiry*, yaitu melalui penilaian partisipatori dan kontekstual inkwiri (melalui lembar observasi para observer, dan pebelajar), dan atau kontekstual evaluasi formatif yaitu melalui lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan *expert review* ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli test/evaluasi, dan ahli desain buku ajar dan media pembelajaran). Berikut tahap-tahap penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analys*)

1) Isi

Dalam kajian teoritis ini, pengembang membaca kajian-kajian pustaka baik dari buku-buku yang relevan ataupun hasil penelitian sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memperoleh

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2012). 297.

dasar-dasar teoritis yang mendukung pengembang dalam menentukan apakah penelitian pengembangan ini mempunyai dasar yang kuat. Kajian teoritis ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Suatu contoh; jika pengembang melakukan pengembangan rancangan pembelajaran, rancangan pengajaran ataupun tentang bahan ajar, maka kajian-kajian yang berkaitan dengan hal tersebut perlu di kaji lebih mendalam. Sehingga secara tidak langsung pengembang mengetahui kebutuhan dan hasil instruksional yang direncanakan.

2) Pebelajar

Pembelajar, Kebutuhan dan hasil instruksional Kajian ini merupakan suatu proses pencarian informasi aktual yang terjadi di lapangan yang terdiri dari informasi tentang kemampuan pebelajar, paradigma yang digunakan oleh pembelajar, skenario pembelajaran, pemahaman karakteristik pebelajar, dan pemahaman sikap pebelajar. Sehingga instrumen yang dipakai dalam tahap ini adalah dengan melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan interview, baik dengan pebelajar maupun pembelajar. Aspek-aspek yang dikaji adalah tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik pebelajar, tujuan pembelajaran, proses dan hasil pembelajaran.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini pula, jika pengembang berencana untuk melakukan pengembangan rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, maka pengembang perlu mendesain sesuai dengan apa yang diteliti. Jika pengembang dalam hal ini mengembangkan bahan ajar maka pengembang harus mampu untuk mengembangkan tujuan instruksional, analisa tugas dan kriteria penilaian yang sesuai dengan bahan ajar yang akan disusun. Selain daripada itu, pengembang harus menentukan lingkungan pengembangan. Dalam fase ini, pengembang harus memilih tempat dan pebelajar dari setting yang akan diujicobakan, pembelajar dari setting yang diujicobakan, ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli test penguasaan dan ahli desain bahan ajar dan media pembelajaran.

Untuk prosedur penilaian, pengembang dapat menggunakan kooperatif inkwairi, yaitu melalui penilaian partisipatori dan kontekstual inkwairi (melalui lembar observasi para observer, dan pebelajar), dan atau kontekstual evaluasi formatif yaitu melalui lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan expert review ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli test/evaluasi, dan ahli disain buku ajar dan media pembelajaran).²²

²² Rayanto, Yudi Hari. dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE DAN R2D2 : Teori Dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute), 2020. 33-35

c. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan yang di maksud dalam hal ini adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Jika rancangan pembelajaran dan ataupun pengajaran maka pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan bidang pengembang itu sendiri. Namun jika yang dikembangkan berupa produk bahan ajar berupa buku ajar yang diinginkan oleh pengembang maka pengembang harus mengembangkan materi instruksional. Sehingga produk yang dihasilkan dalam pengembangan bahan ajar ini bisa berupa silabus, RPP, isi materi/bahan pembelajaran, evaluasi/tugas dan lembar penilaian.

d. Implementasi (*Implementation*)

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan bisa terukur dan teruji, seperti berikut ini;

1) Uji ahli

Setelah tahap perancangan dan pengembangan dilakukan, maka tahap berikutnya adalah melalui uji ahli. Ini dilakukan oleh ahli (validator) isi materi, ahli pembelajaran, ahli test, dan ahli media pembelajaran. Tahap ini penting dilakukan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar dan kebutuhan para pebelajar.

2) Uji kelompok

Setelah hasil validasi didapatkan dari para validator maka harus diujikan terlebih dahulu dalam kelompok kecil (10-15). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan apakah rancangan pembelajaran, atau pengajaran dan ataupun bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, keterandalan dan kehasil kegunaan.

3) Uji lapangan

Setelah uji kelompok dilakukan dengan uji kelompok dilakukan mendapatkan kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan dari uji kelompok maka uji lapangan ini dapat dilakukan dikelas yaitu dengan jumlah pebelajar adalah 25-35.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal telah dilakukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif. Ini perlu dilakukan agar pembelajar mengetahui pemeroleh pengetahuan dan pemahaman dari pebelajar selama pembelajaran.²³

2. Hakikat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa peroses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin adalah bentuk

²³ Rayanto, Yudi Hari. dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE DAN R2D2 : Teori Dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute), 2020. 36-37

jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.²⁴

Media dapat disebut sebagai media pembelajaran karena memuat pesan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.²⁵

Menurut Daryanto, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁶

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru diuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurang dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana, tetapi merupakan sebuah keharusan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan

²⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran cetakan ke-2* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 4.

²⁵ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang; Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 2-3

²⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), 5

alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Oleh karena itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.²⁷

a. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis yang dapat digunakan sebagai alat bantu saat pembelajaran berlangsung, diantaranya yaitu:

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan belajar siswa.²⁸

2) Media Berbasis Cetak

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.²⁹

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT.Rajagrafindo, 2017), 3

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 80

²⁹ *ibid.*, 85-89

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual bisa berupa: (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

4) Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah

penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa.

5) Media Berbasis Komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya.³⁰

Selain memiliki berbagai jenis, suatu media pasti akan memiliki karakter, karakteristik pada setiap media pembelajaran akan memiliki perbedaan. Perbedaan inilah yang akan menjadi ciri khas dari setiap media pembelajaran. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari segi ekonomisnya, pembuatannya, dan bentuk dari media itu sendiri. Dalam Daryanto, Gerlach and Ely menjabarkan karakteristik media terbagi

³⁰ Ibid., 91-93

menjadi tiga berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi ketidakmampuan guru dalam menguasai kondisi kelas, yaitu:

1) Ciri Fiksatif, yaitu menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Jadi media tersebut dapat digunakan lagi dikelas lain dengan materi yang sama. Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian dan peristiwa penting dapat direkam dan diabadikan dengan format media yang ada, sehingga dapat digunakan setiap saat. Demikian halnya kegiatan siswa juga dapat direkam agar kemudian dianalisis dan diberikan masukan lain dari teman sejawatnya.

2) Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sehingga suatu kejadian dapat dipercepat atau diperlambat untuk memperoleh informasi yang jelas dan runtut. Dalam ciri manipulatif ini kemampuan media perlu diperhatikan khusus, apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan, pemotongan atau pengeditan media terdapat bagian-bagian yang terlewat maka akan menimbulkan salah penafsiran siswa bahkan menyesatkan sehingga dapat mempengaruhi sikap siswa kerah yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif, yaitu kemampuan media untuk mentransportasikan obyek dan kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa, disetiap tempat yang berbeda, melalui stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.³¹

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat Media Pembelajaran antara lain ialah:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.³²

Fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri

³¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), 14.

³² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), 5

sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

- 2) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekadar pelengkap.
- 5) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.³³

3. Hakikat Media *Puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Menurut Hamalik, media *puzzle* (media gambar) adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicermati melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling

³³ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi (Anggota IKAPI), 2017), 10-11.

umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab *puzzle* itu disukai oleh siswa.³⁴

Jigsaw *puzzle* pertama kali diproduksi dengan menggunakan kayu datar yang berbentuk simetris kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian kecil yang berukuran sama oleh John Spilsbury. John Spilsbury merupakan seorang pembuat peta dan pemahat dari London, dikenal karena jigsaw *puzzle*-nya sejak tahun 1760 dan kemudian berkembang secara bertahap ke seluruh dunia.³⁵

Puzzle merupakan suatu bentuk media pembelajaran dengan metode menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

b. Manfaat Media *Puzzle*

Menurut Widianarti media *puzzle* dalam pembelajaran merupakan salah satu permainan yang bersifat edukatif yang memiliki manfaat antara lain adalah:

- 1) Meningkatkan ketrampilan kognitif.
- 2) Meningkatkan ketrampilan motoric halus.

³⁴ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Cita Aditya Bakti, 1994), 57.

³⁵ J Hynek, *Sequence Matching Genetic Algorithm for Square Jigsaw Puzzles*, *IFIP Advances in Information and Communication Technology*, vol 436, 2014, 317-324

- 3) Melatih kemampuan menalar.
- 4) Melatih kesabaran.
- 5) Meningkatkan ketrampilan social.

Adapun manfaat yang lain dari media *puzzle* yakni menstimulasi mental, melatih koordinasi antara mata dengan tangan, keterampilan pemecahan masalah dan penalaran, melatih daya kreatifitas.³⁶

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Kelebihan:

- 1) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa.
- 2) Membangkitkan semangat siswa dalam belajar.
- 3) Menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama siswa.
- 4) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.

Kekurangannya:

- 1) Menyusun kepingan *puzzle* dengan menggunakan metode coba dan ralat.
- 2) Pengelolaan kelasnya agak susah.³⁷

4. Hakikat *Make a Match*

a. Pengertian *Make a Match*

Anita Lie menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini

³⁶ Siti fadjryana Fitroh dan Siti Mardiyah, Efektifitas Media Puzzle Siput dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika pada AUD (jurnal: PG-PAUD Trunojoyo,2015) <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/download/1819/1507>.

³⁷ Shinta Ayu, *Segudang Game Edukatif Mengajar* (Jakarta: Diva Press, 2014), 109

bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.³⁸

b. Karakteristik *Make a Match*

Rusman menyatakan bahwa karakteristik model pembelajaran *make a match* yaitu:

- 1) Mengajak siswa bermain sambil belajar.
- 2) Membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan inovatif.
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa.³⁹

Karakteristik model pembelajaran *make a match* yaitu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, inovatif dan kreatif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan metode pembelajaran tipe *make a match* akan mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Langkah-langkah *Make a Match*

Sintak pembelajaran *make a match* menurut Miftahul Huda dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikut ini:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas pada siswa untuk mempelajari materi di rumah.

³⁸ Anita Lie, *Cooperative Learning* (Jakarta: PT Grasindo, 2008), 56.

³⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 233

- 2) Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari / mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dari jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.⁴⁰

d. Kelebihan dan Kekurangan *Make a Match*

Beberapa keunggulan *make a match* menurut Miftahul Huda yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Selain memiliki keunggulan, Miftahul juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran *make a match* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu:

- 1) Jika tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.

⁴⁰ Ibid., 252

5) Jika model pembelajaran *make a match* digunakan terus menerus akan menimbulkan kebosanan.⁴¹

5. Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match*

Media pembelajaran berbasis *make a match* ialah sebuah media pembelajaran membongkar dan memasang suatu kepingan-kepingan gambar yang berisikan jawaban yang penggunaannya digabungkan dengan metode *make a match* yaitu dengan cara mencocokkan soal pada kartu soal dengan kepingan *puzzle* yang berisikan jawaban kemudian menyusun potongan jawaban tersebut pada papan bernomor yang terdapat pada papan *puzzle* tersebut.

Mengkombinasikan model pembelajaran *make a match* dengan media *puzzle* akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Melalui permainan, siswa mengalami proses pembelajaran dengan mudah, bahkan kita orang dewasa akan cepat menangkap materi dengan cara bermain game. Seperti halnya media *puzzle* berbasis *make a match* ini. Siswa akan belajar sambil bermain media *puzzle* secara berkelompok dan saling bekerja sama satu sama lain. Dengan belajar sambil bermain siswa akan mudah menyerap atau menangkap materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran, guru berhasil menyampaikan materi

⁴¹ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 253-254

secara keseluruhan dan materi dengan mudah diserap oleh siswa saat belajar sambil bermain diterapkan.⁴²

Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match* sebagai berikut:

- 1) Keluarkan dan acak susunan puzzle dengan sisi jawaban berada dibagian atas dan potongan gambar berada di sisi bagian bawah.
- 2) Ambil kartu soal yang telah disediakan.
- 3) Cari jawaban pada potongan puzzle yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.
- 4) Letakkan jawaban pada papan puzzle sesuai dengan nomor yang tertera pada papan puzzle.
- 5) Ulangi langkah 2-4 hingga selesai.
- 6) Jika waktu telah habis, buka bagian belakang papan puzzle.
- 7) Gambar akan terbentuk dengan sempurna apabila seluruh jawaban benar.

6. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik. Sejati- nya, PPKn adalah studi tentang

⁴² Sholihah, Agung, Sudarma, Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 7 No. 2 (2019) : 40.

kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia. Mata kuliah PPKn di perguruan tinggi adalah kelanjutan dari studi sebelumnya. Di perguruan tinggi, PPKn diajarkan lebih mendetail sampai ke akar-akarnya. Terutama jika mengambil jurusan Civic Hukum (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK).

Dasar PPKn diajarkan hingga tingkat Perguruan Tinggi adalah Pasal 37 Ayat (1) dan (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa PPKn wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.⁴³

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwasanya Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan berlandaskan nilai-nilai pancasila sebagai media dalam mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang bersumber pada budaya dan tradisi bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

⁴³ Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)* (Jakarta: PT Bumi Aksara,2017), 1.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila

Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) terdapat dalam keputusan DIRJEN DIKTI No. 43/DIKTI/Kep/2006, yang dirumuskan dalam visi, misi dan kompetensi sebagai berikut.

Visi PPKn merupakan sumber nilai dan pedoman dalam pengembangan dan penyelenggaraan program studi, guna mengantarkan mahasiswa memantapkan kepribadiannya sebagai manusia seutuhnya, hal ini berdasarkan pada suatu realitas yang dihadapi, bahwa mahasiswa adalah generasi bangsa yang harus memiliki visi intelektual, religius, berkeadaban, berkemanusiaan, serta cinta tanah air dan bangsanya. Misi PPKn di perguruan tinggi adalah untuk membantu mahasiswa memantapkan kepribadiannya, agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar Pancasila, rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam menguasai, menerapkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dengan rasa tanggung jawab dan bermoral.

Kompetensi yang diharapkan adalah mahasiswa mampu menjadi ilmuwan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokrasi, berkeadaban, serta berkeleluhan budi. Selain itu, mahasiswa diharapkan agar menjadi warga negara yang memiliki daya saing, disiplin, serta berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan filsafat bangsa dan sistem nilai pancasila.

Merujuk dari visi, misi, dan kompetensi maka dapat disimpulkan bahwa tujuan utama PPKn adalah menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat bangsa Pancasila.⁴⁴

c. Manfaat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Manfaat PPKn yang wajib diikuti oleh semua murid dan pendidik mulai dari sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi adalah sebagai berikut.

- 1) Menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila
- 2) Membantu memahami arti sebenarnya dari Pancasila
- 3) Membantu individu untuk mencintai Negara Indonesia
- 4) Agar individu dapat berperilaku sesuai dengan isi dari butir-butir

Pancasila

- 5) Individu dapat mengamalkan Pancasila di segala situasi

6) Pedoman menjadi warga negara yang baik

7) Memahami ideologi bangsa Indonesia

8) Membangun karakter warga negara yang bermartabat

9) Mewujudkan kehidupan bermoral dalam kehidupan⁴⁵

d. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Adapun karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah:

- 1) PKn termasuk dalam proses ilmu sosial (IPS).

⁴⁴ Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 3.

⁴⁵ *Ibid.*, 4-6.

- 2) PKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari seluruh program sekolah dasar sampai perguruan tinggi.
- 3) PKn menanamkan banyak nilai, diantaranya nilai kesadaran, bela negara, penghargaan terhadap Hak Asasi Manusia, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.
- 4) PKn memiliki ruang lingkup meliputi aspek Persatuan dan Kesatuan bangsa, norma, hukum, dan peraturan, Hak Asasi Manusia, kebutuhan warga negara, Konstitusi Negara, Kekuasaan dan Politik, Pancasila dan Globalisasi.
- 5) PKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (nation and character building) dan pemberdayaan warga negara.
- 6) PKn merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di sekolah dan diterima sebagai wahana utama serta esensi pendidikan demokrasi di Indonesia.
- 7) PKn mempunyai 3 pusat perhatian yaitu *Civic Intellegence* (kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional maupun sosial), *Civic Responsibility* (kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab), dan *Civic Participation* (kemampuan

berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawabnya, baik secara individual, sosial maupun sebagai pemimpin hari depan)

8) PKn mengenal suatu model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*/ Teknik Pengungkapan Nilai), yaitu suatu teknik belajar-mengajar yang membina sikap atau nilai moral (aspek afektif).⁴⁶

e. Materi Simbol Sila-sila Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang sangat penting bagi setiap peserta didik, karena dengan mempelajari materi ini peserta didik bahkan seluruh warga Indonesia akan lebih mencintai bangsa dan negara Indonesia ini. Dalam pembelajaran pendidikan pancasila ini membahas beberapa pokok bahasan antara lain: Pengantar Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Hak dan Kewajiban, Simbol-simbol dan Makna Pancasila, Aturan, Pembiasaan berdiskusi dan Nilai-nilai Gotong Royong.

Simbol sila-sila pancasila merupakan salah satu materi pelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada materi ini menjelaskan tentang bermacam-macam simbol yang terdapat pada Pancasila serta memuat keterangan mengenai makna dari simbol-simbol tersebut.

Simbol sila-sila pancasila ada lima diantaranya yaitu:

- 1) Bintang adalah simbol sila pertama. Bintang menggambarkan cahaya. Seperti cahaya kerohanian yang berasal dari Tuhan kepada setiap manusia.

⁴⁶ Sumarsono dkk, *Pendidikan Kewarnegaraan* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), 12

- 2) Rantai adalah simbol sila kedua. Terdiri atas mata rantai yang berbentuk segi empat dan lingkaran saling berkaitan membentuk lingkaran. Keterkaitan ini memiliki makna bahwa bangsa Indonesia saling terkait erat, bahu-membahu, dan saling membutuhkan.
- 3) Pohon beringin adalah simbol sila ketiga. Pohon beringin adalah pohon besar dan rindang yang dapat digunakan banyak orang untuk berteduh. Negara Indonesia seperti pohon beringin. Semua rakyat Indonesia dapat berteduh di bawah naungannya. Pohon beringin juga memiliki akar dan sulur yang menjalar ke segala arah. Hal ini seperti keragaman suku bangsa di Indonesia yang bersatu di bawah nama Indonesia.
- 4) Kepala banteng adalah simbol sila keempat. Banteng adalah hewan sosial yang suka berkelompok. Hal ini seperti bangsa Indonesia yang suka berkumpul untuk berdiskusi dan bermusyawarah demi melahirkan suatu keputusan.
- 5) Padi dan kapas adalah simbol sila kelima. Padi dan kapas merupakan simbol pangan dan sandang. Pangan adalah makanan dan sandang adalah pakaian. Pangan dan sandang memiliki arti kemakmuran. Syarat utama negara yang adil adalah yang dapat mencapai kemakmuran untuk rakyatnya secara merata.⁴⁷

⁴⁷ Siti Rochmaida dkk., *Modul Belajar Tematik Terpadu*, (Surabaya:PT Jepe Press Media Utama, 2022), 5-8

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Metode penelitian R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁸ Produk yang dihasilkan pada penelitian ini akan melalui serangkaian uji validasi ahli dan setelah itu dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk pada peserta didik untuk melihat keefektifan dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan, yaitu (1) *Analysis* (analisa), (2) *Design* (desain/perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik).⁴⁹

ADDIE adalah paradigma pengembangan produk dan bukan model itu sendiri. Konsep ADDIE sedang diterapkan di sini untuk lingkungan belajar yang disengaja. Konsep ADDIE diterapkan di sini untuk membangun

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 407

⁴⁹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2015), 214.

