

PENGEMBANGAN APE PUKU UNTUK MATA PELAJARAN PKN KELAS II-B SD NEGERI DERESAN

THE DEVELOPMENT OF APE PUKU FOR SECOND B GRADERS OF DERESAN STATE ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Ernawan, Universitas Negeri Yogyakarta, tpernawan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif *PUKU (Puzzle Kubus)* yang layak untuk mata pelajaran PKN dengan materi pengenalan pancasila dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Penelitian dilakukan menggunakan model Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Nana Syaodih Sukmadinata. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II-B SD Negeri Deresan. Pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan data hasil dari validasi materi dan ahli media menyatakan media *PUKU* layak dan siap untuk diujicobakan. Hasil ujicoba lapangan awal menunjukkan skor rata-rata 1,84 dari 2 tergolong kategori layak. Hasil ujicoba lapangan utama menunjukkan skor rata-rata 1,87 dari 2 tergolong kategori layak. Hasil ujicoba lapangan operasional menunjukkan skor rata-rata 1,87 dari 2 tergolong kategori layak. Hasil yang telah didapatkan tersebut menunjukkan media *APE PUKU* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran PKN.

Kata Kunci: *Media, Pembelajaran, Alat Permainan Edukatif, Puzzle Kubus, Pancasila.*

Abstract

This research was aimed at creating an Educated Device of Game PUKU (Puzzle Cube) that was suitable to teach a material of PKN about entitled introducing the five basic principle (Pancasila) and its values. This research was Borg & Gall model and modification by Nana Syaodih Sukmadinata. The subject of this research was the second B graders of Deresan State Elementary School. Techniques of collecting data were interview, observation, questionnaire, and documentation study. Data analysis techniques using descriptive quantitative. Data from material validity and expert as media showed that PUKU was are suitable and ready to be tested. The mean of the preliminary field testing was 1,84 from 2 it was categorized suitable. The mean of main product testing was 1,87 it was categorized suitable. The mean of operational field testing was 1,87 this also meant the product was suitable. The result obtained, showed that PUKU was suitable to be used in civic education subject.

Keywords: *Media, Instructional, Educational Device of Game, Puzzle Cube, Pancasila.*

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun (Suharjo,2006:1). Pendidikan disekolah dasar memberikan bekal kemampuan yang telah dimiliki setelah TK dan PAUD. Pada tingkat sekolah dasar merupakan lanjutan untuk memberikan tambahan pengetahuan dasar, keterampilan serta pembelajaran penanaman sikap atau pendidikan karakter sejak dini. Pendidikan sekolah dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, salah satunya yaitu bela negara dan cinta

tanah air. Uraian tersebut dapat dikaitkan antara pentingnya pendidikan pengenalan pancasila untuk sekolah dasar. Berdasarkan undang-undang No 20 tahun 2003 yang mengemukakan bahwa “pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Dengan demikian bahwa nilai-nilai atau falsafah yang dianut oleh seseorang atau suatu bangsa dijadikan norma dan landasan untuk mendidik peserta didik. Nilai-nilai tersebut

dijadikan sebagai dasar untuk menentukan arah dan tujuan pendidikan.

Penanaman Pancasila yang diberikan kepada usia dini atau sekolah dasar lebih efektif dalam membentuk karakter. Salah satu upaya pemerintah yaitu memberikan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada sekolah dasar. Dengan mengenalkan pancasila kepada anak-anak sejak dini, dapat menumbuhkan sikap demokratis dan cinta tanah air, disisi lain dengan mengajarkan nilai-nilai yang terkandung pada pancasila, anak-anak dapat belajar mengenai pedoman hidup serta norma-norma yang harus ditaati dalam kehidupan sosial. Namun walaupun demikian masih terdapat permasalahan yaitu siswa di sekolah hanya mendengarkan, mencatat materi yang diberikan guru.

Penerapan pengenalan pancasila yang diajarkan guru yaitu dengan cara menghafal, namun teknik atau metode yang diberikan kepada siswa membuat bosan atau kurang memberikan motivasi. Karakteristik siswa sekolah dasar yang sifatnya masih ingin bermain dan bergerak aktif kurang begitu cocok dengan pembelajaran secara behavioristik. Guru jarang menggunakan alat bantu atau alat peraga yang digunakan sebagai media pembelajaran. Padahal untuk menghafal dan memahami pancasila memerlukan media sebagai wujud visual untuk membantu penyampaian pembelajaran.

Permasalahan tersebut adalah yang dialami oleh siswa kelas 2 SD Negeri Deresan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang pengembang lakukan di kelas 2 SD Negeri Deresan menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar tentunya memerlukan fasilitas yang mendukung untuk mempermudah dan

memaksimalkan belajar agar hasil yang diharapkan dapat dicapai. Salah satu fasilitas yang mendukung dalam kegiatan belajar tersebut yaitu Media. Untuk mempermudah proses pembelajaran guru harus bisa mengubah suasana pembelajaran dengan memanulasi pembelajaran dengan gaya belajar yang lebih menyenangkan dan aktif, dengan bantuan media diharapkan dapat membantu untuk mempermudahnya. Pada hakikatnya Media merupakan bentuk perantara untuk memudahkan manusia dalam melakukan sesuatu kegiatan. Sederhananya media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Anitah, 2012: 5). Dalam dunia pendidikan media seringkali dipakai untuk dapat menunjang kegiatan proses belajar mengajar.