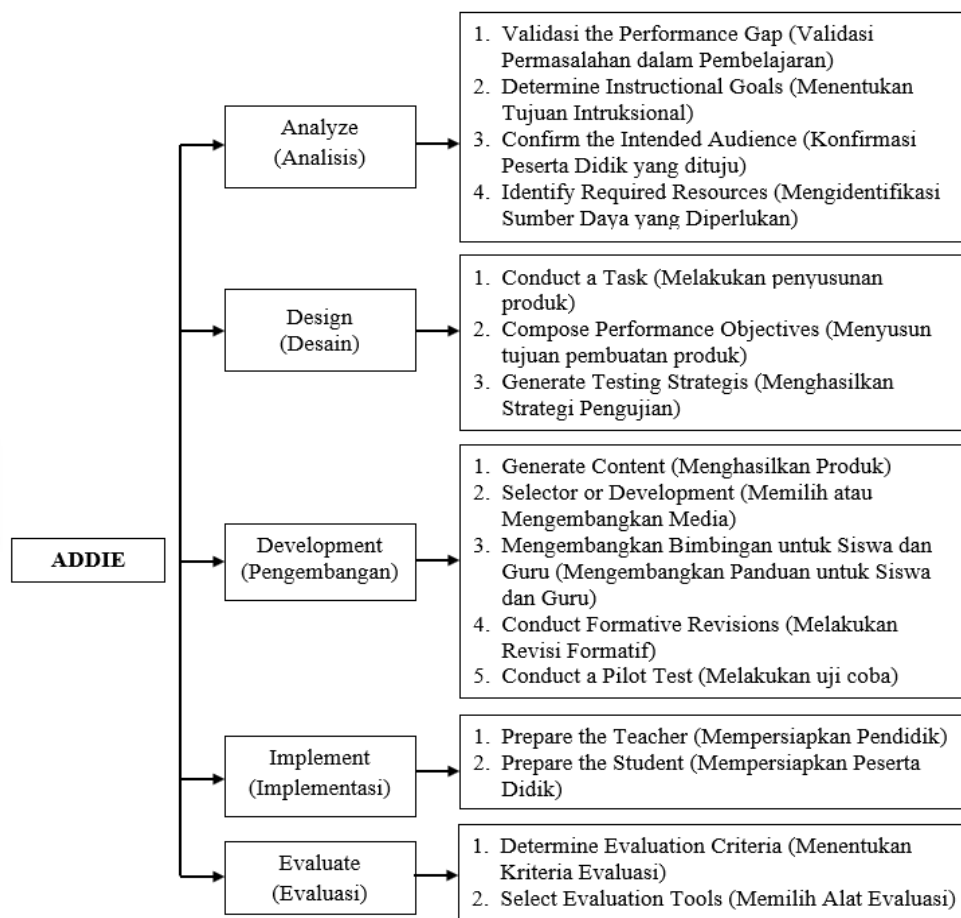
pembelajaran berbasis kinerja. Filosofi pendidikan untuk penerapan ADDIE ini adalah pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif. Konsep pengembangan produk yang sistematis telah ada sejak terbentuknya komunitas sosial. Membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini. Karena ADDIE sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, maka cocok untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. variasi paradigma ADDIE bergantung pada konteks penerapan ADDIE.⁵⁰

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada peserta didik adalah menggunakan prosedur pengembangan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap.

Adapun lima tahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan dibawah :

⁵⁰ Robert Mariabe Branch, *Instructional design: The ADDIE Approach*, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 2



Gambar 3.1
Bagan Penelitian Model ADDIE

Selanjutnya agar memahami setiap langkah tersebut secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Tujuan dari tahap Analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja.⁵¹ Tahap ini dilakukan untuk mengetahui penyebab kesenjangan yang terjadi di kelas 1 Madrasah

⁵¹ Robert Mariabe Branch, *Instructional design: The ADDIE Approach*, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 23

Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Beberapa sub bab tahapan analisis diantaranya yaitu:

a. *Validasi the Performance Gap* (Validasi Permasalahan dalam Pembelajaran)

Tahapan ini bertujuan mencari permasalahan yang terjadi terkait pengetahuan dan keterampilan. Proses validasi permasalahan dalam pembelajaran dilakukan dengan cara meninjau 3 komponen, diantaranya adalah:

1) Meninjau proses pembelajaran.

Pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data, observasi, dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang sering terjadi pada saat pembelajaran pendidikan pancasila berlangsung. Hasil

yang diperoleh dari observasi dan wawancara yaitu media yang biasa digunakan oleh guru yaitu buku, papan tulis, dan media gambar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I yaitu Ibu Husnul Hotimah, S.Pd.I didapatkan informasi bahwasanya pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum pernah menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* sebagai media pembelajaran tambahan, ditemukan informasi pula bahwasanya pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi simbol sila-sila pancasila sebanyak 46% peserta didik mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal saat ulangan.

2) Mengkonfirmasi pembelajaran yang dibutuhkan.

Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan data, observasi serta wawancara. Pada penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan dengan observasi dapat diketahui bahwasanya peserta didik membutuhkan media pembelajaran tambahan pada mata pelajaran pendidikan pancasila agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi serta meningkatkan pemahaman siswa pada materi simbol sila-sila pancasila agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Husnul Hotimah S.Pd.I selaku guru pendidikan pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember bahwasanya selaku guru pendidikan pancasila, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pendidikan pancasila.

3) Mengidentifikasi penyebab terjadinya permasalahan.

Pada tahap ini dilakukan observasi mengenai penyebab terjadinya permasalahan kurangnya sumber daya. Sumber daya yang dimaksud ialah teknologi yang digunakan kurang berinovatif. Penyebab paling umum yang terjadi yaitu disebabkan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, motivasi, keterampilan dan pengetahuan. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu permasalahan siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. *Determine Instructional Goals* (Menentukan Tujuan Intruksional)

Perumusan tujuan instruksional yang dilakukan diperoleh dari fase A dan capaian pembelajaran yang sesuai dengan silabus pendidikan pancasila di kelas I tujuan diterapkannya tahap menentukan tujuan intruksional ini ialah untuk menghasilkan tujuan yang dapat merespon permasalahan yang sedang terjadi dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, motivasi, keterampilan dan pengetahuan. Peneliti memilih materi pendidikan pancasila yang memuat materi pengertian pancasila, simbol sila-sila pancasila dan artinya serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Dengan tujuan pembelajaran diantaranya yaitu: Peserta didik mampu memahami dan menyebutkan pengertian pancasila, dapat mengungkapkan sila pancasila secara runtut maupun secara acak, peserta didik mampu menghubungkan simbol-simbol pancasila dengan sila-sila pancasila. Dan capaian pembelajaran diantaranya: Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila pancasila dalam lambang negara garuda pancasila. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara garuda pancasila. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah. Dengan demikian peserta didik akan dapat menjadi pribadi yang berperilaku baik, patuh akan perintah tuhan, dan menjadi pribadi yang berkarakter.

c. *Confirm the Intended Audience* (Konfirmasi Peserta Didik yang dituju)

Tujuan konfirmasi peserta didik yang dituju yaitu untuk mengidentifikasi kemampuan, pengalaman dan motivasi yang dimiliki oleh peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis peserta didik ,kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember melalui wawancara yang dilakukan bersama guru. Berdasarkan hal tersebut, sampel yang peneliti gunakan yaitu peserta didik kelas I C yang berjumlah 28 peserta didik. Karakteristik peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yaitu suka bermain, suka melakukan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik,

d. *Identify Required Resources* (Mengidentifikasi Sumber Daya yang Diperlukan)

Tahap ini peneliti mengidentifikasi sumber daya yang akan dibutuhkan seperti bahan ajar, media pembelajaran, fasilitas pembelajaran serta sumber daya manusia. Berikut penjelasan secara detail antara lain:

1) Sumber Daya Bahan Ajar

Pada tahap ini dilakukan sebuah wawancara untuk mengetahui media apasajakah yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwassanya media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* belum pernah digunakan, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkannya.

2) Sumber Daya Media Pembelajaran

Pada tahap mencari tahu sumber daya media pembelajaran ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data bahwa guru dan peserta didik lebih sering menggunakan media buku dan papan tulis pada proses pembelajaran dan sangat jarang menggunakan media LCD. Dengan menggunakan metode ceramah, guru menjelaskan materi pelajaran dan peserta didik menyimak penjelasan tersebut.

3) Fasilitas Pembelajaran

pada tahap ini, wawancara dilakukan dengan mewawancarai guru dan peserta didik untuk mengetahui fasilitas yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh data bahwasanya fasilitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember sangat memadai.

4) Sumber Daya Manusia

Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah wawancara kepada beberapa guru, serta guru kelas I pendidikan pancasila yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa guru pendidikan pancasila di kelas I terdapat 4 orang guru pendidikan pancasila.

e. *Compose a Project Manajement Plan* (Menyusun Rencana Manajemen)

Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis kendala yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung serta memberikan

solusinya permasalahan yang ditemukan sebelumnya. Solusi dari masalah yang ditemukan ialah pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi simbol sila-sila pancasila dengan susunan yaitu: tersusun dari cover media pembelajaran *puzzle* (terdiri dari judul media dan gambar pendukung), halaman petunjuk permainan, halaman jawaban *puzzle*, halaman gambar pancasila dan bhineka tunggal ika, halaman papan bernomor, dan halaman materi simbol sila-sila pancasila.

2. Tahap *Design* (desain)

Tujuan dari tahap desain adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Setelah menyelesaikan fase desain, Anda harus dapat menyiapkan serangkaian spesifikasi fungsional untuk menutup kesenjangan kinerja akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan.⁵² Berikut tahapan-tahapan desain, antara lain:

a. *Conduct a Task* (Melakukan Penyusunan Format produk)

Tahap ini penyusunan produk sangatlah penting, sebab dapat mengidentifikasi produk yang dibutuhkan dalam pencapaian tujuan intruksional.

b. *Compose Performance Objectives* (Menyusun tujuan pembuatan produk)

⁵² Robert Mariabe Branch, *Instructional design: The ADDIE Approach*, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 60

Penyusunan tujuan pembuatan produk terdiri dari tiga komponen yaitu komponen kondisi, kinerja dan kriteria. Dengan melalui tiga kriteria tersebut, maka akan dapat didapatkan

c. *Generate Testing Strategis* (Menghasilkan Strategi Pengujian)

Tahap desain ini langkah pertama yang harus dilakukan adalah peneliti membuat desain media *puzzle*. Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, kemudian langkah yang dilakukan yaitu mengkaji media yang tepat dan cocok untuk permasalahan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Peneliti membuat desain media *puzzle*. Setelah itu peneliti membuat desain media *puzzle* yaitu media *puzzle* berbasis *make a match* dengan materi makna simbol-simbol pancasila dengan menyiapkan alat dan bahan yang berupa: Papan kayu, papan triplek, gunting, lem, pensil, kertas origami, gambar serta materi dan soal tentang simbol sila-sila pancasila yang sudah di print.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tujuan dari fase *development* adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih.⁵³ Berikut tahapan-tahapan *development* (pengembangan), antara lain:

a. *Generate Content* (Menghasilkan Produk)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada materi pelajaran simbol sila-sila pancasila yang

⁵³ Robert Mariabe Branch, *Instructional design: The ADDIE Approach*, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 80

berisi materi tentang pengertian pancasila, arti simbol sila-sila pancasila dan nilai yang terkandung dalam sila-sila pancasila. Tujuan pembelajaran pendidikan pancasila pada Fase A materi simbol sila-sila adalah peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila, menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah; mengenal aturan di lingkungan keluarga dan sekolah, menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di keluarga dan sekolah, menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga dan sekolah.

b. *Selector or Development* (Memilih atau Mengembangkan Media)

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu pembuatan media dengan menggunakan *microsoft word* untuk menyusun materi, kartu soal dan gambar yang hendak digunakan pada papan *puzzle* yang terbuat dari bahan papan kayu dan papan triplek tersebut.

c. *Develop Guidance for the Student* (Mengembangkan Panduan untuk Siswa)

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu pengembangan panduan penggunaan media yang hendak diterapkan yaitu media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pelajaran simbol sila-sila pancasila.

d. *Develop Guidance for the Teacher* (Mengembangkan Panduan untuk Guru)

Pada tahap ini dilakukan yaitu pengembangan mengenai panduan penggunaan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kepada Guru.

e. *Conduct Formative Revisions* (Melakukan Revisi Formatif)

Tahapan ini merupakan tahap revisi pengembangan media *puzzle*, setelah media siap selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator yaitu, ahli materi dan ahli media. Setelah melakukan validasi selanjutnya pada tahap ini juga melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk media *puzzle* yang baik dan sesuai yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi media selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan (media *puzzle* berbasis *make a match*). Berikut fase evaluasi formatif diantaranya yaitu:

1) *One-to-One-Trial* (Uji Coba Satu-ke-Satu)

Tujuan uji coba ini adalah untuk menghilangkan kesalahan yang paling jelas dari pembelajaran yang direncanakan. Dan media belajar yang mendukung mendapatkan reaksi awal dari yang berkepentingan dalam proses ADDIE. Tahap ini dilakukan kepada dosen validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta guru mata pelajaran pendidikan pancasila.

2) *Small Grub Trial* (Uji Kelompok Kecil)

Pada uji kelompok kecil ini dilakukan dengan menggunakan subyek penelitian sebanyak 8 orang sesuai dengan teori Branch, dimana subyek uji kelompok kecil dilakukan dengan subyek penelitian sebanyak 8-20 orang saja.⁵⁴

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Tujuan dari fase Implementasi adalah mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Prosedur umum yang terkait dengan fase Menerapkan adalah mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.⁵⁵ Implementasi merupakan suatu langkah nyata metode penelitian R&D mode ADDIE. Implementasi kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* dilakukan dengan uji coba terbatas yaitu melakukan penerapan media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran makna simbol-simbol pancasila. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan dalam fase implementasi antara lain:

a. *Prepare the Teacher* (Mempersiapkan Pendidik)

Pada tahapan ini peneliti memberikan penjelasan kepada guru mata pelajaran pendidikan pancasila terkait media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* agar dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran tambahan pada materi simbol sila-sila pancasila yang kemudian ditutup dengan guru

⁵⁴ Robert Mariabe Branch, *Instructional design: The ADDIE Approach*, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 124

⁵⁵ Robert Mariabe Branch, *Instructional design: The ADDIE Approach*, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 133

memberikan soal mengenai simbol sila-sila pancasila sebagai evaluasi pembelajaran.

b. *Prepare the Student* (Mempersiapkan Peserta Didik)

Tahapan selanjutnya yaitu mempersiapkan peserta didik, peserta didik yang dijadikan sebagai sampel dalam penerapan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ialah peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dengan jumlah peserta didik 28 peserta didik. Peserta didik mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tujuan dari tahap Evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah implementasi. Prosedur umum yang terkait dengan fase evaluasi terkait dengan penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi.⁵⁶ Evaluasi merupakan tahap akhir pada penelitian ini yaitu langkah penilaian kelayakan terdapat media *puzzle* berbasis *make a match* yang dilakukan oleh pakar ahli media, pakar ahli materi dan pakar ahli bahasa melakukan penilaian terhadap kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran makna simbol-simbol pancasila pada peserta didik sehingga mendapat kesimpulan layak atau tidak layak media

⁵⁶ Robert Mariabe Branch, *Instructional design: The ADDIE Approach*, (New york: Springer Science+Business Media, 2009), 152

puzzle berbasis *make a match* yang telah dikembangkan. Berikut langkah-langkah pada tahapan evaluasi:

a. *Determine Evaluation Criteria* (Menentukan Kriteria Evaluasi)

Dalam model penelitian ADDIE terdapat 3 kriteria evaluasi diantaranya yaitu:

1) Mengukur persepsi

Pada penelitian ini pengukuran persepsi dilakukan dengan menggunakan Angket respon peserta didik.

2) Mengukur pengetahuan, sikap dan keterampilan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan latihan soal yang terdapat pada media pembelajaran *puzzle* untuk dijadikan evaluasi pada pengukuran pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

3) Mengukur Kemampuan transfer (memecahkan masalah)

Pada pengukuran kemampuan transfer tahap yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik yaitu dengan mengukur kemampuan peserta didik menggunakan soal evaluasi.

b. *Select Evaluation Tools* (Memilih Alat Evaluasi)

Instrumen evaluasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan produk yaitu menggunakan instrumen wawancara, validasi para validator ahli untuk menilai produk, angket respon siswa dan soal evaluasi untuk mengetahui kemanfaatan produk.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.⁵⁷

Tujuan uji coba produk ini ialah agar dapat memperoleh data yang dapat digunakan sebagai patokan dalam mencari kevalidan sebuah produk yang disempurnakan atau dikembangkan. Dalam uji coba produk yang digunakan yaitu media *puzzle* berbasis *make a match* dengan tujuan agar mengetahui kevalidan media tersebut dalam pembelajaran. Selain itu, agar menerima kritik serta saran terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Tempat Uji Penelitian dan Pengembangan

Tempat uji penelitian dan pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Pemilihan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember sebagai tempat penelitian media *puzzle* berbasis *make a match* didasari alasan berikut:

- a. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember belum pernah digunakan sebagai lokasi penelitian serupa.
- b. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember belum pernah menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada materi

⁵⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2022), 115

pelajaran pendidikan pancasila.

c. Kebersediaan lembaga untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian.

2. Waktu Uji Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 90 hari dihitung mulai dari penyerahan surat penelitian hingga terbitnya surat keterangan selesai penelitian. Penelitian dilakukan pada pembelajaran semester ganjil tahun 2022/2023.

D. Desain Uji Coba

Secara lengkap, uji coba produk pengembangan biasanya dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Dalam kegiatan penelitian dan pengembangan, pengembang mungkin hanya melewati dan berhenti pada tahap uji perseorangan, atau dilanjutkan dan berhenti sampai tahap uji kelompok kecil, atau sampai uji lapangan. Hal ini sangat tergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan melalui uji coba itu.⁵⁸

Desain uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* yang telah dikembangkan. Dari uji coba ini akan dihasilkan keefektifan, kelayakan dan kepraktisan *puzzle* sebagai media atau alat sumber belajar peserta didik. Dalam mendesain uji coba produk ini diawali dengan melakukan observasi terlebih dahulu kemudian dianalisis,

⁵⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2022), 115

1. Subyek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah seseorang yang sudah berpengalaman mendesain media serta memiliki latar belakang pendidikan minimal Strata 2. Peneliti memilih ahli media dari dosen UIN KH Achmad Siddiq Jember.

b. Ahli Materi

Ahli materi yaitu seorang yang bertugas untuk menguji peneliti dalam yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini yakni seseorang yang sudah berpengalaman, menguasai materi dan juga memiliki latar belakang pendidikan minimal Strata 2. Peneliti melakukan validasi materi kepada dosen dari UIN KH Achmad Siddiq Jember.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa yaitu seorang yang bertugas untuk menguji bahasa yang digunakan peneliti di dalam medianya. Ahli bahasa mengoreksi bahasa yang digunakan pada soal ataupun materi yang tertuang pada media pembelajarannya apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan KBBI atau Strata 2. Peneliti melakukan validasi bahasa kepada dosen dari UIN KH Achmad Siddiq Jember.

d. Pendidik

Pendidik dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang ahli dan berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran yang akan diteliti, yaitu guru Pendidikan Pancasila kelas I. Dasar pemilihan

pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember sebab mempunyai pengalaman dalam mengajar di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember serta memiliki riwayat pendidikan minimal Strata 1.

e. Peserta Didik

Peserta didik yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Dasar pemilihan peserta didik tersebut yaitu karena peserta didik akan menggunakan secara langsung produk pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Jenis Data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.⁵⁹ Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk, sehingga diharapkan produk yang dihasilkan valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data Kualitatif

Data ini berupa informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, respon peserta didik terhadap media *puzzle* berbasis *make a match* yang dikembangkan, serta tanggapan dan saran yang diperoleh dari angket para validator.

⁵⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2022), 116

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini didapat dari hasil skor instrument penelitian yaitu angket hasil penilaian produk yang divalidasi oleh para validator, hasil angket respon siswa serta guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Bagian ini mengemukakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti yang sudah dikemukakan dalam butir sebelumnya. Jika menggunakan instrumen yang sudah ada, maka perlu ada uraian mengenai karakteristik instrumen itu, terutama mengenai kesahihan dan keterandalannya. Apabila instrumen yang digunakan dikembangkan sendiri, maka prosedur pengembangannya juga perlu dijelaskan.⁶⁰

a. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti merupakan wawancara yang bersifat tidak terstruktur. Sehingga responden dapat dengan bebas menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi

b. Lembar Angket Validasi Ahli

Peneliti memberikan lembar angket validasi terstruktur kepada para validator dengan menggunakan empat pilihan jawaban yang nantinya dapat dipilih oleh para validator ahli sesuai dengan penilaian mereka masing-masing dengan total jumlah pertanyaan sebanyak 8

⁶⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2022), 117

pertanyaan kepada dosen validator ahli media, 7 pertanyaan kepada dosen validator materi, 7 serta 11 pertanyaan kepada pada dosen validator bahasa dan pertanyaan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti serta juga dipergunakan untuk mendapatkan masukan dan saran dari para validator sebagai pengguna media pembelajaran tersebut.

c. Lembar Angket Respon Siswa

Peneliti memberikan lembar angket respon kepada peserta didik dengan empat belas pertanyaan dan empat pilihan jawaban, kemudian peneliti membacakan pertanyaan tersebut dan peserta didik yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* tersebut dengan memberi centang pada jawaban sesuai penilaian dan pengalaman belajar masing-masing peserta didik sebagai responden.

4. Teknik Analisis Data

Teknik dan prosedur analisis yang digunakan untuk menganalisis data uji coba dikemukakan dalam bagian ini disertai alasannya. Apabila teknik analisis yang digunakan sudah cukup dikenal, maka uraian tidak perlu rinci sekali. Akan tetapi, apabila teknik tersebut belum banyak dikenal, maka uraian perlu lebih rinci.⁶¹

a. Analisis Data Hasil Validasi

⁶¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2022), 118

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk menggambarkan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang diperoleh dari lembar kritik dan saran. Data dari kuesioner adalah data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan empat tingkat kriteria kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban dari tiap pertanyaan dalam angket. Perhitungan presentase dan analisis deskriptif kualitatif yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Kemudian dicari presentase kelayakan/kriteria validitas. Kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1
Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Berdasarkan Presentase

Skor	Presentase	Kriteria	Konversi
1	25% ≤ 43,75%	Tidak Setuju	Tidak Layak
2	44,75% ≤ 62,50%	Kurang Setuju	Kurang Layak
3	61,50% ≤ 81,25%	Setuju	Layak
4	81,25% ≤ 100%	Sangat Setuju	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi persyaratan pencapaian mulai dari skor 61,50%-100% dari semua elemen terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria yang layak. Jika kriteria tidak valid, maka dilakukan revisi hingga tercapai kriteria yang valid.

b. Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik

Analisis data hasil respon peserta didik ialah penjabaran dari data hasil total presentase yang berasal dari angket respon siswa tentang pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti. Berikut rumus perhitungan presentase dan analisis deskriptif kualitatif:⁶²

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimum (xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Angket tanggapan siswa terhadap produk media dikembangkan memiliki 4 pilihan jawaban, sesuai dengan isi pernyataan. Setiap pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang memberi arti sesuai dengan

⁶² Arikunto, *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015),

tingkat kemanfaatan produk. Skornya dapat dilihat dalam tabel 3.2 dibawah ini:⁶³

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian Interpretasi Kuersioner Tanggapan Peserta Didik Terkait Kemanfaatan Produk

Skor	Presentase	Kriteria	Konversi
1	$25\% \leq 43,75\%$	Tidak Setuju	Tidak Layak
2	$44,75\% \leq 62,50\%$	Kurang Setuju	Kurang Layak
3	$61,50\% \leq 81,25\%$	Setuju	Layak
4	$81,25\% \leq 100\%$	Sangat Setuju	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi persyaratan kriteria kelayakan mulai dari skor 61,50-100 dari semua ketentuan tersebut terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria yang valid. Jika kriteria tidak valid, maka dilakukan revisi hingga tercapai kriteria yang valid.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁶³ Arikunto, *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015),

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah

1. Visi

Adapun visi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember ialah sebagai berikut:

“Terwujudnya madrasah berkualitas untuk mencetak intelektual berakhlakul karimah, unggul dalam prestasi dan berbudaya lingkungan “

2. Misi

Berdasarkan visi tersebut MIN 2 Jember mengemban misi yaitu :

- a. Melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum secara intensif, efektif dan efisien,
- b. Mengupayakan terciptanya lingkungan madrasah yang kondusif dan Islami,
- c. Membudayakan dan membiasakan perilaku Islami dan menanamkan kepribadian yang berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari,
- d. Memberikan bekal ketrampilan dan membantu mengenali potensi diri kepada peserta didik dan mengembangkan sikap kemandirian,
- e. Mengembangkan bakat dan minat di bidang Imtaq dan Iptek, Mengakomodir aspirasi masyarakat dan memaksimalkan perannya untuk turut serta memajukan Madrasah.⁶⁴

⁶⁴ Dokumen Sekolah

3. Tujuan

Berdasarkan visi dan misi tersebut maka tersusunlah beberapa indikator agar tujuan yang ingin dicapai oleh madrasah sesuai dengan visi dan misinya. Adapun indikator yang telah disusun madrasah adalah sebagai berikut:

- a. Mandiri dalam kebijakan internal dan manajemen pengelolaan Madrasah
- b. Berprestasi dalam bidang akademik dan non-akademik
- c. Beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta tekun menjalankan perintah-Nya
- d. Cerdas menghadapi segala tantangan dan perkembangan jaman
- e. Kreatif dalam mengembangkan pola pikir
- f. Berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

4. Program Unggulan Madrasah

- a. Kegiatan Pembiasaan/Keteladanan

Kegiatan pengembangan diri diberikan pada jam pelajaran (intrakurikuler) dibina oleh guru wali kelas atau orang lain yang memiliki jam awal pelajaran, dikarenakan pembiasaan dilakukan 20 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Berdasarkan jadwal pelajaran yang diterbitkan oleh pihak madrasah yang mengetahui kepala madrasah. Adapun pembiasaan yang dilakukan antara lain:

- 1) Membaca Alqur'an
- 2) Membaca Asma'ul Husna

- 3) Membaca surat-surat pendek
- 4) Menghafal juz ke 30 (khusus untuk program ini dilaksanakan diluar jam pelajaran)
- 5) Baca Tulis Alqur'an (BTA)

Adapun kegiatan yang program pengembangan diri dalam bentuk kurikulum tersembunyi biasanya dipergunakan untuk membiasakan dan membudayakan sikap, nilai, norma, tata krama, dan ketrampilan lunak (*soft skills*) lainnya.

Bentuknya seperti : Untuk membangun dan mengembangkan Kompetensi Dasar akhlak, perilaku, sosial, emosional, dan kemandirian peserta didik, maka seluruh civitas akademika ditanamkan pembiasaan yang dikenal dengan 10 pembiasaan yang lainnya adalah sebagai berikut :

- 1) Mushofahah (Bersalam-salaman)

Kegiatan rutin ini dilaksanakan ketika peserta didik berangkat, Bapak/Ibu guru menjemput didepan pintu dengan tujuan : menumbuhkan sikap tawadlu terhadap orang yang lebih tua, guru, dan seluruh warga madrasah.

- 2) Shalat Dhuha Berjama'ah

Peserta didik di kelas 3-6 wajib mengikuti kegiatan shalat dhuha berjama'ah di Mushola secara bergiliran. Tujuan dari pada shalat dhuha ini adalah untuk memupuk dan mempertebal iman dan taqwa peserta didik kepada Allah Swt. Pelaksanaan Shalat Dhuha

ini dilaksanakan setiap hari sebelum pelajaran dimulai untuk hari Selasa dan Kamis bagi kelas 3 dan kelas 4. Untuk hari Rabu dan hari Sabtu bagi kelas 5 dan kelas 6.

3) Tadarus Al Qur'an

Tujuan dari pada tadarus Al Qu'an ini adalah untuk melatih peserta didik untuk mencintai Al Qur'an sebagai kitabnya umat Islam agar nantinya mereka dapat menjadikan Al Qur'an sebagai pedoman hidup. Pelaksanaan tadarus Al Qur'an ini dilaksanakan setiap hari sebelum pelajaran dimulai dengan menggunakan pengeras suara siswa yang tadarus terjadwal.

4) Shalat Dzuhur Berjama'ah

Tujuan dari pada shalat Dzuhur berjama'ah ini adalah untuk membiasakan peserta didik mengamalkan kewajiban bagi seorang muslim untuk beribadah kepada Allah Swt sebagai salah satu bentuk penghambaan kepada Allah Swt. Dilaksanakan secara berjama'ah. Bagi kelas 1 dan kelas 2 diimami oleh bapak guru. Sedangkan kelas 3 kelas 6 diimami oleh peserta didik, sedangkan untuk waktunya menyesuaikan.

5) Jum'at Bersih dan Amal

Setiap hari Jum'at setelah melaksanakan senam bersama sseluruh warga MIN 2 Jember tanpa kecuali wajib ikut membersihkan lingkungan madrasah untuk menjaga kebersihan dan kerapian lingkungan madrasah serta menanamkan kebersihan

kepada peserta didik. Sekitar 1 jam pelajaran. Untuk mengajari anak-anak beramal dilaksanakan jum'at amal yang digunakan untuk perawatan dan kegiatan musholah.

6) Santunan Anak yatim

Pemberian santunan kepada anak yatim ini dilakukan untuk membantu peserta didik yang sudah ditinggal oleh salah satu orang tuanya untuk kelancarannya dalam belajar serta memotivasi anak yatim di lingkungan MIN 2 Jember untuk senantiasa bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Pembiasaan ini dilakukan pada bulan Muharam

7) Membuang Sampah pada Tempatnya

Seluruh warga madrasah harus menjaga kebersihan, keindahan, dan kenyamanan dengan cara membuang sampah pada tempat yang telah disediakan. Budaya bersih, indah, dan nyaman diawali dari hal yang kecil, yaitu membuang sampah pada tempatnya.

8) Budaya 3 S (Senyum, Salam, dan Sapa)

Seluruh civitas akademika terbiasa dengan budaya 3S (Senyum, Salam, Sapa) selama berada di lingkungan madrasah dan dilarang mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas, berbahasa sopan dalam berbicara, serta santun dalam bersikap.

9) Pemeriksaan kebersihan kuku, tinggi badan, dan berat badan

Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan kebiasaan yang sehat kepada peserta didik serta mengetahui perkembangan peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan setiap 1 bulan sekali di akhir bulan dengan dibantu oleh peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dokter kecil.

- 10) Peserta didik dilarang membawa alat komunikasi (HP) di lingkungan madrasah.

b. Muatan Lokal

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang sesuai dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk program unggulan di daerah tersebut. Materinya tidak dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada, melainkan merupakan mata pelajaran tersendiri. Substansinya ditentukan oleh lembaga atau sekolah dengan alokasi waktu ekuivalen dua jam pelajaran.

Muatan lokal untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tutul Balung disesuaikan dengan latar belakang masyarakat Balung dan sekitarnya yang mayoritas berbahasa daerah Jawa. Oleh karena itu muatan lokal di MIN Balung mengembangkan Bahasa Daerah Jawa dengan harapan agar siswa dapat melestarikan bahasa daerah mereka sebagai bahasa pergaulan yang santun.

c. Kegiatan Pengembangan Diri

Pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah.

Jenis pengembangan diri mencakup:

- 1) Kegiatan ekstrakurikuler, adapun jenis kegiatannya dapat dilihat dari tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1
Kegiatan Ekstrakurikuler Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

No	Jenis Kegiatan	No	Jenis Kegiatan
1	MTQ	9	Hadrah/Sholawat
2	Lukis	10	Pramuka
3	Paduan Suara	11	Drum Band
4	Volly	12	Kaligrafi
5	Bulu Tangkis	13	Pidato
6	Tenes Meja	14	Memanah
7	Puisi	15	Pocil
8	Musik		

- 2) kegiatan lain dalam bentuk kurikulum tersembunyi yang berupa kegiatan pembiasaan dan keteladanan untuk membentuk perilaku-perilaku positif siswa.

d. Bidang Bimbingan Pribadi–Sosial

Tugas perkembangan (TP) dalam kelompok pribadi-sosial ini dimaksudkan agar siswa mampu: 1) Memiliki kesadaran diri, yaitu menggambarkan penampilan dan mengenal kekhususan diri, 2)

Mengembangkan sikap positif & menggambarkan orang-orang yang disenangi, 3) Membuat pilihan secara sehat, 4) Menghargai orang lain, 5) Bertanggungjawab, 6) Mengembangkan keterampilan hubungan antar pribadi, 7) Menyelesaikan konflik, 8) Membuat keputusan secara efektif, 9) bidang bimbingan belajar, yaitu mencapai tujuan dan tugas perkembangan pendidikan.

e. Bidang Bimbingan Belajar

Bimbingan belajar dalam kelompok perkembangan belajar ini dimaksudkan agar siswa mampu: 1) Melaksanakan keterampilan atau teknik belajar secara efektif, 2) Menetapkan tujuan dan perencanaan pendidikan, 3) Belajar secara efektif, 4) Terampil dan mampu dalam menghadapi evaluasi/ujian, 5) Bidang bimbingan karir, yaitu mewujudkan pribadi pekerja yang produktif. Contoh materi bimbingan belajar, antara lain: belajar efektif untuk keberhasilan/prestasi demi masa depan, kekuatan diri dalam belajar, mengatur dan menggunakan waktu untuk belajar, evaluasi keberhasilan dan kegagalan dalam mengikuti ulangan/ujian/tes, mengumpulkan/mempelajari cara cepat dalam menyelesaikan soal-soal olimpiade SAINS, dan memahami tujuan pendidikan, dan lain-lain.

f. Kegiatan Nasionalisme dan Patriotisme

Kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan sikap nasionalisme dan patriotisme terhadap NKRI yang dilaksanakan MIN 2 Jember Balung meliputi:

- 1) Upacara bendera tiap hari Senin
- 2) Peringatan Hari Kemerdekaan RI;
- 3) Peringatan Hari Kartini
- 4) Gerakan Pramuka

Uraian kegiatan Nasionalisme dan Patriotismeyang dilaksanakan dalam bentuk Gerakan Pramuka masuk dalam kegiatan intrakurikuler yang dikemas pelaksanaannya pada hari Sabtu jam ke 5 dan 6 serentak mulai kelas 1 sampai kelas.⁶⁵

5. Identitas Madrasah

Nama Madrasah : MIN 2 Jember

Status : Negeri

NSM : 111135090002

NPSN : 60715488

Alamat : Jl. Puger No. 42 Tutul Balung Jember

Kecamatan : Balung

Kabupaten/Kota : Jember

Kode Pos : 68161

Nomor Telp. : (0336) 624277

⁶⁵ Dokumen Sekolah

Terakreditasi : A
 Tahun Berdiri : 1993
 Tahun SK Penegerian : 1997
 Waktu Belajar : Pagi

6. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Pada tahun 1983 Berdirilah Lembaga Yang Bernama : Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Jalan Puger No. 42 Tutul Balung Jember Jawa Timur Sampai dengan tahun 1986 siswanya berkembang sangat pesat masing-masing kelas sampai mencapai 50 s/d 60 siswa dan pada tahun itu juga MIBU dibagi menjadi 2 yaitu MIBU I dan MIBU II.

Pada Tahun 1986 MIBU I mengikuti Lomba UKS Tingkat Jawa Timur dan mendapat peringkat ke II sehingga oleh Pengurus Lembaga dibuatkan permohonan untuk di Negerikan, akhirnya Tahun 1988 Keluarlah SK Filial, dan sampai Tahun 1993 karena perkembangannya cukup meningkat yang pada waktu itu kepala sekolah masih dijabat Oleh : **Bapak ARSIN BADRY** / NIP. 150153869 sehingga pada tahun itu juga MIBU I di Negerikan dan Turunlah SK. Bersama dari Dirjen Binbaga Islam Jakarta SK. MI. Negeri Tutul Balung adapun perkembangan jumlah siswa pada tahun ini 150 Siswa dengan jumlah ruang 6 Rombel.

Pada Tahun 1998 MI. Negeri Mendapatkan Bangunan Rehab Berat Lengkap yang diletakkan Di selatan Lokasi MIBU I Kurang Lebih jarak 200 Meter yang pada waktu itu kakandepag Kab. Jember **Bapak Drs.**

Abd. Hadi AR MM dan Kepala masih dijabat Oleh Bapak Arsin Badry sampai dengan tahun 2001.

Pada tanggal 01 Agustus 2002 Turunlah SK. Kepala Definitif Atas Nama : **Umi KulsumA.Md.** / NIP. 150064076 dengan dibantu Tenaga Guru PNS : 9 orang, Guru Bantu / Kontak Daerah : 1 orang dan Guru Tetap (GT) dan Pegawai Tetap (PT) : 9 orang semua berjumlah 19 orang adapun perkembangan jumlah siswa pada tahun ini 175 Siswa dengan jumlah ruang 6 Rombel.

Pada tanggal 02 Agustus 2006 Turunlah SK. Kepala Definitif Atas Nama : **Heri Susanto, S. Ag. M. HI.** / NIP. 150278553, jumlah pada saat itu adalah: Guru PNS berjumlah 9 orang, Guru Bantu / Kontrak Daerah : 0, Pegawai Tetap (PT) : 0, dan Guru Tetap (GT) : 10 orang, dan Pegawai Tetap (PT) : 3 orang, seluruhnya berjumlah : 22 Orang adapun perkembangan jumlah siswa pada tahun ini 200 Siswa dengan jumlah ruang 9 Rombel.

Kemudian pada tanggal 1 Juli 2009 turunlah SK Definitif atas nama : **Didik Mardianto, S.Pd. M. Pd.** / NIP. 196710191998031001, dengan jumlah Guru: PNS =17 orang , Guru tetap (GT) = 4 orang, Pegawai PNS = 3 orang dan Pegawai tetap (PT) = 7 orang, dan jumlah seluruhnya = 31 orang adapun perkembangan jumlah siswa pada tahun ini 299 Siswa dengan jumlah ruang 12 ruang.

Kemudian pada tanggal 1 Mei 2014 turunlah SK Definitif atas nama : **Dra. Hindanah** / NIP. 196704011998032003, sampai saat ini

jumlah Guru PNS =18 orang dan Guru Tetap (GT) =4 orang, Pegawai PNS =3 orang dan Pegawai Tetap (PT) =6 orang, dan jumlah seluruhnya saat ini =30 orang.

Kemudian pada tanggal 1 Desember 2020 turunlah SK Definitif atas nama : **Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag. / NIP. 197106211997032001**, sampai saat ini jumlah Guru PNS =21 orang dan Guru Tetap (GT) =5 orang, Pegawai PNS =2 orang dan Pegawai Tetap (PT) =4 orang, dan jumlah seluruhnya saat ini =32 orang. Demikian sejarah singkat berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember sampai saat ini.⁶⁶

7. Konteks Lingkungan Kondisi Objective MIN 2 Jember

a. Tanah yang dimiliki

Luas tanah Seluruhnya :

5	6	8	1
---	---	---	---

m²

Tanah Menurut sumber (m²)

Table 4.2

Luas Tanah yang dimiliki Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Sumber Tanah	Status Kepemilikan		Sudah di-Gunakan (m ²)	Belum di-Gunakan (m ²)
	Sudah Sertifikat	Belum Sertifikat		
Pemerintah	5.681	-	1.250	4.431
Wakaf/Sumbangan	-	-	-	-
Pinjam/Sewa	-	-	-	-

⁶⁶Dokumen Sekolah

b. Sarana Pendukung Belajar Mengajar

Tabel 4.3
Sarana Prasarana yang dimiliki Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

No	Jenis Ruang	Kondisi (Unit)		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	13	0	4
2	Ruang Kepala Sekolah	0	1	0
3	Ruang Guru	1	0	0
5	Ruang Laboratorium IPA	0	0	0
6	Ruang Laboratorium Bahasa dan Komputer	1	0	0
7	Ruang Laboratorium Bahasa	0	0	0
8	Ruang Perpustakaan	1	0	0
9	Ruang UKS	1	0	0
10	Ruang Keterampilan	0	0	0
11	Ruang Kesenian	0	0	0
12	Ruang Toilet Guru	1	0	0
13	Ruang Toilet Kepala	1	0	0
14	Ruang Toilet Siswa	6	0	0

8. Identitas Tenaga Pendidik

a. Identitas Kepala MIN 2 Jember

- 1) Nama Kepala Madrasah : Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.
- 2) NIP : 197106211997032001
- 3) Pangkat/Gol : Pembina / IVb
- 4) TMT : 01 Desember 2021
- 5) Pendidikan : S1
- 6) Telepon : 085236859551

b. Jumlah Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan MIN 2 Jember

- 1) Guru PNS : 21 Orang
- 2) Guru Non PNS : 05 Orang

3) Struktural/JFU PNS : 02 Orang

4) Struktural/JFU Non PNS : 04 Orang

9. Jumlah Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Tabel 4.4
Jumlah Keseluruhan Siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

KELAS	JUMLAH MURID/ SISWA			JUMLAH ROMBEL
	L	P	JUMLAH	
KELAS 1	56	60	116	4
KELAS 2	37	37	74	3
KELAS 3	41	41	82	3
KELAS 4	44	36	80	3
KELAS 5	33	31	64	3
KELAS 6	36	31	67	3
JUMLAH	247	236	483	19

B. Penyajian Data Uji Coba

Semua data yang dikumpulkan dari kegiatan uji coba produk disajikan dalam bagian ini. Penyajian data sebaiknya dituangkan dalam bentuk tabel, bagan, atau gambar yang dapat dikomunikasikan dengan jelas. Sebelum dianalisis, data ini perlu diklasifikasikan berdasarkan jenisnya dan komponen produk yang dikembangkan. Klasifikasi ini akan sangat berguna untuk keperluan revisi produk itu.⁶⁷ Pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Berikut penyajian data uji coba Pelaksanaan keseluruhan prosedur penelitian pengembangan ini secara rinci dapat dilihat pada uraian berikut:

⁶⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 118

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap awal ini penelitian yang dilakukan yaitu tahap analisis subyek. tujuan analisis subyek salah satunya yaitu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik saat belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran agar guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peneliti melakukan analisis dengan subjek penelitian yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

a. *Validasi the Performance Gap* (Validasi Permasalahan dalam Pembelajaran)

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran dengan tahapan observasi.