Tekait dengan penggunaan media, tidak sedikit dari mata pelajaran di sekolah-sekolah menggunakan media. Sesuai dengan subjek yang diteliti adalah siswa kelas 2 sekolah dasar, Alat Permainan Edukatif (APE) dirasa tepat untuk mewakili dari berbagi banyaknya media. Alasan tersebut karena APE tersebut bermaksud untuk mengajak anak belajar sambil bermain, sehingga kesan bosan terhadap pembelajaran akan terlupakan. Selain itu dalam penggunaan APE ini dapat mengaktifkan ranah-ranah belajar yang meliputi : aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu adanya pemecahan masalah dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *PUKU (Puzzle Kubus)* Sebagai Pengenalan Pancasila dan Nilai-Nilainya Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II-B SD Negeri Deresan Caturtunggal Depok Sleman”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan pada pengembangan media *PUKU* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dari Borg and Gall, dengan produk yang akan dikembangkan adalah media *APE PUKU* untuk pelajaran PKn siswa kelas 2 SD.

Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini mengadaptasi model penelitian dan pengembangan Sukmadinata (2005: 169-170) dari Borg & Gall, peneliti melakukan 9 langkah penelitian dan pengembangan yang meliputi : (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data, (2) melakukan perencanaan terhadap produk yang akan dikembangkan. (3) melakukan pengembangan produk dan memvalidasikan kepada ahli, masukan dari ahli media dijadikan sebagai revisi produk tahap 1, (4) melakukan uji coba lapangan awal, (5) melakukan revisi tahap 2, (6) melakukan uji coba lapangan utama, (7) melakukan revisi produk 3, (8) melakukan uji coba lapangan operasional, (9) melakukan revisi produk tahap akhir.

Uji Coba Produk

Pada uji coba produk terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan

1. Desain Uji Coba

Terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media, kemudian dilanjutkan pada uji coba lapangan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas 2 SD Negei Deresan Caturtunggal Depok Sleman digolongkan menjadi 3 bagian yaitu: uji coba lapangan awal, uji

coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Terdiri dari wawancara, angket, observasi, dan studi dokumentasi.

4. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik rerata dan kategorisasi. Data penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media *APE PUKU* menggunakan skala likert rentang 1-4. Dengan kriteria penilaian menurut Widoyoko (2012: 108) sebagai berikut pada tabel 4: Tabel 4. Kategori Kelayakan untuk Ahli Materi dan Ahli Media

Nilai	Rentang Skor	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Tidak Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Tidak Baik	

Data penilaian dari uji coba siswa menggunakan skala guttman rentang 1 sampai 2 dengan kriteria kelayakan menurut Sugiyono (2016 : 139) pada tabel 5:

Tabel 5. Kategori Kelayakan untuk Respon Siswa

Nilai	Rentang Skor	Kategori	Konversi
2	$1 < \bar{x} \leq 2$	Setuju	Layak
1	$0 < \bar{x} \leq 1$	Tidak	Tidak
		Setuju	Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran yang berupa alat permainan edukatif

PUKU “Puzzle Kubus” yang berjudul “ Mengenal Pancasila dan Nilai-Nilainya. Pada laporan pelaksanaan dan hasil pengembangan ini meliputi penyajian data, analisis data dan masukan untuk revisi produk. Laporan akan disajikan pada setiap tahapan pengembangan untuk memudahkan pembahasan. Pada tahap akhir dan disajikan kesimpulan mengenai hasil pengembangan.

Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Dalam studi pendahuluan pengembang mengumpulkan informasi dan melakukan analisis kebutuhan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan melakukan kegiatan berupa observasi pada kelas 2-B SD Negeri Deresan dan wawancara kepada guru/wali kelas 2-B. Dari penelitian pendahuluan tersebut dapat dikemukakan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran PKn kelas 2-B masih menggunakan metode konvensional yaitu penyampaian materi pembelajaran dengan ceramah, tanpa dengan menggunakan media sebagai alat penunjang, sehingga siswa cenderung lebih pasif dan merasa bosan bahkan minat siswa untuk belajar menurun.
- b. Masih rendahnya pengetahuan tentang pancasila, yaitu terkait bunyi sila, lambang sila dan nilai yang terkandung didalamnya. Metode penulisan kembali sila-sila untuk menghafal pancasila yang diterapkan guru belum optimal secara menyeluruh, siswa masih susah untuk menghafal bagian dari pancasila tersebut.
- c. Tidak adanya media pendukung untuk membantu siswa untuk belajar menghafal pancasila secara mudah, walaupun ada garuda

pancasila yang ada dikelas, namun alat tersebut kurang tidak memperjelas untuk siswa mudah menghafal isi yang ada pada pancasila.