Hasil dari observasi pada tanggal 4 Januari 2023 dengan cara mengamati proses belajar peserta didik dengan gurunya tentang materi pelajaran simbol sila-sila pancasila, peneliti menemukan fenomena bahwasanya guru mengajar dengan metode ceramah dan menggunakan media buku dan gambar saja sehingga membuat hasil belajar siswa kurang maksimal dan banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Serta peneliti juga melakukan observasi dengan melakukan teknik wawancara kepada guru Pendidikan Pancasila yaitu Ibu Husnul Hotimah, S.Pd.I. pada tanggal yang sama. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 4.5 Berikut:

Tabel 4.5
Hasil Wawancara dengan Guru Pendidikan Pancasila

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran apa yang digunakan oleh Ibu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu media buku modul pembelajaran, LKS dan gambar yang berkaitan dengan materi.
2.	Apakah pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila pernah menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ?	Belum pernah, karena belum tahu kalau media <i>puzzle</i> bisa digunakan sebagai media pembelajaran.
3.	Sarana dan prasarana pendamping apa yang Ibu gunakan sebagai pendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Biasanya hanya menggunakan buku materi pendidikan pancasila dan papan tulis saja.
4.	Dari beberapa materi pelajaran pendidikan pancasila, materi apakah yang menurut ibu dianggap sulit oleh peserta didik?	Materi yang lumayan sulit bagi peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila yaitu simbol sila-sila pancasila, hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan siswa yang menunjukkan banyaknya siswa yang memiliki nilai dibawah KKM
5.	Apakah Ibu setuju apabila dikembangkan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila	Setuju sekali, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi simbol sila-sila pancasila sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain melakukan analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan analisis kurikulum dengan melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut diperoleh informasi bahwasanya pada kelas I telah menggunakan sistem pembelajaran kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka, serta diketahui pula bahwasanya pada nilai ulangan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebanyak 46,4% peserta didik mendapatkan nilai mendapatkan nilai dibawah KKM pada materi

pelajaran simbol sila-sila pancasila dan peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya sekitar 53,5% karena pendidik hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran pada materi pelajaran simbol sila-sila pancasila sehingga peserta didik kurang dapat fokus terhadap penyampaian pendidik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang motivasi agar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik seperti halnya media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*.

b. *Determine Instructional Goals* (Menentukan Tujuan Intruksional)

Analisis menentukan tujuan intruksional berkaitan dengan Fase A, Capaian Pembelajaran dan Tujuan pembelajaran yang akan digunakan pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Dari hasil wawancara, diperoleh data bahwasanya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila pada kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember telah menerapkan kurikulum merdeka pada proses pembelajarannya. pada tahun pelajaran 2022/2023 telah menggunakan Kurikulum merdeka di kelas I. Sehingga guru menggunakan fase A dan capaian belajar sebagai acuan tujuan belajar sesuai peraturan pemerintah. Hasil analisis kurikulum dan materi dijabarkan dalam tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Hasil Analisis Kurikulum dan Materi

Fase A	
Mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila; mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara GarudaPancasila; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah; mengenal aturan di lingkungan keluarga dan sekolah; menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di keluarga dan sekolah; menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga dan sekolah.	Menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, ciri-ciri fisik, dan hobinya; menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan di sekolah; menceritakan dan menghargai perbedaan baik fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll) maupun nonfisik (contoh: miskin, kaya, dll) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan sekolah
Capaian Pembelajaran Pancasila	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. 3. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah. 	

Berdasarkan analisis kebutuh dan analisis kurikulum dan materi pembelajaran tersebut dapat diperoleh data bahwasanya penggunaan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila sangat dibutuhkan bagi peserta didik dan guru sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari menentukan tujuan intruksional, diketahui peneliti menggunakan materi simbol sila-sila pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang mana pada materi ini peserta didik diajarkan bagaimana nilai-nilai pancasila dan penerepannya disekolah, dirumah dan di lingkungan. Sehingga dapat meningkatkan mewujukan elajar Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan

YME, dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran nilai-nilai yang terkandung pada Pancasila. Berikut tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila pada materi Simbol Sila-sila Pancasila dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Tujuan Pembelajaran Simbol Sila-sila Pancasila

Fase A	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu: 1. Mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. 2. Mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. 3. Menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah. 4. Mengenal aturan di lingkungan keluarga dan sekolah. 5. Menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di keluarga dan sekolah 6. Menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga dan sekolah.	Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah	1. Peserta didik mampu memahami dan menyebutkan pengertian Pancasila. 2. Peserta didik mampu mengungkapkan sila Pancasila secara runtut maupun secara acak. 3. Peserta didik mampu menghubungkan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila Pancasila.

c. *Confirm the Intended Audience* (Konfirmasi Peserta Didik yang dituju)

Tahap Analisis konfirmasi peserta didik yang dituju berkaitan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan Pancasila, didapatkan data bahwasanya kelas I Sunan Ibtidaiyah Negeri 2 Jember terdiri dari 4

kelas dengan memiliki beragam karakteristik. Peneliti menggunakan kelas I Sunan Ampel sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 peserta didik dan kelas I Sunan Muria sebagai kelas Eksperimen dengan jumlah peserta didik 30 peserta didik.

d. *Identify Required Resources* (Mengidentifikasi Sumber Daya yang Diperlukan)

Analisis identifikasi sumber daya dilakukan untuk mengetahui sumber daya bahan ajar, fasilitas belajar yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila, diketahui informasi bahwasanya bahan ajar yang digunakan oleh guru diantaranya yaitu buku modul, buku LKS, Papan tulis, dan LCD. Namun penggunaan LCD tidak dapat digunakan dengan sering sebab LCD yang dimiliki Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember hanya 3 buah dan digunakan secara bergantian dengan kelas-kelas yang lain.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwasanya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini dikarenakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember belum pernah menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada proses pembelajaran serta belum pernah ada penelitian yang meneliti media tersebut.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tujuan penelitian pada tahap ini ialah Pada tahap ini perancangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya yaitu:

a. *Conduct a Task* (Melakukan penyusunan produk)

Aplikasi yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yaitu aplikasi *microsoft office word*. Penyusunan yang dilakukan yaitu dengan menyusun cover, petunjuk permainan, gambar pendukung serta, soal pada kartu soal dan nomor soal pada papan *puzzle*. Berikut penjelasan terkait Format penyusunan desain media pembelajaran *puzzle* dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Format Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match*

Unsur-unsur	Keterangan
Cover	Cover terletak dihalaman paling depan papan <i>puzzle</i> berisikan judul (Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i> , Materi: Pendidikan Pancasila Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember) serta beberapa gambar pendukung.
Petunjuk Permainan	Petunjuk permainan terdapat pada halaman 2 media <i>puzzle</i> dengan desain kolom teks berbentuk awan serta dengan sedikit hiasan rumput.
Papan susun <i>puzzle</i>	Papan susun <i>puzzle</i> terletak dihalaman 3 media <i>puzzle</i> , pada bagian ini terdapat jawaban dari kartu soal.
Halaman gambar	Halaman gambar ini terletak dihalaman 4 atau dibelakang papan susun <i>puzzle</i> . Pada halaman ini apabila seluruh jawaban soal dijawab dengan benar maka gambar akan terbentuk dengan sempurna.
Papan bernomor	Papan bernomor terletak dihalaman 5 papan <i>puzzle</i> , pada halaman ini berisi nomor yang digunakan sebagai petunjuk dalam meletakkan jawaban yang sesuai dengan kartu soal.
Materi	Materi yang terletak dihalaman 6 atau halaman paling belakang papan <i>puzzle</i> ini berisi materi tentang Simbol sila-sila pancasila.
Kartu Soal	Berisi soal-soal yang digunakan pada papan <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i>

b. *Compose Performance Objectives* (Menyusun Tujuan Pembuatan Produk)

Penyusunan tujuan pembuatan produk berkaitan dengan komponen kondisi, komponen kinerja, dan komponen kriteria. Berikut tujuan Pembuatan produk pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9
Tujuan Pembuatan Produk

Komponen	Kriteria	Tujuan
Komponen Kondisi	Media <i>puzzle</i>	Pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih bermakna dan lebih efisien. Sehingga kualitas pembelajaran dapat lebih meningkat.
Komponen Kinerja	Media pembelajaran berisi materi, gambar berwarna warni, terdapat soal dan penyusunan bagian potongan <i>puzzle</i> didalamnya,	Memenuhi persyaratan media pembelajaran <i>puzzle</i>
Komponen Kriteria	Berbasis <i>make a match</i>	Untuk digunakan sebagai model pembelajaran yang diterapkan pada penggunaan media <i>puzzle</i> .

c. *Generate Testing Strategies* (Menghasilkan Strategi Pengujian)

Tahap menghasilkan pengujian ini berisi tugas atau tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui berhasil atau tidaknya media dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dituju. Peneliti menggunakan soal pada kartu soal untuk mengetahui seberapa pemahaman peserta didik dengan materi yang telah diajarkan. Berikut soal yang terdapat pada kartu soal dapat dilihat dari tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10
Soal pada Kartu Soal Media Pembelajaran
Puzzle Berbasis Make a Match

No	Pertanyaan	Kunci Jawaban
1	Pancasila adalah Indonesia	Dasar Negara
2	Pancasila berasal dari bahasa?	Sansekerta
3	Pancasila terdiri dari berapa sila?	Lima
4	Bagaimana bunyi sila ke 1?	Ketuhanan yang Maha Esa
5	Bagaimana bunyi sila ke 3?	Persatuan Indonesia
6	Lambang negara Indonesia adalah...	Garuda Indonesia
7	Banteng adalah lambang sila ke?	Empat
8	Simbol Pancasila pertama adalah...	Bintang
9	Sikap menghargai sesama sesuai sila ke?	Dua
10	Lambang sila ke lima adalah...	Padi dan Kapas




3. Tahap *Development* (Pengembangan)


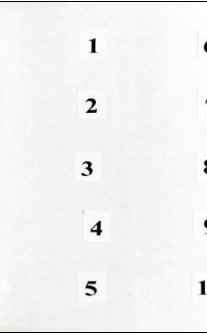

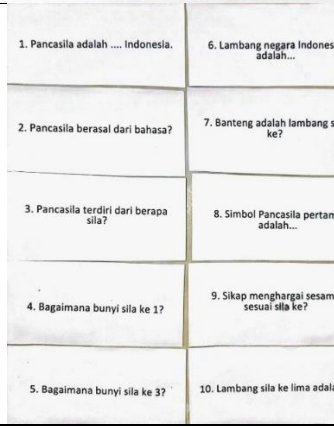
Tujuan dilakukannya pengembangan pada tahap ini yang dilakukan ialah untuk menghasilkan dan memvalidasi pengembangan media pembelajaran yang dipilih. Tahap-tahap pengembangan yang diantaranya yaitu:

a. *Generate Content* (Menghasilkan Produk)

Pada tahap menghasilkan produk ini peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang didalamnya berisi cover, halaman petunjuk permainan, halaman susunan *puzzle*, halaman gambar, halaman papan bernomor, dan halaman materi. Produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match*

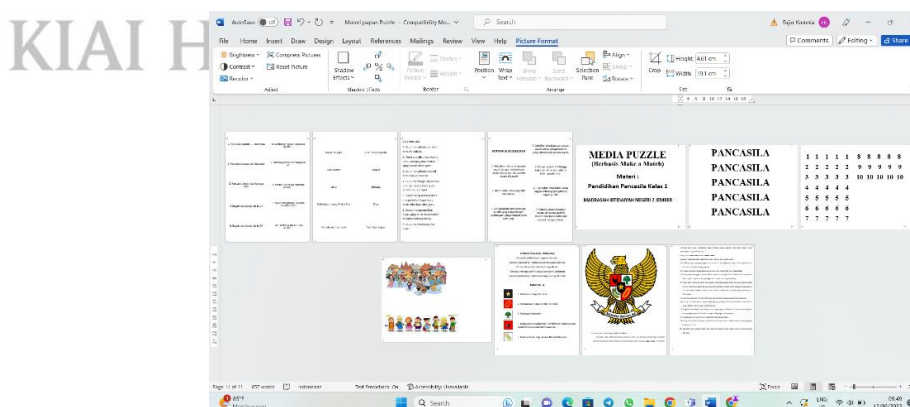
Tampilan	Keterangan
	<p>Cover terletak dihalaman paling depan papan <i>puzzle</i> berisikan judul “Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i>, Materi: Pendidikan Pancasila kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember”, serta beberapa gambar pendukung.</p>
	<p>Petunjuk permainan terdapat pada halaman 2 media <i>puzzle</i> dengan desain kolom teks berbentuk awan serta dengan sedikit hiasan rumput.</p>
	<p>Papan susun <i>puzzle</i> terletak dihalaman 3 media <i>puzzle</i>, pada bagian ini terdapat jawaban dari kartu soal.</p>

	<p>Halaman gambar ini terletak dihalaman 4 atau dibelakang papan susun <i>puzzle</i>. Pada halaman ini apabila seluruh jawaban soal dijawab dengan benar maka gambar akan terbentuk dengan sempurna.</p>
	<p>Papan bernomor terletak dihalaman 5 papan <i>puzzle</i>, pada halaman ini berisi nomor yang digunakan sebagai petunjuk dalam meletakkan jawaban yang sesuai dengan kartu soal.</p>
 <p>SIMBOL SILA-SILA PANCASILA Pancasila adalah dasar negara Indonesia. Pancasila berasal dari bahasa Sanskerta panca dan sila. Panca artinya lima dan sila artinya dasar. Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.</p> <p>PANCASILA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketuhanan Yang Maha Esa 2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab 3. Persatuan Indonesia 4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan 5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia 	<p>Materi yang terletak dihalaman 6 atau halaman paling belakang papan <i>puzzle</i> ini berisi materi tentang Simbol sila-sila pancasila.</p>
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Pancasila adalah Indonesia. 2. Pancasila berasal dari bahasa? 3. Pancasila terdiri dari berapa sila? 4. Bagaimana bunyi sila ke 1? 5. Bagaimana bunyi sila ke 3? 6. Lambang negara Indonesia adalah... 7. Banteng adalah lambang sila ke? 8. Simbol Pancasila pertama adalah... 9. Sikap menghargai sesama sesuai sila ke? 10. Lambang sila ke lima adalah... 	<p>Kartu Soal Berisi Soal yang digunakan untuk mengoprasikan media pembelajaran <i>puzzle</i>.</p>

b. *Selector or Development* (Memilih atau Mengembangkan Media)

Media yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Simbol Sila-sila Pancasila. Media dibuat dengan Microsoft pada bagian desain, dan menggunakan papan kayu dan papan triplek sebagai media *puzzlenya*. Berikut tahapan pembuatan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*:

- 1) Langkah pertama pembuatan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yaitu dengan menggunakan aplikasi *software microsoft office word* untuk mendesain komponen-komponen yang akan ditempelkan pada papan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* seperti cover dan isi materi, petunjuk permainan, papan susun *puzzle*, halaman gambar, papan bernomor, materi, soal.



Gambar 4.1
Membuat desain media menggunakan *microsoft office word*

- 2) Langkah kedua menyiapkan 1 papan kayu dengan tebal 0,7cm dan lebar 30x40cm serta 2 papan triplek dengan ketebalan kurang lebih 0,5cm.



Gambar 4.2
Menyiapkan papan kayu dan papan triplek

- 3) Langkah ke 3 yaitu lubangi dengan bentuk persegi sebanyak 10 persegi panjang pada papan *puzzle* dengan ukuran yang sama yaitu 9x5 cm untuk dijadikan kepingan *puzzle*



Gambar 4.3
Melubangi papan *puzzle* dengan bentuk persegi

- 4) Langkah ketiga yaitu menggabungkan papan kayu dan 2 papan triplek menjadi 1 bagian yang utuh, dengan posisi papan triplek berada di bagian luar dan papan kayu dibagian tengah dengan engsel.



Gambar 4.4
Menggabungkan papan kayu dan papan triplek menjadi 1 bagian

- 5) Tempelkan komponen-komponen media seperti cover, petunjuk permainan, jawaban, nomor papan *puzzle*, gambar, materi yang sudah diprint dalam bentuk stiker. Pasang stiker yang berisi materi, susun dengan urutan bagian paling depan yaitu cover, halaman kedua sisi kiri petunjuk permainan dan sisi kanan berisi jawaban kepingan *puzzle*, halaman ketiga pada sisi kiri berisi gambar dan pada sisi kanan berisi nomor urutan jawaban, lalu bagian paling belakang yaitu berisi materi, kemudian Lapisi seluruh bagian kayu dan triplek yang masih terlihat menggunakan stiker berwarna putih. Kemudian hias media agar terlihat lebih menarik.



Gambar 4.5

Melapisi dan menghias papan *puzzle* dengan komponen-komponen isi media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*

- 6) Potong kertas berisi soal yang sudah direkatkan dengan kertas manila berbentuk persegi panjang berukuran 5x12cm, kemudian masukkan kartu soal pada amplop, dan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* siap untuk digunakan.

1. Pancasila adalah Indonesia.	6. Lambang negara Indonesia adalah...
2. Pancasila berasal dari bahasa?	7. Banteng adalah lambang sila ke?
3. Pancasila terdiri dari berapa sila?	8. Simbol Pancasila pertama adalah...
4. Bagaimana bunyi sila ke 1?	9. Sikap menghargai sesama sesuai sila ke?
5. Bagaimana bunyi sila ke 3?	10. Lambang sila ke lima adalah...

Gambar 4.5
Membuat kartu soal

c. *Develop Guidance for Student and Teacher* (Mengembangkan Panduan untuk Siswa dan Guru)

Peneliti mengembangkan panduan penggunaan media untuk peserta didik dan guru agar mempermudah pemakai saat mengaplikasikan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang berisi tentang petunjuk penggunaan media dan spesifikasi produk dan langkah-langkah pembuatan.

Tabel 4.12
Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* berbasis *Make a Match*

No	Petunjuk Penggunaan
1.	Keluarkan dan acak susunan <i>puzzle</i> dengan sisi jawaban berada diatas dan sisi gambar berada dibawah.
2.	Ambil kartu soal yang telah disediakan.
3.	Cari jawaban pada potongan <i>puzzle</i> yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.
4.	Letakkan jawaban pada papan <i>puzzle</i> sesuai dengan nomor yang tertera pada papan <i>puzzle</i> .
5.	Ulangi langkah 2-4 hingga kartu soal habis dan seluruh kolom <i>puzzle</i> terisi.
6.	Jika waktu telah habis, buka bagian belakang (sisi gambar) papan <i>puzzle</i> .
7.	Gambar akan terbentuk secara sempurna apabila seluruh soal pada kartu soal dijawab dengan benar.

Tabel 4.13
Spesifikasi Produk Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make a Match*

No	Spesifikasi Produk Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make a Match</i>
1.	Produk berupa media papan <i>puzzle</i> yang dimodifikasi dengan memasukkan materi pembelajaran kedalam medianya.
2.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini terbuat dari papan triplek dan kayu yang sudah dipehalus sehingga nyaman digunakan.
3.	Produk media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini dilengkapi dengan kartu soal dalam penggunaannya.
4.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini diperuntukkan untuk peserta didik kelas 1 SD/MI.
5.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini memiliki 3 lapis bagian <i>puzzle</i> yang terdiri dari 6 sisi, bagian depan (sisi depan berisi cover, sisi belakang cover depan berisi petunjuk permainan), bagian tengah <i>puzzle</i> terdapat 2 sisi (sisi depan berisi potongan jawaban <i>puzzle</i> , sisi belakang berisi gambar), bagian belakang (sisi depan berisi nomor yang sesuai dengan kartu soal, sisi belakang berisi materi simbol sila-sila Pancasila).
6.	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini cara penggunaannya yaitu dengan mengeluarkan dahulu semua bagian potongan <i>puzzle</i> dan diacak dengan posisi jawaban berada diatas dan sisi gambar berada dibawah. Kemudian di letakkan diatas meja, lalu peserta didik mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan tersebut dengan menyusun potongan jawaban <i>puzzle</i> kedalam papan <i>Puzzle</i> bernomor sesuai dengan nomor yang terdapat pada kartu soal hingga kartu soal terakhir. Jika seluruh soal telah terjawab dan kolom <i>puzzle</i> sudah terisi semua, tutup dan buka bagian selanjutnya. Apabila seluruh jawaban terjawab dengan benar maka gambar akan tersusun dengan sempurna.
7.	Media ini di desain secara menarik sesuai dengan usia peserta didik yaitu usia 7-8 tahun agar dapat menarik minat belajar peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

d. *Conduct Formative Revisions* (Melakukan Revisi Formatif)

Tahapan ini berfungsi untuk mengetahui keefektifan produk yang digunakan dan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang perlu direvisi. Berikut uraian tahapan yang dilakukan oleh peneliti:

1) *One-to-one-Trial* (Uji Coba Satu-ke-satu)

Uji coba tahap kesatu ini dilakukan oleh dosen validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru pendidikan pancasila untuk dilakukan validasi dan revisi pada produk yang dikembangkan peneliti. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru pendidikan pancasila dijadikan patokan untuk memperbaiki produk pengembangan yang akan di gunakan. Hasil validasi dari para dosen validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru pendidikan pancasila ialah sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Media

Tabel 4.14
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skor Rata-rata
1.	Desain Cover	75%
2.	Desain Isi	100%
3.	Kemudahan Penggunaan	100%
Rata-rata		91,60%

Tabel 4.15
Saran/Masukan Ahli Media

Validator	Saran/Masukan
M. Sholahuddin Amrullah. M.Pd	1. Ubah bahan yang sebelumnya sterofoam dan kertas manila menjadi papan kayu dan papan triplek

b) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.16
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skor Rata-rata
1.	Kelayakan isi	100%
2.	Kelayakan penyajian	100%

3.	Kesesuaian materi	100%
Rata-rata		100%

Tabel 4.17
Saran/Masukan Ahli Materi

Validator	Saran/Masukan
Dr. Ubaidillah, M.Pd.I	<ol style="list-style-type: none"> Gunakan yang tidak terlalu panjang dan tidak rumit untuk anak kelas 1 Sekolah Dasar. Jawaban dibuat tidak sama antara satu dengan lainnya agar saat disusun apabila seluruh jawaban dijawab dengan benar maka gambar akan terbentuk dengan sempurna.

c) Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.18
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skore Rata- rata
1.	Kejelasan	100%
2.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	75%
3.	Keefektifan dan keefisienan	75%
4.	Kememenarikan	100%
5.	Komunikatif	75%
6.	Kemudahan bahasa	75%
7.	Kemudahan petunjuk penggunaan	100%
Rata-rata		85,71%

Tabel 4.19
Saran/Masukan Ahli Bahasa

Validator	Saran/Masukan
Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan KBBI, sesuaikan kemudahan/kesulitan soal sesuai dengan usia peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

d) Validasi Guru Pendidikan Pancasila

Tabel 4.20
Hasil Validasi Guru Pendidikan Pancasila

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skore Rata-rata
1.	Kemudahan pengoperasian media	100%
2.	Kejelasan tulisan	100%
3.	Kualitas tampilan	100%
4.	Kesesuaian materi dengan fase A dan capaian pembelajaran	100%
5.	Kemanfaatan	91,66%
Rata-rata		98,20%

2) *Small Grub Trial* (Uji Coba Kelompok Kecil)

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 29 mei 2023 dilakukan di ruang lab komputer Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dengan menggunakan subyek penelitian sebanyak 8 peserta didik. Dalam pelaksanaannya peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi Simbol Sila-sila Pancasila serta berdiskusi terkait materi tersebut, setelah pembelajaran dan diskusi dirasa cukup kemudian peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik pada masing-masing kelompok mendapatkan 1 set media *puzzle*. Kemudian peneliti mengenalkan media tersebut dan menjelaskan petunjuk penggunaan dan aturan permainan media pembelajaran kepada peserta didik kemudian peserta didik diberi waktu untuk menjawab dan menyusun pertanyaan dan jawaban pada papan *puzzle*. Berikut hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 4.21 berikut:

Tabel 4.21
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skor Rata-rata
1.	Tampilan	87,49%
2.	Penyajian materi	82,91
3.	Manfaat	91,24
Rata-rata		87,21

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan dari tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kemanfaatan media, respon siswa, serta menguji kemenarikan dan keefektifan produk tersebut. Berikut hasil angket respon peserta didik kelompok besar dapat dilihat pada tabel 4.22 berikut ini:

Tabel 4.22
Hasil angket respon peserta didik skala besar

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skor Rata-rata
1.	Tampilan	88,83
2.	Penyajian materi	91,56
3.	Manfaat	93,74
Rata-rata		91,37

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran berdasarkan saran dan komentar para dosen validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. Respon tersebut menunjukkan respon yang sangat baik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*. Hasil tersebut memperoleh

masukannya maupun saran yang diperoleh dari pendidik dan peserta didik. Masukan tersebut digunakan sebagai perbaikan media yang akan dikembangkan. Revisi hasil akhir terdapat pada lampiran ke 12.

C. Analisis Data

Tujuan analisis data yaitu merinci hasil data uji coba. Kesimpulan hasil analisis dikemukakan pada bagian akhir butir ini, berikut penjelasan secara lengkap mengenai hasil uji coba:

1. Analisis Uji Coba Ahli Media

Uji coba media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrullah. M.Pd yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2023. Terdapat 8 aspek penilaian validasi media dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.23
Hasil Analisis Uji Coba Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
1.	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran	4	4	100%
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami soal LKPD	3	4	75%
3.	Kejelasan dalam tujuan Pembelajaran	4	4	100%
4.	Pemberian Motivasi	4	4	100%
5.	Uraian Penyajian data materi Pembelajaran	3	4	75%
6.	Sistematika Pembelajaran	3	4	75%
7.	Mengenai kelengkapan informasi	4	4	100%
8.	Media awet, menarik, dan tidak mudah rusak	3	4	75%
Jumlah		28	32	
Presentase		87,5%		

Hasil pada tabel diatas adalah hasil perhitungan pengisian angket dari uji validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media. Nilai maksimal dari hasil validasi tersebut 32, sedangkan hasil yang diperoleh

dari validator adalah 28. Maka hasil presentase yang diperoleh pada uji validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah 87,5% dengan keterangan layak tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilakukan untuk mengetahui hasil dari keseluruhan tiap aspek sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor (X)}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{28}{32} \times 100\% \\ &= 87,5\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Hasil tersebut memperoleh skor 28 kemudian dibagi dengan skor 32 yang diperoleh dari hasil perhitungan jumlah nilai keseluruhan dari nilai ideal semua aspek. Hasil penilaian tersebut dapat diketahui total presentase yang diperoleh yaitu 87,5%. Berdasarkan kriteria presentase kelayakan maka media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah.

2. Analisis Uji Coba Ahli Materi

Uji coba media dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Bapak Dr. Ubaidillah M.Pd.I sebagai validator ahli materi tersebut dilakukan pada tanggal 15 Februari 2023. Terdapat tujuh aspek penyesuaian materi

tentang media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*. Tabel perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.24
Hasil Analisis Uji Coba Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
1.	Kesesuaian dengan silabus	4	4	100%
2.	Kesesuaian materi dengan Fase A dan Capaian Pembelajaran	4	4	100%
3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	4	4	100%
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa	4	4	100%
5.	Kesesuaian manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa	4	4	100%
6.	Kemudahan dalam memahami pembelajaran	4	4	100%
7.	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran	4	4	100 %
Jumlah		28	28	
Presentase		100%		

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilakukan untuk mengetahui hasil dari keseluruhan tiap aspek sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor (X)}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{28}{28} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Hasil tersebut memperoleh skor 28 kemudian dibagi dengan skor 28 yang diperoleh dari hasil perhitungan jumlah nilai keseluruhan dari nilai ideal semua aspek. Hasil penilaian tersebut dapat diketahui total presentase yang diperoleh yaitu 100%. Berdasarkan kriteria presentase kelayakan maka media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah.

3. Analisis Uji Coba Ahli Bahasa

Uji coba media dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Validasi ahli bahasa tersebut dilakukan pada tanggal 13 Februari 2023. Terdapat tujuh aspek penyesuaian tentang bahan ajar Pembelajaran tematik mata pelajaran matematika. Tabel perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.25
Hasil Analisis Uji Coba Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentasi
		X	Xi	
1.	Kejelasan dalam memberikan informasi	4	4	100%
2.	Keterbacaan dan Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia	3	4	75%
3.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	3	4	75%
4.	Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	4	4	100%
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	3	4	75%
6.	Penggunaan kata dan bahasa tidak terlalu tinggi sehingga yang mudah dipahami oleh seluruh siswa yang membaca	3	4	75%
7.	Jika ada kata sulit dalam penggunaannya maka siswa dapat membaca petunjuk permainan pada media tersebut	3	4	75%
Jumlah		23	28	
Presentase		82,14%		

Hasil pada tabel diatas adalah hasil perhitungan pengisian angket dari uji validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media. Nilai maksimal dari hasil validasi tersebut 28, sedangkan hasil yang diperoleh dari validator adalah 23. Maka hasil presentase yang diperoleh pada uji validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa adalah 82,14% dengan keterangan layak tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilakukan untuk mengetahui hasil dari keseluruhan tiap aspek sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor (X)}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{28} \times 100\%$$

$$= 82,14\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Hasil tersebut memperoleh skor 23. Sedangkan skor 28 diperoleh dari hasil perhitungan jumlah nilai keseluruhan dari nilai ideal semua aspek. Hasil penilaian tersebut dapat diketahui total presentase yang diperoleh yaitu 82,14%. Berdasarkan kriteria presentase kelayakan maka media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* valid dan layak digunakan

sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

4. Analisis Uji Coba Guru Pendidikan Pancasila

Dalam uji coba ahli pembelajaran dilakukan oleh guru Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yaitu Ibu Husnul Hotimah, S.Pd.I Validasi ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 30 Maret 2023. Terdiri dari 10 aspek penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*. Di bawah ini adalah perhitungannya:

Tabel 4.26
Hasil Analisis Uji Coba Guru Pendidikan Pancasila

NO	Butir Penilaian	Skor		Presentase
		X	Xi	
A.	Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match			
1	Media pembelajaran pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat dioperasikan dengan mudah	4	4	100%
2	Kartu soal dan potongan <i>puzzle</i> pada media pembelajaran bekerja dengan tepat sesuai fungsinya	4	4	100%
3	Kejelasan petunjuk dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sudah baik dan mudah dimengerti	4	4	100%
B.	Tulisan (Teks)			
4	Tulisan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> mudah untuk dibaca	4	4	100%
C.	Tampilan			
5	Pemilihan tema tampilan pada media pembelajaran menarik	4	4	100%
6	Kualitas tampilan isi materi dalam media pembelajaran sudah baik	4	4	100%
D.	Materi			
8	Materi yang disajikan sesuai dengan fase dan capaian pembelajaran	4	4	100%
E.	Manfaat			
9	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i>	4	4	100%

	dapat meningkatkan minat belajar siswa			
10	Setelah menggunakan media puzzle, pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak membosankan	4	4	100%
11	Dengan menggunakan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat memudahkan siswa dalam memahamai materi	3	4	75%
Jumlah		43	44	
Rata-rata		97,72%		

Tabel perhitungan di atas merupakan hasil perhitungan pengisian angket dari uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli pembelajaran. Nilai yang diberikan validator adalah 39 dan nilai maksimal indikator adalah 40. Maka hasil yang diperoleh pada uji validasi oleh ahli pembelajaran yaitu 97,72% dengan kriteria layak dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilakukan perhitungan untuk mengetahui hasil dari keseluruhan aspek, adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimum (xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{43}{44} \times 100\%$$

$$= 97,72\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Dari perhitungan jumlah skor yang diperoleh dari validator ahli pembelajaran memperoleh nilai 43. Sedangkan skor 44 tersebut diperoleh dari perhitungan jumlah nilai ideal semua aspek. Untuk itu dapat diketahui total presentase yang diperoleh adalah 97,72%. Berdasarkan kriteria

presentase kelayakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* layak digunakan tanpa perlu direvisi.

5. Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Kecil

Uji penggunaan media skala kecil dilakukan pada peserta didik kelas I dengan jumlah responden sebanyak 8 peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Praktik uji coba skala kecil dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023 disertai dengan pengisian angket pada peserta didik untuk dilakukan penilaian media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*. Tabel respon peserta didik pada uji skala kecil terdapat pada table 4.27 sebagai berikut:

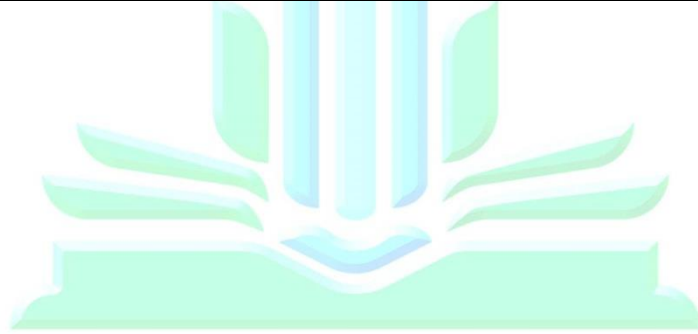


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.27
Hasil Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Kecil

Siswa	Aspek Penilaian														Tse	Tsh	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
1. Adeeva Afshin M	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	47	56	83,9 2%
2. Ahmad Akram Z	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	48	56	85,7 1%
3. Alayya Shafani a Q	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	48	56	85,7 1%
4. Diego Martin A R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100 %
5. Muham mad Ibrahim	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	45	56	80,3 5%
6. Nuraisy	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	51	56	91,0 7%

a Kanza A																		
7. Shakila Areta A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	55	56	98,2 1%	
8. Wini Eka Kurnia W	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100 %	
Tse	30	28	28	30	29	31	28	30	30	27	27	29	30	29	406	44 8	90,6 2%	
Tsh	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	448			
%	93,7 5%	87,5 0%	87,5 0%	93,7 5%	90,6 2%	96,8 7%	87,5 0%	93,7 5%	93,7 5%	84,3 7%	84,3 7%	90,6 2%	93,7 5%	90,6 2%	90,6 2%			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Keterangan Tabel:

X_i : Jumlah skor ideal dalam satu item

Σn : Jumlah total skor tiap responden

ΣX : Jumlah keseluruhan jawaban responden

ΣX_i : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% : Konstanta

Tabel 4. 28

Keterangan Hasil Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Kecil

Aspek Penilaian	Aspek yang di Nilai
1	Pertanyaan soal yang digunakan mudah difahami
2	Soal yang digunakan sesuai dengan materi
3	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca
4	Bahasa mudah dimengerti
5	Desain hiasan papan <i>puzzle</i> menarik
6	Belajar lebih semangat karena menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i>
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja
8	Pengetahuan tambahan disajikan dihalaman paling belakang papan <i>puzzle</i>
9	Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi simbol sila-sila pancasila
10	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini menarik perhatian saya terhadap materi yang disajikan
11	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini menyampaikan materi simbol sila-sila pancasila
12	Pada saat menggunakan media <i>puzzle</i> ini pembelajaran pendidikan pancasila menjadi tidak membosankan
13	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini mudah digunakan
14	Penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini dapat mengasah ingatan saya mengenai materi simbol sila-sila pancasila

Berdasarkan tabel diatas dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{406}{448} \times 100\%$$

$$= 90,62\%$$

Keterangan:

X : Skor responden dalam satu item

Xi : Jumlah skor ideal dalam satu item

100% : Konstanta

Berdasarkan rumus tersebut skor 406 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden yang diambil dari angket. Sedangkan skor 448 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal dari seluruh item yang terdapat pada tabel di atas. Jumlah keseluruhan skor tersebut dapat dihitung presentase yaitu 90,62%. Berdasarkan presentase maka dapat dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.

6. Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Besar

Uji penggunaan media skala besar dilakukan pada peserta didik kelas I dengan jumlah responden sebanyak 28 peserta didik di Madrasah Ibtidaiyan Negeri 2 Jember. Praktik uji coba pengguna dilakukan pada tanggal 20 Maret 2023 serta dilakukan pengisian angket pada peserta didik untuk dilakukan penilaian media permainan papan susun aksara Jawa. Tabel hasil uji coba pengguna terdapat pada tabel 4.29 sebagai berikut:

Tabel 4.29
Hasil Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Besar

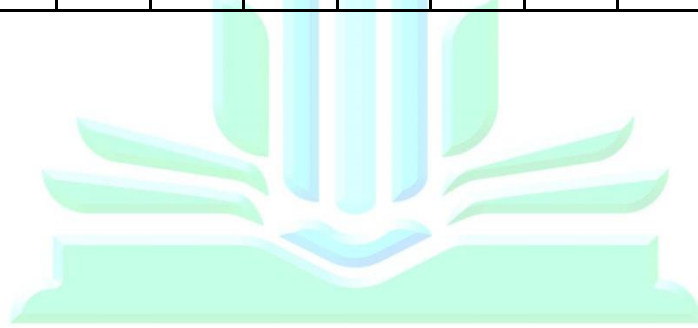
Siswa	Aspek Penilaian														Tse	Tsh	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
1. Adipati Ravka P.	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	51	56	91,07%
2. Aghafa Nurazki a B	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	47	56	83,92%
3. Ahmad Afriyanto	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	53	56	94,64%
4. Ahmad Ardana	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	48	56	85,71%
5. Ahmad Kenzie AG	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	54	56	96,42%

6. Ahmad Rafa E	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	49	56	87,5 0%
7. A.Yusuf Indraw an	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	54	56	96,4 2%
8. Ahwal Asyraaf A	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	51	56	91,0 7%
9. Aisyah Illiyina FS	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	51	56	91,0 7%
10. Alief Wahyu R	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51	56	91,0 7%
11. Anindit a Kaysha S	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	53	56	94,6 4%
12. Arfan Dzul Fadli	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	50	56	89,2 8%

13. Arnetta Laurinda	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	53	56	94,64%
14. Cannaya Felicia H	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	53	56	94,64%
15. Danish Azka S	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	51	56	91,07%
16. Devitha Alfahira	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	48	56	85,71%
17. Fara Afida SK	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	51	56	91,07%
18. Kh Fathurrayyan C	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	53	56	94,64%
19. Lu'lu'ul Azka S	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	53	56	94,64%
20. ML Rojabi	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53	56	94,64%

21. M. Taufiq	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	53	56	94,64%
22. Muhamad Zein	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	49	56	87,50%	
23. N Fathin Madani y	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	51	56	91,07%	
24. Putri Alviatus S	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	52	56	92,85%	
25. Rafietha Ashela N	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	52	56	92,85%	
26. Salsabila Nesya D	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	51	56	91,07%	
27. Yumna Fariha D	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	53	56	94,64%	

28. Ziyan Rasafa R	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	54	56	96,4 2%
Tse	107	97	103	99	97	101	101	99	106	102	107	106	106	111	1442	15 68	91,9 6%
Tsh	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	1568		
%	95,5 0%	86,6 0%	91,9 6%	88,3 9%	86,6 0%	90,1 7%	90,1 7%	88,3 9%	94,6 4%	91,0 7%	95,5 0%	94,6 4%	94,6 4%	99,1 0%	91,9 6%		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Keterangan Tabel:

- X_i : Jumlah skor ideal dalam satu item
 Σn : Jumlah total skor tiap responden
 ΣX : Jumlah keseluruhan jawaban responden
 ΣX_i : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item
 100% : Konstanta

Tabel 4. 30

Keterangan Hasil Analisis Respon Peserta Didik pada Uji Skala Besar

Aspek Penilaian	Aspek yang di Nilai
1	Pertanyaan soal yang digunakan mudah difahami
2	Soal yang digunakan sesuai dengan materi
3	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca
4	Bahasa mudah dimengerti
5	Desain hiasan papan <i>puzzle</i> menarik
6	Belajar lebih semangat karena menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i>
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja
8	Pengetahuan tambahan disajikan dihalaman paling belakang papan <i>puzzle</i>
9	Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi simbol sila-sila Pancasila
10	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini menarik perhatian saya terhadap materi yang disajikan
11	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini menyampaikan materi simbol sila-sila pancasila
12	Pada saat menggunakan media <i>puzzle</i> ini pembelajaran pendidikan pancasila menjadi tidak membosankan
13	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini mudah digunakan
14	Penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini dapat mengasah ingatan saya mengenai materi simbol sila-sila Pancasila

Berdasarkan tabel diatas dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{1442}{1568} \times 100\%$$

$$= 91,96\%$$

Keterangan:

X : Skor responden dalam satu item

Xi : Jumlah skor ideal dalam satu item

100% : Konstanta

Berdasarkan rumus tersebut skor 1442 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden yang diambil dari angket. Sedangkan skor 1568 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal dari seluruh item yang terdapat pada tabel di atas. Jumlah keseluruhan skor tersebut dapat dihitung presentase yaitu 91,96%. Berdasarkan presentase maka dapat dikategorikan dalam criteria tingkat kelayakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk, peneliti melakukan perbaikan terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan komentar dan saran dari dosen validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hal tersebut dilakukan agar produk pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih

baik dari sebelumnya. Pada tabel 4.15 Disajikan bagian komentar dan saran dari dosen validator ahli materi yaitu penggunaan bahan yang yang digunakan jangan menggunakan papan sterofoam dan kertas manila karena akan mudah rusak, perbaikan bagian petunjuk permainan seharusnya di desain lebih menarik atau ditambah gambar yang menarik sesuai usia peserta didik agar tidak terkesan sepi dan lebih menarik bagi peserta didik. Pada tabel 4.17 disajikan mengenai komentar dan saran dari dosen validator ahli materi yaitu adanya penyajian soal yang terlalu panjang dan agak rumit untuk ukuran peserta didik kelas I sekolah dasar, adanya jawaban yang sama pada potongan papan *puzzle* yang menyebabkan gambar disisi halaman gambar pada papan *puzzle* tidak tersusun secara sempurna meskipun jawaban pada kartu soalnya benar. Pada tabel 4.19 Disajikan mengenai komentar dan saran dari dosen validator ahli bahasa yaitu bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan KBBI, sesuaikan dengan usia peserta didik kelas I sekolah dasar.

1. Revisi Oleh Ahli Media

Perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari ahli media disajikan pada tabel 4.31 Berikut:


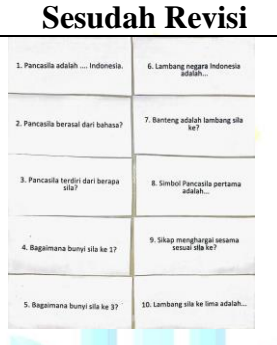


Tabel 4.31
Revisi Produk oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Sebelum: menggunakan bahan sterofoam dan kertas Manila.</p> <p>Sesudah: menggunakan papan kayu dan papan triplek</p>

2. Revisi Oleh Ahli Materi

Perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari ahli media disajikan pada tabel 4.32 Berikut:

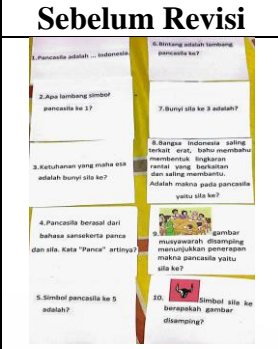
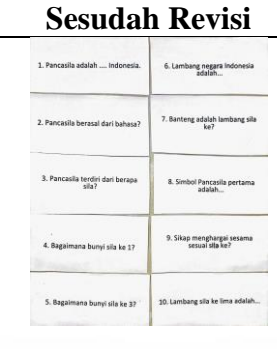
Tabel 4.32
Revisi Produk oleh Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Sebelum: Ada soal yang terlalu panjang dan rumit untuk anak kelas 1 Sekolah Dasar.</p> <p>Sesudah: soal tidak terlalu panjang dan sesuai kemampuan siswa kelas 1SD/MI.</p>
		<p>Sebelum: Ada jawaban yang sama, menyebabkan gambar pada puzzle tidak tersusun secara sempurna meskipun jawaban pada kartu soalnya benar.</p> <p>Sesudah: Jawaban dibuat tidak sama antara satu dengan lainnya agar saat disusun apabila seluruh jawaban dijawab dengan benar maka gambar akan terbentuk dengan sempurna.</p>

3. Revisi Oleh Ahli Bahasa

Perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari ahli media disajikan pada tabel 4.33 Berikut:

Tabel 4.33
Revisi Produk oleh Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Sebelum: Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan KBBI, sesuaikan kemudahan/kesulitan soal sesuai dengan usia peserta didik kelas I Sekolah Dasar.</p> <p>Sesudah: Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan KBBI, sesuai dengan usia peserta didik kelas I Sekolah Dasar.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media *puzzle* seperti yang dikemukakan J hyenik dalam jurnalnya yang berjudul “*Sequence Matching Genetic Algorithm for Square Jigsaw Puzzles*” bahwa media *puzzle* ini dibuat pertama kali oleh John Spilsbury. John Spilsbury merupakan seorang pembuat peta dan pemahat dari London, dikenal karena *jigsaw puzzle*-nya sejak tahun 1760 dan kemudian berkembang secara bertahap ke seluruh dunia.

Media *puzzle* berbasis *make a match* merupakan media yang permainan yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam penggunaan medianya. Manfaat dari produk pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* ini ialah untuk membantu peserta didik untuk lebih memahami suatu materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, dan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal sehingga dapat meningkatkan keinginan belajar siswa. Media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini telah disesuaikan dengan fase A dan capaian belajar peserta didik. Mata pelajaran pendidikan pancasila ini merupakan mata pembelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik belajar apabila pembelajaran dikemas secara lebih menarik dan dapat mendukung keaktifan peserta didik kelas rendah. Sehingga dikembangkan media

pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi simbol sila-sila pancasila pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang diajarkan.

Produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini terbuat dari bahan yang mudah untuk didapatkan. pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini disesuaikan dengan buku modul pembelajaran pendidikan pancasila kelas I kurikulum merdeka yang membahas tentang materi simbol sila-sila pancasila. selain terbuat dari bahan yang mudah untuk didapatkan, pembuatan media pembelajaran *puzzle* ini juga mudah.

Adapun beberapa alat-alat yang harus digunakan dalam pembuatan media *puzzle* ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh J Hamalik bahwa John Spills burry yaitu seorang penemu *puzzle* bahwa Jigsaw *puzzle* pertama kali diproduksi dengan menggunakan kayu datar yang berbentuk simetris kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian kecil yang berukuran sama oleh John Spilsbury.

Berikut penjelasan terkait alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media, cara pembuatan serta petunjuk penggunaan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* :

1. Alat dan Bahan-bahan yang dibutuhkan

Berikut alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* antara lain:

a. Alat

- 1) Pemotong kayu
- 2) Pensil
- 3) Gunting

b. Bahan-bahan

- 1) Triplek
- 2) Kertas origami
- 3) Glukol
- 4) Gambar dan materi yang sudah diprint stiker
- 5) Papan kayu setebal 0,7cm dengan lebar 30x40cm
- 6) 2 buah papan Triplek setebal 0,5cm berukuran 30x40cm
- 7) 4 buah engsel pintu kecil ukuran 2x3cm
- 8) Kertas print berisi soal
- 9) 1 lembar kertas Manila

Alat dan bahan diatas adalah bahan yang harus ada dalam proses pembuatan media. Jika terdapat beberapa bahan yang sulit didapatkan bisa digantikan dengan menggunakan bahan lain yang lebih mudah didapatkan dan memiliki fungsi serupa.

2. Cara Pembuatan

Di bawah ini merupakan cara pembuatan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* :

- a. Gambar persegi panjang pada papan kayu sebanyak 10 persegi panjang dengan ukuran yang sama yaitu 9x5 cm untuk dijadikan kepingan *puzzle*.
- b. Lubangi papan kayu dengan alat pemotong kayu sesuai dengan pola yang telah digambar
- c. Pasang engsel pada papan kayu dan triplek dengan susunan triplek berada disisi luar dan kayu berada di sisi tengah, 2 engsel untuk bagian depan dan 2 engsel untuk bagian belakang.
- d. Pasang komponen-komponen media seperti cover, petunjuk permainan, jawaban, nomor papan *puzzle*, gambar, materi yang sudah diprint dalam bentuk stiker, kemudian susun dengan urutan bagian paling depan yaitu cover, halaman kedua sisi kiri petunjuk permainan dan sisi kanan berisi jawaban kepingan *puzzle*, halaman ketiga pada sisi kiri berisi gambar dan pada sisi kanan berisi nomor urutan jawaban, lalu bagian paling belakang yaitu berisi materi.
- e. Lapisi seluruh bagian kayu dan triplek yang masih terlihat menggunakan stiker berwarna putih.
- f. Gunting dan bentuk kertas origami menjadi persegi panjang kecil dengan bermacam warna, bentuk awan, matahari, pohon, rumput, bintang, burung.
- g. Tempel dan hias bagian cover dengan kertas origami yang sudah berbentuk awan, matahari, pohon, burung dan persegi kecil. Serta bentuk rumput dibagian petunjuk permainan.

- h. Tempelkan kertas print berisi soal pada kertas Manila dengan glukol
- i. Potong kertas berisi soal yang sudah direkatkan dengan kertas manila berbentuk persegi panjang berukuran 5x12cm
- j. Masukkan kartu soal pada amplop, dan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* siap untuk digunakan.

3. Petunjuk Penggunaan:

- a. Keluarkan dan acak susunan *puzzle* dengan sisi jawaban berada diatas dan sisi gambar berada dibawah.
- b. Ambil kartu soal yang telah disediakan.
- c. Cari jawaban pada potongan *puzzle* yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.
- d. Letakkan jawaban pada papan *puzzle* sesuai dengan nomor yang tertera pada papan *puzzle*.
- e. Ulangi langkah 2-4 hingga kartu soal habis dan seluruh kolom *puzzle* terisi.
- f. Jika waktu telah habis, buka bagian belakang (sisi gambar) papan *puzzle*.
- g. Gambar akan terbentuk secara sempurna apabila seluruh soal pada kartu soal dijawab dengan benar.

Berikut Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini telah divalidasi oleh para validator ahli media, ahli materi, ahli materi dan ahli pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil yang diperoleh dari validasi para ahli

menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini mendapatkan tingkat kevalidan yang layak digunakan oleh peserta didik. Hasil presentasi yang diperoleh dari para validator ahli yaitu , maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berbasis *make a match* yang sudah divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran mendapatkan tingkat kevalidan yang layak sehingga media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini layak digunakan untuk peserta didik. Presentase keseluruhan yang diperoleh dari ahli validator media sebesar 87,5%, ahli materi sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 82,14% dan ahli pembelajaran pendidikan pancasila yaitu sebesar 97,72 %. Dari hasil validasi tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli validator tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini telah dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang valid untuk digunakan pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi simbol sila-sila Pancasila. Hal tersebut terbukti dari hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* pada saat uji coba penggunaan dikelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang menunjukkan tingkat kemanfaatan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* memperoleh hasil presentase sebesar 90,62% Pada uji penggunaan kelompok kecil dengan jumlah responden yaitu 8 peserta didik

dan sebesar 91,96% Pada uji penggunaan kelompok besar dengan responden sebanyak 28 peserta didik.

Berdasarkan observasi, wawancara dan uji penggunaan yg di lakukan, diperoleh data bahwasanya produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* antara lain:

1. Kelebihan

- a. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini cukup mudah dan dilengkapi dengan gambar pendukung sehingga dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik.
- b. Mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- c. Dapat digunakan meskipun tidak ada jaringan listrik ataupun internet
- d. Dapat melatih kemampuan motorik peserta didik
- e. Dapat melatih konsentrasi dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

2. Kekurangan

Media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Berikut kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* antara lain:

- a. Produk media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini hanya tersedia pada materi pelajaran Simbol Sila-sila Pancasila.
- b. Tidak dapat diterapkan pada kelas *Daring* (online)

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran tambahan untuk peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila khususnya pada kelas I. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwasanya pada media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini terdapat saran yang dapat diterapkan pada pengguna produk media, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* sebagai media pembelajaran pada pelajaran pendidikan Pancasila terkait materi Simbol Sila-sila Pancasila, guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tentang materi yang hendak dijadikan soal pada media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini. Guru dan peserta didik diharapkan membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu sebelum menggunakan media agar pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini dapat berjalan dengan baik.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini dapat disebar dan digunakan oleh peserta didik kelas I atau kelas rendah di seluruh SD/ MI. Dengan tujuan agar digunakan peserta didik saat melakukan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Bagi pihak lain yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut dapat dengan cara mengganti materi pembelajaran yang digunakan peneliti dengan materi atau soal lain agar produk yang dihasilkan lebih bervariasi. pengembang media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* ini diharapkan dapat lebih dioptimalkan lagi dengan dengan cara memberikan variasi gambar pendukung atau hiasan yang sesuai dengan usia peserta didik kelas I agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran pendidikan pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Ayu, Shinta. *Segudang Game Edukatif Mengajar*, Jakarta: Diva Press, 2014.
- Azhar. Arsyad. *Media Pembelajaran*, Depok: PT Rajagrafindo, 2017.
- Azhar, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Azizah, Nur. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (studi di SMA Negeri 4 Kota Serang)". 2021.
- Badriyah. "Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI". 2022.
- Branch, Robert Mariabe. *Instructional design: The ADDIE Approach*, New york: Springer Science+Business Media, 2009.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, Serang; Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Cantika, Ais Maulida Umni. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI". 2022.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Daryanto, *Media Pembelajaran cetakan ke-2*, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*, Bandung: SATU NUSA, 2012.
- Dewi, Ryske Nuralita Lingga, Alfi Laila. "Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015", *Jurnal Terampil Dan Pembelajaran Dasar* 2, no.2 (Desember 2015): 171, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1290/0>

- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*, Bandung: Cita Aditya Bakti, 1994.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Hanifah. *Implementasi Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*, Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Ilmu Grafindo Prasada, 2009.
- Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Hynek, J. Sequence Matching Genetic Algorithm for Square Jigsaw Puzzles, IFIP Advances in Information and Communication Technology, vol 436, 2014, 317-324
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahnya*, Bandung: Halim Qur'an, 2014.
- Kusuma, Isna Ari. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang". 2018.
- Lie, Anita. *Cooperative Learning*, Jakarta: PT Grasindo, 2008.
- Mulyani, Aina Mulyani. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2008, 7.
- Rahayu, Ani Sri. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media, 2015.
- Rayanto, Yudi Hari. dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE DAN R2D2 : Teori Dan Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020
- Rochmaida, Siti dkk. *Modul Belajar Tematik Terpadu*, Surabaya: PT Jepe Press Media Utama, 2022.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sari, Yeni Diana Mella. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang". 2016.
- Sholihah, Agung, Sudarma, Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah, Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7 No. 2 (2019) : 40.
- Soebachman, Agustina. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, Yogyakarta: In Azna Books, 2012.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sumarsono dkk, *Pendidikan Kewarnegaraan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jember: CV Pustaka Abadi (Anggota IKAPI), 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta, 2012.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2022.
- Yulianti, R. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Laskar Askara, 2008.
- Zakiah, Ismi, Kusmanto, Hadi. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. EduMa. Vol. 6 No. 1

Lampiran 1. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	METODE PENELITIAN	SUMBER DATA	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember tahun ajaran 2022/2023	1. Media Puzzle Berbasis Make a Match 2. Pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	1. Validasi media pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match.	1. Jenis Penelitian: Pengembangan (RnD) 2. Pendekatan Penelitian: a. Kualitatif dan Kuantitatif 3. Lokasi Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember 4. Teknik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Lembar validasi d. Angket respon siswa e. Dokumentasi 5. Teknik Analisis Data: a. Kondensasi data b. Penyajian data c. Kesimpulan 6. Uji Validasi: a. Validasi ahli media b. Validasi ahli materi c. Validasi ahli Bahasa d. Validasi Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	1. Buku rujukan: a. Kepustakaan b. Literatur terkait 2. Para Ahli Terkait: a. Ahli Media b. Ahli Materi c. Ahli Bahasa 3. Responden: a. Guru Pendidikan Pancasila Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember b. Siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember	1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match sebagai media pembelajaran bagi peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas I MIN 2 Jember?
		2. Uji Coba Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match.			2. Bagaimana Hasil Validasi menurut ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap Media pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?
		3. Respon siswa terhadap kemanfaatan media pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match.			3. Bagaimana hasil Kemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Simbol Sila-sila Pancasila bagi peserta didik Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember?

Lampiran 2. Pedoman wawancara guru Pendidikan Pancasila

No	Pertanyaan
1.	Media pembelajaran apa yang digunakan oleh Ibu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?
2.	Apakah pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila pernah menggunakan media pembelajaran puzzle berbasis make a match?
3.	Sarana dan prasarana pendamping apa yang Ibu gunakan sebagai pendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila?
4.	Dari beberapa materi pelajaran pendidikan pancasila, materi apakah yang menurut ibu dianggap sulit oleh peserta didik?
5.	Apakah Ibu setuju apabila dikembangkan media pembelajaran puzzle berbasis make a match pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru Pendidikan Pancasila

Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Pancasila

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran apa yang digunakan oleh Ibu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu media buku modul pembelajaran, LKS dan gambar yang berkaitan dengan materi.
2.	Apakah pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila pernah menggunakan media pembelajaran puzzle berbasis make a match?	Belum pernah, karena belum tahu kalau media puzzle bisa digunakan sebagai media pembelajaran.
3.	Sarana dan prasarana pendamping apa yang Ibu gunakan sebagai pendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Biasanya hanya menggunakan buku materi pendidikan pancasila dan papan tulis saja.
4.	Dari beberapa materi pelajaran pendidikan pancasila, materi apakah yang menurut ibu dianggap sulit oleh peserta didik?	Materi yang lumayan sulit bagi peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila yaitu simbol sila-sila pancasila, hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan siswa yang menunjukkan banyaknya siswa yang memiliki nilai dibawah KKM
5.	Apakah Ibu setuju apabila dikembangkan media pembelajaran puzzle berbasis make a match pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila	Setuju sekali, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi simbol sila-sila pancasila sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

J E M B E R

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI DESAIN PUZZLE

"PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH PADA MATERI SIMBOL SILA-SILA PANCASILA"

Identitas Responden

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Ahli Bidang : Ahli Media

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Ketrangan :

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik


Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Kontruksi	1	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran Saran Perbaikan :				✓
	2	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami soal puzzle Saran Perbaikan :			✓	
	3	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran Saran Perbaikan :				✓
	4	Pemberian Motivasi Saran Perbaikan :				✓
	5	Uraian penyajian data materi pembelajaran Saran Perbaikan :			✓	
	6	Sistematikan materi pembelajaran Saran Perbaikan :			✓	
	7	Mengenai kelengkapan informasi Saran Perbaikan :				✓

8	Media awet, menarik, dan tidak mudah rusak Saran Perbaikan : <i>Media awet, menarik, dan tidak mudah rusak. Bisa bisa media terbuat dari tripleks.</i>				✓
---	--	--	--	--	---

Jember, 7 Februari 2023

Validator Ahli Media

Peneliti


M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

Dwi Iza Murtaf'ah
NIM. T20194145

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI DESAIN PUZZLE

"PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH PADA MATERI SIMBOL SILA-SILA PANCASILA"

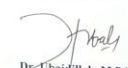
Identitas Responden
 Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 Ahli Bidang : Ahli Media

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :
 1 = Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Baik
 4 = Sangat Baik

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Kontruksi	1	Kebermaknaan dalam materi pembelajaran Saran Perbaikan :				✓
	2	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami soal puzzle Saran Perbaikan :			✓	
	3	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran Saran Perbaikan :				✓
	4	Pemberian Motivasi Saran Perbaikan :				✓
	5	Uraian penyajian data materi pembelajaran Saran Perbaikan :			✓	
	6	Sistematikan materi pembelajaran Saran Perbaikan :			✓	
	7	Mengenai kelengkapan informasi Saran Perbaikan :				✓


Validator Ahli Materi




Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002

Jember, 15 Februari 2023

Peneliti



Dwi Iza Murfiyah
NIM. T20194145



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI

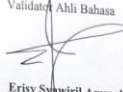
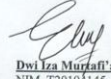
**"PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA PADA MEDIA PUZZLE BERBASIS
MAKE A MATCH MATERI SIMBOL SILA-SILA PANCASILA"**

Identitas Responden
 Nama : Erisy Syawiril Ammah, M.Pd
 Ahli Bidang : Ahli Bahasa

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :
 1 = Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Baik
 4 = Sangat Baik

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Bahasa	1	Kejelasan dalam memberikan informasi Saran Perbaikan :				✓
	2	Keterbacaan dan kesesuaian kaidah bahasa Indonesia Saran Perbaikan :				✓
	3	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien Saran Perbaikan :				✓
	4	Penggunaan teks soal yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep Saran Perbaikan :				✓
	5	Penggunaan bahasa yang komunikatif Saran Perbaikan :				✓
	6	Penggunaan kata dan bahasa tidak terlalu tinggi sehingga yang mudah dipahami oleh seluruh siswa yang membaca Saran Perbaikan :				✓
	7	Jika ada kesulitan dalam penggunaannya				

Validasi Ahli Bahasa  Erisy Syawiril Ammah, M.Pd NIP. 199006012019031012	Jember, 13 Februari 2023 Peneliti  Dwi Iza Murzafiah NIM. T20194145
---	---

maka siswa dapat membaca Petunjuk permainan pada media tersebut
 Saran Perbaikan :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pansasila

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Guru Pendidikan Pancasila

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Nama Validator : *Husnul Hotimah, S.Pd.*

NIP : *1970081991997032002*

Pekerjaan : *Guru*

Instansi : *Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember*

Pendidikan : *S1*

Alamat : *Dr. Tegusari, Kam. Bangsalari, Jember*

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran biologi interaktif berbasis android.
2. Mohon berikan tanda "" untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian.
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan.

Kriteria Penilaian:

- 1= Tidak Kurang
2= Kurang Baik
3= Baik
4= Sangat Baik

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian				Kritik/ Saran
		1	2	3	4	
A.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran biologi interaktif berbasis android				✓	
1	Media pembelajaran pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat dioperasikan dengan mudah				✓	
2	Kartu soal dan potongan <i>puzzle</i> pada media pembelajaran bekerja dengan tepat sesuai fungsinya				✓	
3	Kejelasan petunjuk dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> sudah baik dan mudah dimengerti				✓	
B.	Tulisan (Teks)					
4	Tulisan pada media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> mudah untuk				✓	

dibaca					
C.	Tampilan				
5	Pemilihan tema tampilan pada media pembelajaran menarik				✓
6	Kualitas tampilan isi materi dalam media pembelajaran sudah baik				✓
D.	Materi				
8	Materi yang disajikan sesuai dengan fase dan capaian pembelajaran				✓
E.	Manfaat				
9	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓
10	Setelah menggunakan media <i>puzzle</i> , pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak membosankan				✓
11	Dengan menggunakan media <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> dapat memudahkan siswa dalam memahami materi				✓

Komentar dan Saran

media menarik dan mudah di terapkan

Kesimpulan

Media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis android ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
 2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
 3. Tidak layak digunakan di lapangan.
- *) Lingkari salah satu

Jember, 30- Maret - 2023
Guru Pendidikan Pancasila

Husnul Hotimah, S.Pd.
NIP. 1970081991997032002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8. Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil

Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Nama : SYIFA N.V.A. ALFALIC
 Kelas : (Sudjana kelas 10)
 Sekolah : MIN 2 JEMBER
 Alamat : KUTUL-KULAN

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan media pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah MA.
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih. 4. Mohon berikan tanda " " pada setiap pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.

Kriteria Penilaian:

Sangat Setuju = SS Tidak Setuju = TS
 Setuju = S Sangat Tidak Setuju = STS

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Pertanyaan soal yang digunakan mudah difahami	✓			
2	Soal yang digunakan sesuai dengan materi	✓			
3	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓			
4	Bahasa mudah dimengerti	✓			
5	Desain hiasan papan puzzle menarik	✓			
6	Belajar lebih semangat karena menggunakan media pembelajaran Puzzle berbasis Make a Match	✓			
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	✓			
8	Pengetahuan tambahan disajikan dihalaman paling belakang papan puzzle	✓			
9	Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi simbol sila-sila Pancasila	✓			
10	Media pembelajaran Puzzle berbasis Make a Match ini menarik perhatian saya terhadap materi yang disajikan	✓			
11	Media Pembelajaran Puzzle berbasis Make a Match ini				

	menyampaikan materi simbol sila-sila Pancasila	✓			
12	Pada saat menggunakan media puzzle ini pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak membosankan	✓			
13	Media pembelajaran puzzle berbasis make a match ini mudah digunakan	✓			
14	Penggunaan media pembelajaran puzzle berbasis make a match ini dapat mengasah ingatan saya mengenai materi simbol sila-sila Pancasila	✓			

Komentar dan Saran

...bagus dan menyenangkan

Jember, 29 Mei 2023

Peserta Didik

SYIFA

Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Nama : Nur Azzah, Nur Hafidha, Syifa
 Kelas : ISMANA, IVA-6
 Sekolah : MIN. IVA JEMBER
 Alamat : PERKAWON, SIDOTRUS

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan media pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah MA.
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih. 4. Mohon berikan tanda " " pada setiap pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.

Kriteria Penilaian:

Sangat Setuju = SS Tidak Setuju = TS
 Setuju = S Sangat Tidak Setuju = STS

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Pertanyaan soal yang digunakan mudah difahami	✓			
2	Soal yang digunakan sesuai dengan materi	✓			
3	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓			
4	Bahasa mudah dimengerti	✓			
5	Desain hiasan papan puzzle menarik	✓			
6	Belajar lebih semangat karena menggunakan media pembelajaran Puzzle berbasis Make a Match	✓			
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	✓			
8	Pengetahuan tambahan disajikan dihalaman paling belakang papan puzzle	✓			
9	Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi simbol sila-sila Pancasila	✓			
10	Media pembelajaran Puzzle berbasis Make a Match ini menarik perhatian saya terhadap materi yang disajikan	✓			
11	Media Pembelajaran Puzzle berbasis Make a Match ini	✓			

	menyampaikan materi simbol sila-sila Pancasila	✓			
12	Pada saat menggunakan media puzzle ini pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak membosankan	✓			
13	Media pembelajaran puzzle berbasis make a match ini mudah digunakan	✓			
14	Penggunaan media pembelajaran puzzle berbasis make a match ini dapat mengasah ingatan saya mengenai materi simbol sila-sila Pancasila	✓			

Komentar dan Saran

...menyenangkan bermain dan belajar

Jember, 29.05.2023

Peserta Didik

Nur

Lampiran 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala Besar

Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Nama : A.F.F.A dzul Fadli
 Kelas : I. Ibtidaiyah Negeri 2 Jember
 Sekolah : MI Negeri 2 Jember
 Alamat : Jember

Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah/MA.
- Tuliskan terlebih dahulu identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih. 4. Mohon berikan tanda "" pada setiap pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.

Kriteria Penilaian:

Sangat Setuju = SS Tidak Setuju = TS
 Setuju = S Sangat Tidak Setuju = STS

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Pertanyaan soal yang digunakan mudah difahami	✓			
2	Soal yang digunakan sesuai dengan materi	✓	✓		
3	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓			
4	Bahasa mudah dimengerti		✓		
5	Desain biasan papan <i>puzzle</i> menarik			✓	
6	Belajar lebih semangat karena menggunakan media pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i>	✓			
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	✓			
8	Pengetahuan tambahan disajikan dihalaman paling belakang papan <i>puzzle</i>		✓		
9	Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi simbol sila-sila Pancasila	✓			
10	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> ini menarik perhatian saya terhadap materi yang disajikan	✓			
11	Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> ini	✓			

	menyampaikan materi simbol sila-sila Pancasila	✓			
12	Pada saat menggunakan media <i>puzzle</i> ini pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak membosankan		✓		
13	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini mudah digunakan	✓			
14	Penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini dapat mengasah ingatan saya mengenai materi simbol sila-sila Pancasila	✓			

Komentar dan Saran

menyenangkan sekali, bagus

Jember, 31 Mei 2023

Peserta Didik

Azzahra

Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Nama : F.A.R.A. M.A. S.Y.
 Kelas : I. Ibtidaiyah Negeri 2 Jember
 Sekolah : MI Negeri 2 Jember
 Alamat : Jember

Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah/MA.
- Tuliskan terlebih dahulu identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih. 4. Mohon berikan tanda "" pada setiap pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.

Kriteria Penilaian:

Sangat Setuju = SS Tidak Setuju = TS
 Setuju = S Sangat Tidak Setuju = STS

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Pertanyaan soal yang digunakan mudah difahami	✓			
2	Soal yang digunakan sesuai dengan materi		✓		
3	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓			
4	Bahasa mudah dimengerti	✓			
5	Desain biasan papan <i>puzzle</i> menarik			✓	
6	Belajar lebih semangat karena menggunakan media pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i>	✓			
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	✓			
8	Pengetahuan tambahan disajikan dihalaman paling belakang papan <i>puzzle</i>			✓	
9	Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi simbol sila-sila Pancasila	✓			
10	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> ini menarik perhatian saya terhadap materi yang disajikan		✓		
11	Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> ini	✓			

	menyampaikan materi simbol sila-sila Pancasila	✓			
12	Pada saat menggunakan media <i>puzzle</i> ini pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak membosankan		✓		
13	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini mudah digunakan	✓			
14	Penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini dapat mengasah ingatan saya mengenai materi simbol sila-sila Pancasila	✓			

Komentar dan Saran

bagus sekali, asik dan seru

Jember, 31 Mei 2023

Peserta Didik

[Signature]

Lampiran 10. Lembar Angket Respon Peserta didik

Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Nama :
 Kelas :
 Sekolah :
 Alamat :

Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Make A Match* sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah /MA.
- Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih. 4. Mohon berikan tanda "" pada setiap pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.

Kriteria Penilaian:

Sangat Setuju = SS Tidak Setuju = TS
 Setuju = S Sangat Tidak Setuju = STS

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Pertanyaan soal yang digunakan mudah difahami				
2	Soal yang digunakan sesuai dengan materi				
3	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				
4	Bahasa mudah dimengerti				
5	Desain hiasan papan <i>puzzle</i> menarik				
6	Belajar lebih semangat karena menggunakan media pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i>				
7	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja				
8	Pengetahuan tambahan disajikan dihalaman paling belakang papan <i>puzzle</i>				
9	Penggunaan media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi simbol sila-sila Pancasila				
10	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> ini menarik perhatian saya terhadap materi yang disajikan				
11	Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i> ini				

	menyampaikan materi simbol sila-sila Pancasila				
12	Pada saat menggunakan media <i>puzzle</i> ini pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak membosankan				
13	Media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini mudah digunakan				
14	Penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i> berbasis <i>make a match</i> ini dapat mengasah ingatan saya mengenai materi simbol sila-sila Pancasila				

Komentar dan Saran

.....

Jember,2023

Peserta Didik

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 11. Silabus

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA
FASE A

Pada fase ini, peserta didik dapat:

Mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila; mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah; mengenal aturan di lingkungan keluarga dan sekolah; menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di keluarga dan sekolah; menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga dan sekolah. Menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, ciri-ciri fisik, dan hobinya; menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan di sekolah; menceritakan dan menghargai perbedaan baik fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll) maupun non fisik (contoh: miskin, kaya, dll) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan sekolah.

Elemen	Capaian Fase A	Tujuan Pembelajaran Kelas 1	Profil Pelajar Pancasila	Glosarium	Kata Kunci	Alokasi Waktu
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mampu mengenal aturan di lingkungan keluarga dan sekolah. Peserta didik mampu menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di keluarga dan sekolah. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga dan sekolah.	Peserta didik mampu memahami dan menyebutkan hak dan kewajiban dirumah dan disekolah dengan tepat. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan contoh hak dan kewajiban dirumah dan disekolah dengan tepat.	Gotong royong Bernalar kritis		Hak dan kewajiban dirumah dan disekolah.	4 JP

Pancasila	Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.	Peserta didik mampu memahami dan menyebutkan pengertian Pancasila. Peserta didik mampu mengungkapkan sila Pancasila secara runtut maupun secara acak, Peserta didik mampu menghubungkan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila Pancasila.	Bernalar kritis Berkebhinekaan global		Simbol sila-sila Pancasila	2 JP
-----------	--	---	---------------------------------------	--	----------------------------	------

Mengetahui
Kepala MIN 2 Jember

Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag.

NIP. 197106211997032001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 19 November 2022

Guru Kelas 1 Sunan Ampel

Husnul Hotimah, S.Pd.I.

NIP.197008191997032002

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan 1

**PERANGKAT MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

INFORMASI UMUM

A. Identitas

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Materi Pokok	: Aku Cinta Pancasila
Kelas/Semester	: 1 Sunan Ampel / I
Fase	: A
Alokasi Waktu Intrakurikuler/P5	: 2 JP/ 1JP

B. Fase**Fase A**

Pada fase ini, peserta didik mampu:

Mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila; mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah; mengenal aturan di lingkungan keluarga dan sekolah; menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di keluarga dan sekolah; menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga dan sekolah.

Menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, ciri-ciri fisik, dan hobinya; menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan di sekolah; menceritakan dan menghargai perbedaan baik fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll) maupun nonfisik (contoh: miskin, kaya, dll) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan sekolah.

C. Capaian Pembelajaran Pancasila

Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.

D. Profil Pelajar Pancasila**1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**

Pelajar Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah pelajar yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupannya sehari-hari.

2. Berkebhinekaan Global

Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.

E. Sarana dan Prasarana

1. Sarana : Papan tulis, spidol, gambar Simbol-simbol pancasila dan Media pembelajaran puzzle berbasis make a match..
2. Prasarana : Modul Belajar tematik terpadu (BESTARI), Modul Kurikulum Merdeka (INCER), informasi dari media dan internet.

F. Model Pembelajaran yang Digunakan

3. Pembelajaran : Tatap muka
4. Model pembelajaran : *Model Cooperative Learning*
5. Metode : Ceramah, penugasan, diskusi interaktif

KOMPONEN INTI**d. Tujuan Pembelajaran**

4. Peserta didik mampu memahami dan menyebutkan pengertian Pancasila
5. Peserta didik mampu mengungkapkan sila Pancasila secara runtut maupun secara acak,
6. Peserta didik mampu menghubungkan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila Pancasila.

e. Materi Pembelajaran

- e. Simbol sila-sila Pancasila (Terlampir)

f. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	
Deskripsi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas. 7. Guru dan peserta didik membuat komitmen belajar sebagai kesepakatan untuk membangun kultur belajar yang kondusif dan kolaboratif. 8. Guru mempersiapkan media pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik. 9. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu garuda pancasila. 10. Guru memberikan apersepsi dengan mereview topik-topik yang berkaitan dengan Pancasila yang pernah dipelajari oleh peserta didik. 11. Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan profil pelajar Pancasila berupa dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. 12. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan skenario pembelajaran yang akan dilalui dalam proses pembelajaran.
Alokasi Waktu: 20 Menit	

Kegiatan Inti	
Deskripsi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menjelaskan materi simbol sila-sila Pancasila. 4. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan pendapat dan pertanyaan untuk melakukan diskusi interaktif. 5. Guru membagi kelompok menjadi 5, dan berkumpul sesuai dengan kelompoknya. 6. Guru menjelaskan peraturan permainan "Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i>".

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru memulai permainan dan peserta didik bekerjasama dengan kelompoknya menyelesaikan permainan media pembelajaran <i>Puzzle</i>. 8. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik dikaitkan dengan pemberian pemahaman bermakna atas tindakan yang dilakukan. 9. Guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan point paling banyak. 10. Guru memberikan Angket respon kepada peserta didik dan peserta didik mengisi angket dengan dibimbing oleh guru peneliti
Alokasi Waktu: 50 Menit	

Kegiatan Penutup	
Deskripsi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. 3. Guru menyampaikan informasi tentang topik pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang. 4. Guru dan peserta didik merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. 5. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.
Alokasi Waktu: 10 Menit	

g. Penilaian

1. Aspek Sikap:
 - a. Observasi
 - b. Penilaian diri
 - c. Jurnal catatan guru
2. Aspek Pengetahuan:
 - Penugasan

REFLEKSI

A. Refleksi peserta didik

Informasi	Pertanyaan
Pemahaman materi	Apa informasi penting dari materi yang telah dipelajari hari ini?
Kesulitan belajar	Apa kendala yang dihadapi dalam memahami atau mengikuti pelajaran hari ini?

B. Refleksi Pendidik

Informasi	Pertanyaan
Pemahaman materi	Bagaimana capaian tujuan pembelajaran pada pertemuan ini?
Kesulitan belajar	Bagaimana situasi dan kondisi kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini?

C. Rencana Tindak Lanjut

.....

.....

.....

.....

.....

.....

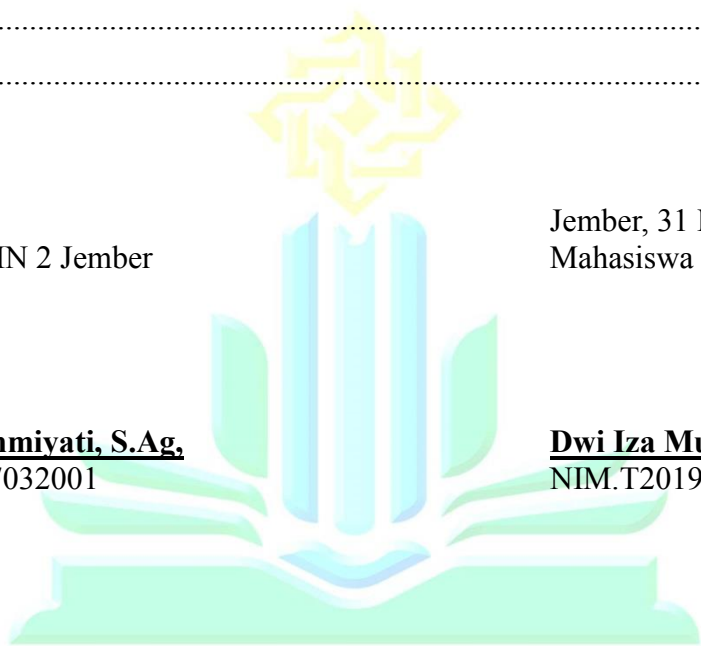
.....

Mengetahui
Kepala Sekolah MIN 2 Jember

Jember, 31 Mei 2023
Mahasiswa Peneliti

Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag,
NIP.197106211997032001

Dwi Iza Murtafi'ah
NIM.T20194145



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1: Penilaian Sikap

No	Nama	Percaya Diri				Disiplin				Bekerja Sama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	Adipati Ravka PP												
2	Aghafa Nurazkia B												
3	Ahmad Afriyanto												
4	Ahmad Ardana												
5	Ahmad Kenzie AG												
6	Ahmad Rafa E												
7	A. Yusuf Indrawan												
8	Ahwal Asyraf A												
9	Aisyah Illiyyina FS												
10	Alief Wahyu R												
11	Anindita Kaysha S												
12	Arfan Dzul Fadli												
13	Arnetta Laurinda												
14	Cannaya Felicia H												
15	Danish Azka S												
16	Devitha Alfahira												
17	Fara Afida S K												
18	Kh Fathurrayan C												
19	Lu'lu'ul Azka S												
20	M L Rojabi												
21	M. Taufiq												
22	Muhammad Zein												
23	N Fathin Madaniy												
24	Putri Alviatus S												
25	Rafietha Ashela N												
26	Salsabila N Difa												
27	Yumna Fariha D												
28	Ziyan Rasafa R												

Ket:

BT : Belum Terlihat = 1

MB : Mulai Berkembang = 3

MT : Mulai Terlihat = 2

SM : Sudah Membudaya = 4

Lampiran 2: Penilaian Keterampilan

Mencocokkan soal dengan jawaban pada media puzzle berbasis make a match

No	Nama Siswa	Jawaban sesuai pertanyaan pada kartu soal, penempatan puzzle benar, selesai tepat waktu	Jawaban sesuai pertanyaan pada kartu soal, penempatan puzzle benar, namun tdk selesai tepat waktu	Jawaban sesuai pertanyaan pada kartu soal, namun penempatan puzzle keliru meski selesai tepat waktu	Hanya memenuhi salah satu kriteria	Predikat
1	Adipati Ravka PP					
2	Aghafa Nurazkia B					
3	Ahmad Afriyanto					
4	Ahmad Ardana					
5	Ahmad Kenzie AG					
6	Ahmad Rafa E					
7	A. Yusuf Indrawan					
8	Ahwal Asyraaf A					
9	Aisyah Illiyyina FS					
10	Alief Wahyu R					
11	Anindita Kaysha S					
12	Arfan Dzul Fadli					
13	Arnetta Laurinda					
14	Cannaya Felicia H					
15	Danish Azka S					
16	Devitha Alfahira					
17	Fara Afida S K					
18	Kh Fathur rayyan C					
19	Lu'lu'ul Azka S					
20	M L Rojabi					
21	M. Taufiq					
22	Muhammad Zein					
23	N Fathin Madaniy					
24	Putri Alviatus S					
25	Rafietha Ashela N					
26	Salsabila N Difa					
27	Yumna Fariha D					
28	Ziyan Rasafa R					

Lampiran 3: Materi



Simbol Sila-Sila Pancasila

Pancasila adalah dasar negara Indonesia.
Pancasila berasal dari bahasa Sanskerta panca dan sila.
Panca artinya lima dan sila artinya dasar.
Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.

Pancasila merupakan landasan dan ideologi bagi bangsa Indonesia yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bukan hanya sebagai simbol.

Pancasila

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Setiap sila dalam Pancasila memiliki simbol.
Simbol sila pertama adalah bintang.
Simbol sila kedua adalah rantai.
Simbol sila ketiga adalah pohon beringin.
Simbol sila keempat adalah kepala banteng.
Simbol sila kelima adalah padi dan kapas.

Bintang adalah simbol sila pertama.
Bintang menggambarkan cahaya.
Seperti cahaya kerohanian yang berasal dari Tuhan kepada setiap manusia.



Gambar 1.4 Simbol sila pertama Pancasila adalah bintang.
Sumber: Dokumentasi Penerbit

Rantai adalah simbol sila kedua.

Terdiri atas mata rantai yang berbentuk segi empat dan lingkaran saling berkaitan membentuk lingkaran.

Keterkaitan ini memiliki makna bahwa bangsa Indonesia saling terkait erat, bahu-membahu, dan saling membutuhkan.



Gambar 1.5 Simbol sila kedua Pancasila adalah rantai.
Sumber: Dokumentasi Penerbit

Pohon beringin adalah simbol sila ketiga.

Pohon beringin adalah pohon besar dan rindang yang dapat digunakan banyak orang untuk berteduh.

Negara Indonesia seperti pohon beringin.

Semua rakyat Indonesia dapat berteduh di bawah naungannya.

Pohon beringin juga memiliki akar dan sulur yang menjalar ke segala arah. Hal ini seperti keragaman suku bangsa di Indonesia yang bersatu di bawah nama Indonesia.



Gambar 1.6 Simbol sila ketiga Pancasila adalah pohon beringin.
Sumber: Dokumentasi Penerbit

Kepala banteng adalah simbol sila keempat. Banteng adalah hewan sosial yang suka berkelompok. Hal ini seperti bangsa Indonesia yang suka berkumpul untuk berdiskusi dan bermusyawarah demi melahirkan suatu keputusan.



Gambar 1.7 Simbol sila keempat Pancasila adalah kepala banteng.
Sumber: Dokumentasi Penerbit

Padi dan kapas adalah simbol sila kelima.
Padi dan kapas merupakan simbol pangan dan sandang.
Pangan adalah makanan dan **sandang** adalah pakaian.
Pangan dan sandang memiliki arti kemakmuran.
Syarat utama negara yang adil adalah
yang dapat mencapai kemakmuran untuk rakyatnya
secara merata.



Gambar 1.8 Simbol sila kelima Pancasila adalah padi dan kapas.
 Sumber: Dokumentasi Pemerintah

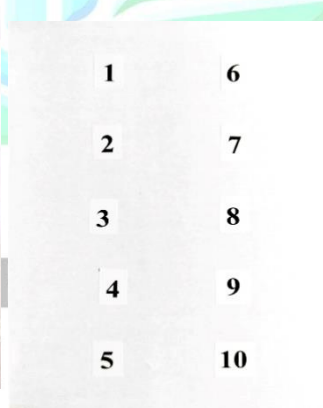
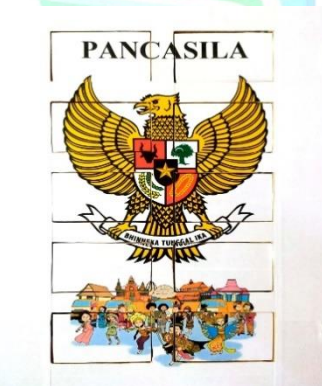
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER

TAHUN PELAJARAN 2022/ 2023

Proyek P5	: Diskusi materi /gambar simbol sila-sila pancasila	Nama anggota kelompok :
Materi	: Simbol Sila-sila Pancasila



SIMBOL SILA-SILA PANCASILA

Pancasila adalah dasar negara Indonesia. Pancasila berasal dari bahasa Sanskerta panca dan sila. Panca artinya lima dan sila artinya dasar. Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.

PANCASILA

	1. Ketuhanan Yang Maha Esa
	2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
	3. Persatuan Indonesia
	4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
	5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

1. Pancasila adalah Indonesia.
2. Pancasila berasal dari bahasa?
3. Pancasila terdiri dari berapa sila?
4. Bagaimana bunyi sila ke 1?
5. Bagaimana bunyi sila ke 3?
6. Lambang negara Indonesia adalah...
7. Banteng adalah lambang sila ke?
8. Simbol Pancasila pertama adalah...
9. Sikap menghargai sesama sesuai sila ke?
10. Lambang sila ke lima adalah...

PETUNJUK PERMAINAN

1. Keluarkan dan acak seluruh puzzle dengan sisi jawaban terbalik di atas dan sisi gambar terbalik di bawah.
2. Ambil kartu soal yang telah disediakan.
3. Cari jawaban pada potongan puzzle yang sesuai dengan pertanyaan yang tertera pada kartu soal.
4. Letakkan jawaban pada potongan puzzle sesuai dengan nomor yang tertera pada papan puzzle.
5. Waktu sebanyak 24 hingga 30 menit untuk menyelesaikan semua puzzle.
6. Jika waktu telah habis, boleh diganti dengan sisi gambar pada puzzle.
7. Pemberi akan memberikan umpan balik apabila seluruh soal pada kartu soal telah jawab benar.

Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan 2

**PERANGKAT MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

INFORMASI UMUM

A. Identitas

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Materi Pokok	: Aku Cinta Pancasila
Kelas/Semester	: 1 Sunan Ampel / I
Fase	: A
Alokasi Waktu Intrakurikuler/P5	: 2 JP/ 1JP

B. Fase**Fase A**

Pada fase ini, peserta didik mampu:

Mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila; mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah; mengenal aturan di lingkungan keluarga dan sekolah; menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di keluarga dan sekolah; menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga dan sekolah.

Menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, ciri-ciri fisik, dan hobinya; menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan di sekolah; menceritakan dan menghargai perbedaan baik fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll) maupun nonfisik (contoh: miskin, kaya, dll) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan sekolah.

C. Capaian Pembelajaran**Pancasila**

Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.

D. Profil Pelajar Pancasila**1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**

Pelajar Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah pelajar yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupannya sehari-hari.

2. Berkebhinekaan Global

Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.

E. Sarana dan Prasarana

1. Sarana : Papan tulis, spidol, gambar Simbol-simbol pancasila dan Media pembelajaran puzzle berbasis make a match..
2. Prasarana : Modul Belajar tematik terpadu (BESTARI), Modul Kurikulum Merdeka (INCER), informasi dari media dan internet.

F. Model Pembelajaran yang Digunakan

1. Pembelajaran : Tatap muka
2. Model pembelajaran : *Model Cooperative Learning*
3. Metode : Ceramah, penugasan, diskusi interaktif

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami dan menyebutkan pengertian Pancasila
2. Peserta didik mampu mengungkapkan sila Pancasila secara runtut maupun secara acak,
3. Peserta didik mampu menghubungkan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila Pancasila.

B. Materi Pembelajaran

- f. Simbol sila-sila Pancasila (Terlampir)

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan	
Deskripsi Kegiatan	13. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas. 14. Guru dan peserta didik membuat komitmen belajar sebagai kesepakatan untuk membangun kultur belajar yang kondusif dan kolaboratif. 15. Guru mempersiapkan media pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik. 16. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu garuda pancasila. 17. Guru memberikan apersepsi dengan mereview topik-topik yang berkaitan dengan Pancasila yang pernah dipelajari oleh peserta didik. 18. Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan profil pelajar Pancasila berupa dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. 19. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan skenario pembelajaran yang akan dilalui dalam proses pembelajaran.
Alokasi Waktu: 20 Menit	

Kegiatan Inti	
Deskripsi Kegiatan	11. Guru menjelaskan materi simbol sila-sila Pancasila. 12. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan

	<p>pendapat dan pertanyaan untuk melakukan diskusi interaktif.</p> <p>13. Guru membagi kelompok menjadi 2, setiap kelompok terdiri dari 4 anak dan berkumpul sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>14. Guru menjelaskan peraturan permainan "Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> berbasis <i>Make a Match</i>".</p> <p>15. Guru memulai permainan dan peserta didik bekerjasama dengan kelompoknya menyelesaikan permainan media pembelajaran <i>Puzzle</i>.</p> <p>16. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik dikaitkan dengan pemberian pemahaman bermakna atas tindakan yang dilakukan.</p> <p>17. Guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan point paling banyak.</p> <p>18. Guru memberikan Angket respon kepada peserta didik dan peserta didik mengisi angket dengan dibimbing oleh guru peneliti</p>
Alokasi Waktu: 50 Menit	

Kegiatan Penutup	
Deskripsi Kegiatan	<p>6. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>7. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.</p> <p>8. Guru menyampaikan informasi tentang topik pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang.</p> <p>9. Guru dan peserta didik merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>10. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.</p>
Alokasi Waktu: 10 Menit	

D. Penilaian

1. Aspek Sikap:
 - a. Observasi
 - b. Penilaian diri
 - c. Jurnal catatan guru
2. Aspek Pengetahuan:
 - Penugasan

REFLEKSI

A. Refleksi peserta didik

Informasi	Pertanyaan
Pemahaman materi	Apa informasi penting dari materi yang telah dipelajari hari ini?
Kesulitan belajar	Apa kendala yang dihadapi dalam memahami atau mengikuti pelajaran hari ini?

B. Refleksi Pendidik

Informasi	Pertanyaan
Pemahaman materi	Bagaimana capaian tujuan pembelajaran pada pertemuan ini?
Kesulitan belajar	Bagaimana situasi dan kondisi kegiatan pembelajaran pada

	pertemuan ini?
--	----------------

C. Rencana Tindak Lanjut

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mengetahui
Kepala Sekolah MIN 2 Jember

Jember, 29 Mei 2023
Mahasiswa Peneliti

Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag.
NIP.197106211997032001

Dwi Iza Murtafi'ah
NIM.T20194145

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1: Penilaian Sikap

No	Nama	Percaya Diri				Disiplin				Bekerja Sama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	Adeeva Afshin M												
2	Ahmad Akram Z												
3	Alayya Shafania Q												
4	Diego Martin A R												
5	Muhammad Ibrahim												
6	Nuraisya Kanza A												
7	Shakila Areta A												
8	Wini Eka Kurnia W												

Ket:

BT : Belum Terlihat = 1

MT : Mulai Terlihat = 2

MB : Mulai Berkembang = 3

SM : Sudah Membudaya = 4



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2: Penilaian Keterampilan

Mencocokkan soal dengan jawaban pada media puzzle berbasis make a match

No	Nama	Percaya Diri				Disiplin				Bekerja Sama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	Adeeva Afshin M												
2	Ahmad Akram Z												
3	Alayya Shafania Q												
4	Diego Martin A R												
5	Muhammad Ibrahim												
6	Nuraisya Kanza A												
7	Shakila Areta A												
8	Wini Eka Kurnia W												



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3: Materi



Simbol Sila-Sila Pancasila

Pancasila adalah dasar negara Indonesia.
 Pancasila berasal dari bahasa Sanskerta panca dan sila.
 Panca artinya lima dan sila artinya dasar.
 Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman
 atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.

Pancasila merupakan landasan dan ideologi bagi bangsa Indonesia yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bukan hanya sebagai simbol.

Pancasila

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Setiap sila dalam Pancasila memiliki simbol.
 Simbol sila pertama adalah bintang.
 Simbol sila kedua adalah rantai.
 Simbol sila ketiga adalah pohon beringin.
 Simbol sila keempat adalah kepala banteng.
 Simbol sila kelima adalah padi dan kapas.

Bintang adalah simbol sila pertama.
 Bintang menggambarkan cahaya.
 Seperti cahaya kerohanian yang berasal dari Tuhan kepada setiap manusia.



Gambar 1.4 Simbol sila pertama Pancasila adalah bintang.
Sumber: Dokumentasi Penerbit

Rantai adalah simbol sila kedua.

Terdiri atas mata rantai yang berbentuk segi empat dan lingkaran saling berkaitan membentuk lingkaran.

Keterkaitan ini memiliki makna bahwa bangsa Indonesia saling terkait erat, bahu-membahu, dan saling membutuhkan.



Gambar 1.5 Simbol sila kedua Pancasila adalah rantai.
Sumber: Dokumentasi Penerbit

Pohon beringin adalah simbol sila ketiga.

Pohon beringin adalah pohon besar dan rindang yang dapat digunakan banyak orang untuk berteduh.

Negara Indonesia seperti pohon beringin.

Semua rakyat Indonesia dapat berteduh di bawah naungannya.



Modul Pendidikan Pancasila Kelas I SD/MI

Pohon beringin juga memiliki akar dan sulur yang menjalar ke segala arah. Hal ini seperti keragaman suku bangsa di Indonesia yang bersatu di bawah nama Indonesia.



Gambar 1.6 Simbol sila ketiga Pancasila adalah pohon beringin.
Sumber: Dokumentasi Penerbit

Kepala banteng adalah simbol sila keempat. Banteng adalah hewan sosial yang suka berkelompok. Hal ini seperti bangsa Indonesia yang suka berkumpul untuk berdiskusi dan bermusyawarah demi melahirkan suatu keputusan.



Gambar 1.7 Simbol sila keempat Pancasila adalah kepala banteng.
Sumber: Dokumentasi Penerbit

Padi dan kapas adalah simbol sila kelima.
Padi dan kapas merupakan simbol pangan dan sandang.
Pangan adalah makanan dan sandang adalah pakaian.
Pangan dan sandang memiliki arti kemakmuran.
Syarat utama negara yang adil adalah
yang dapat mencapai kemakmuran untuk rakyatnya
secara merata.



Gambar 1.8 Simbol sila kelima Pancasila adalah padi dan kapas.
Sumber: Dokumentasi Pemerintah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/ 2023**

Proyek P5

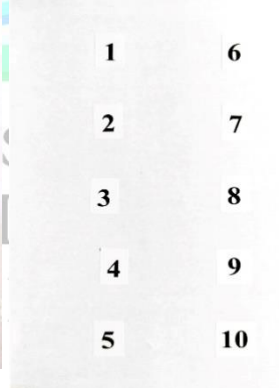
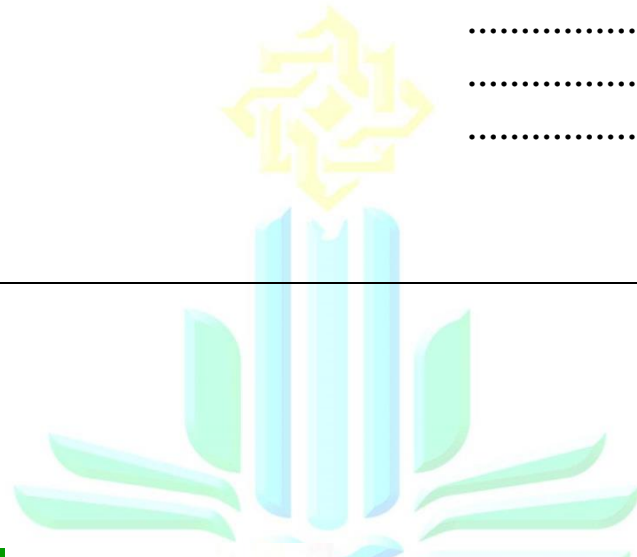
**: Diskusi materi /gambar simbol
sila-sila pancasila**

Materi

: Simbol Sila-sila Pancasila

Nama anggota kelompok :

.....



SIMBOL SILA-SILA PANCASILA

Pancasila adalah dasar negara Indonesia. Pancasila berasal dari bahasa Sanskerta panca dan sila. Panca artinya lima dan sila artinya dasar. Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.

PANCASILA

	1. Ketuhanan Yang Maha Esa
	2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
	3. Persatuan Indonesia
	4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
	5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

- Pancasila adalah Indonesia.
- Pancasila berasal dari bahasa?
- Pancasila terdiri dari berapa sila?
- Bagaimana bunyi sila ke 1?
- Bagaimana bunyi sila ke 3?
- Lambang negara Indonesia adalah...
- Banteng adalah lambang sila ke?
- Simbol Pancasila pertama adalah...
- Sikap menghargai sesama sesuai sila ke?
- Lambang sila ke lima adalah...

PERUNJUK PERMAINAN

- Kelompokkan dan arak simbol puzzle dengan 10 jawaban berbeda dibuat dari sila gambar berbeda dibawahi.
- Amil kartu soal yang telah diartikan.
- Carilah jawaban pada potongan puzzle yang sesuai dengan pertanyaan yang tertera pada kartu soal.
- Letakkan jawaban pada puzzle sesuai dengan nomor yang tertera pada gambar puzzle berbeda dibawahi.
- Utangilah langkah 1-4 hingga dapat isi hati dan seluruh bagian puzzle terisi.
- Jika waktu telah habis, hasil dapat dikawangi foto gambarnya dengan puzzle.
- Isi gambar akan terbungkus secara sempurna apabila seluruh soal pada kartu soal dijawab dengan benar.

Lampiran 14 Revisi Perbaikan Produk

MEDIA PUZZLE (Berbasis Make a Match)

**Materi :
Pendidikan Pancasila Kelas 1**

MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER

PETUNJUK PERMAINAN

1. Keluarkan dan acak susunan puzzle dengan sisi jawaban berada diatas dan sisi gambar berada dibawah.
2. Ambil kartu soal yang telah disediakan.
3. Cari jawaban pada potongan puzzle yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.
4. Letakkan jawaban pada papan puzzle sesuai dengan nomor yang tertera pada papan puzzle.
5. Ulangi langkah 2-4 hingga kartu soal habis dan seluruh kolom puzzle terisi.
6. Jika waktu telah habis, buka bagian belakang (sisi gambar) papan puzzle.
7. Gambar akan terbentuk secara sempurna apabila seluruh soal pada kartu soal dijawab dengan benar.

★	★
Dasar Negara	Garuda Pancasila
★	★
Sansekerta	Empat
★	★
Lima	Bintang
★	★
Ketuhanan yang Maha Esa	Dua
★	★
Persatuan Indonesia	Padi dan Kapas
★	★

PANCASILA

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

SIMBOL SILA-SILA PANCASILA

Pancasila adalah dasar negara Indonesia. Pancasila berasal dari bahasa Sanskerta panca dan sila. Panca artinya lima dan sila artinya dasar. Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.

PANCASILA

	1. Ketuhanan Yang Maha Esa
	2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
	3. Persatuan Indonesia
	4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
	5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

1. Pancasila adalah Indonesia.	6. Lambang negara Indonesia adalah...
2. Pancasila berasal dari bahasa?	7. Banteng adalah lambang sila ke?
3. Pancasila terdiri dari berapa sila?	8. Simbol Pancasila pertama adalah...
4. Bagaimana bunyi sila ke 1?	9. Sikap menghargai sesama sesuai sila ke?
5. Bagaimana bunyi sila ke 3?	10. Lambang sila ke lima adalah...

J E M B E R

Lampiran 15. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0941/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember
 Jalan Puger No. 42 Tutul, Balung, Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194145
 Nama : DWI IZA MURTAFAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember" selama 90 (sembilan puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu SITI FATHUNNURROHMIYATI, S. AG.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Maret 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 16. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

Jalan Puger No. 42 Tutul Balung Jember
Telepon (0336) 624277
Email: min2jember@gmail.com

**SURAT KETERANGAN
NOMOR : B-527/Mi.13.32.2/PP 00.1/6/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.
NIP : 197106211997032001
Pangkat Golongan : Pembina Tingkat I /IV b
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menyatakan nama berikut :

Nama : Dwi Iza Murtafi'ah
NIM/NIMKO : T20194145
Semester : 8/PGMI
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : PGMI

Benar – benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023"**, selama 90 hari terhitung dari tanggal 3 Maret sampai dengan 3 Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini di buat, sekiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 8 Juni 2023
Kepala Madrasah



Siti Fathunnurrohmiyati.

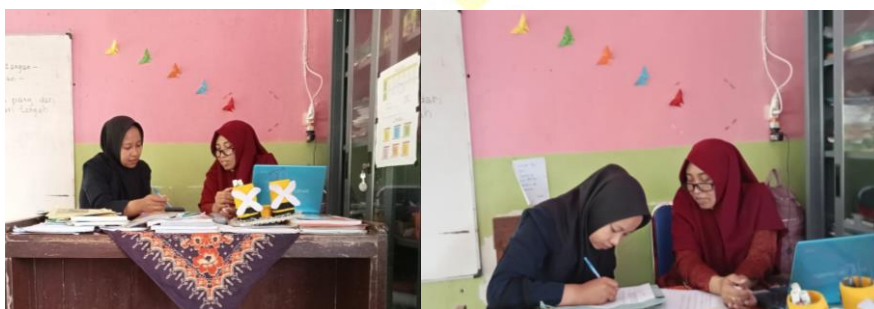


Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik. Silakan cek keaslian dokumen pada tte.kemenag.go.id
Token : 0SewG7

Lampiran 17. Dokumentasi



Observasi Peserta Didik Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember



Wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan pancasila kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember



Wawancara dengan Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember



Wawancara dengan Peserta Didik



Peneliti menjelaskan materi tentang Simbol Sila-sila Pancasila



Peneliti menjelaskan penggunaan media pembelajaran puzzle berbasis make a match



Praktik uji coba penggunaan Media Puzzle berbasis Make a Match Skala Kecil



Peserta Didik mengisi angket respon peserta didik



Foto Bersama Peserta Didik uji Kelas I coba skala kecil



Peneliti menjelaskan materi tentang Simbol Sila-sila Pancasila



Peneliti menjelaskan media dan petunjuk penggunaan media



Praktik uji coba penggunaan Media Puzzle berbasis Make a Match pada skala besar



Pemberian apresiasi kepada kelompok pemenang

Lampiran 18. Jurnal Penelitian





JURNAL KEGIATAN PENELITIAN








Nama : Dwi Iza Murtaf'ah

NIM : T20194145

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023

LOKASI : JL. PUGER NO. 42, Ds. Tutul, Kec. Balung, Kab. Jember, Prov. Jawa Timur

No	Hari/Tanggal	Narasumber	Jabatan	Jurnal Kegiatan	Paraf
1	04-01-2023	Ibu Husnul Hotimah S.Pd.I.	Guru Kelas I	Pra Observasi ke Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dengan Ibu Husnul Hotimah S.Pd.I.	
2	07-02-2023	Bapak Sholahuddin Amrullah, M.Pd.I	Dosen UIN KHAS Jember	Validasi media pembelajaran puzzle berbasis make a Match dengan ahli media Bapak Sholahuddin Amrullah, M.Pd.I	
3	13-02-2023	Bapak Ersy Syawiril Ammah, M.Pd.	Dosen UIN KHAS Jember	Validasi Bahasa pada media pembelajaran puzzle berbasis make a Match dengan ahli bahasa Bapak Ersy Syawiril Ammah, M.Pd.	
4	15-02-2023	Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I	Dosen UIN KHAS Jember	Validasi Materi Pendidikan Pancasila dengan ahli materi Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I	

5	04-03-2023	Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag.	Kepala Sekolah MIN 2 Jember	Penyerahan Surat Izin Penelitian dan wawancara dengan kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dengan Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag.	
6	06-03-2023	Peserta Didik kelas I	Peserta Didik	Wawancara dengan salah satu peserta didik kelas I sebelum menggunakan media pembelajaran Puzzle Berbasis make a match	
7	30-03-2023	Ibu Husnul Hotimah S.Pd.I.	Guru Kelas I	Wawancara dengan Guru kelas I Ibu Husnul Hotimah S.Pd.I.	
8	30-03-2023	Ibu Husnul Hotimah S.Pd.I.	Guru Kelas I	Validasi Pembelajaran dengan ahli pembelajaran (Guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember)	
9	15-05-2023	Ibu Emy Muti'ah, S.Sos	Japel Pengelolaan Data	Meminta data profil sekolah kepada Ibu Emy Muti'ah, S.Sos	
10	15-05-2023	Ibu Husnul Hotimah, S.Pd.I	Guru Kelas I	Validasi RPP guru kelas I kepada Ibu Husnul Hotimah, S.Pd.I	
11	29-05-2023	Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag.	Kepala Sekolah MIN 2 Jember	Observasi dan uji coba media pembelajaran puzzle	

				berbasis make a match skala kecil	
12	31-05-2023	Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag.	Kepala Sekolah MIN 2 Jember	Observasi dan uji coba media pembelajaran puzzle berbasis make a match skala besar	RS
13	31-05-2023	Peserta Didik Kelas I	Peserta Didik	Wawancara dengan salah satu peserta didik kelas I (fara) mengenai pendapat setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media puzzle berbasis make a match	FM
14	06-06-2023	Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag.	Kepala Sekolah MIN 2 Jember	Melengkapi data dan dokumentasi dengan Kepala Sekolah dan Wali Kelas	RS
15	07-06-2023	Ibu Emy Muti'ah, S.Sos	Japel Pengelolaan Data	Permohonan surat keterangan selesai penelitian	FF

Lampiran 18. Bukti Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi iza Murtafi'ah

NIM : T20194130

Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN KHAS Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 15 Juni 2023

Saya yang menyatakan



Dwi iza Murtafi'ah
T20194145

Lampiran 19. Riwayat Penulis

BIODATA PENULIS

Nama : Dwi Iza Murtafi'ah
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 20 Juli 2000
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Tahun Masuk : 2019
Alamat : Dsn. Dukuh, RT 002/RW 028, Desa Dukuh Dempok,
Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember
Riwayat Pendidikan : 1. SD NU 03 Nurul Huda
2. SMP Negeri 2 Balung
3. MA Al-Ma'arif 03 Wuluhan
4. Universitas Islam Negeri Kiai H. Achmad Siddiq Jember