- d. Menurut guru / wali kelas 2-B, mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang sulit jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti matematika dan bahasa indonesia.
- e. Siswa kelas 2 SD merupakan golongan anak yang memiliki kebutuhan bermain dan aktif, sehingga dibutuhkan media untuk menunjang siswa dalam meningkatkan motivasi dan minat untuk belajar PKn (Pendidikan Kewarganegaraan).

2. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

a. Pengembangan Produk Awal

Dari hasil studi pendahuluan yang berupa analisis kebutuhan terkait tentang perlunya memproduksi media untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan menghafal. Pengembang merancang media pembelajaran untuk menarik minat dan mudah digunakan siswa untuk lebih giat dan semangat dalam belajar. Media yang dibuat oleh pengembang berupa alat permainan edukatif yang dinamai *PUKU* “Puzzle Kubus” yang mengenalkan sila-sila pada pancasila, lambang-lambangnyanya dan nilai yang terkandung pada setiap sila-silanya.

Media *PUKU* ini dibuat dengan menggunakan desain yang sederhana dan praktis. Media APE *PUKU* ini dapat dimainkan secara berkelompok maupun mandiri, bahkan tanpa bantuan gurupun bisa dengan menggunakan buku petunjuk yang disertakan pada bagian dalam *PUKU*.

1) Merumuskan materi yang akan digunakan.

Perumusan materi disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh kelas 2 SD Negeri Deresan, dalam media ini penggunaan materi berupa pengenalan pancasila.

2) Menentukan bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan media.

3) Desain Media seperti : Desain Kemasan / wadah dan kubus, Desain cover depan-belakang dan isi, Desain Petunjuk penggunaan.

b. Data Validasi Ahli dan Revisi Produk

1) Ahli Materi

Ahli materi bertugas menilai media yang dikembangkan dari aspek isi dan pembelajaran. Penilaian dari ahli materi dijadikan sebagai acuan untuk merevisi sebagai bentuk penyempurnaan produk sebelum media diujicobakan ke lapangan. Ahli materi pada penelitian dan pengembangan media ini adalah Dr. Wuri Wuryandani, S.Pd., M.Pd. adalah dosen S1 PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Data validasi didapat dengan cara memberikan angket dengan mencakup isi dan pembelajaran. Ahli materi mencoba media dan mengoreksi bagian dari materi dengan didampingi pengembang, sehingga ahli materi dapat menyakan secara langsung mengenai hal dari produk yang dikembangkan dan memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk.

a) Data penilaian ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan.

(1) Aspek Isi dan Pembelajaran

Berikut hasil penilaian dari ahli materi tahap 1 :

Hasil penilaian keseluruhan pada tahap 1 memperoleh skor rata-rata 3,3 dengan presentase 82,5 % dan dinyatakan layak.

Setelah melalui revisi, kemudian dilanjutkan pada tahap 2 dan menghasilkan data sebagai berikut:

Hasil penilaian keseluruhan pada tahap 2 ini memperoleh skor rata-rata 4,00 dengan presentase 100% dan dinyatakan layak. Peningkatan skor tersebut didapatkan karena ada beberapa butir dari indikator yang meningkat.

Setelah melakukan penilaian tahap kedua ini, ahli materi sudah tidak memberikan komentar kritik dan saran, karena ahli materi menilai media yang alat permainan edukatif *PUKU* ini sudah dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi.

2) Ahli Media

Ahli media bertugas menilai media yang dikembangkan dari aspek tampilan. Penilaian dari ahli materi dijadikan sebagai acuan untuk merevisi sebagai bentuk penyempurnaan produk sebelum media diujicobakan ke lapangan. Ahli materi pada penelitian dan pengembangan media ini adalah Estu Miyarso M.Pd. adalah dosen S1 prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Data validasi didapat dengan cara memberikan angket dengan mencakup tampilan. Ahli media mencoba mengamati, mencoba media dan mengoreksi bagian dari media dengan didampingi pengembang, sehingga ahli media dapat menyakan secara langsung mengenai hal dari produk yang dikembangkan dan memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk.

a) Data penilaian ahli media terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan.

(1) Aspek Tampilan

Berikut hasil penilaian dari ahli media tahap 1:

Hasil penilaian keseluruhan pada tahap pertama ini memperoleh skor rata-rata 3,3 dengan presentase 82,35% dinyatakan layak.

Setelah melalui revisi, kemudian dilanjutkan pada tahap 2 dan menghasilkan data sebagai berikut:

Hasil penilaian keseluruhan pada tahap kedua ini memperoleh skor rata-rata 3,61 dengan presentase 90,44% dan dinyatakan layak. Peningkatan skor tersebut didapatkan karena ada beberapa butir dari indikator yang meningkat.

Setelah melakukan penilaian tahap kedua ini, ahli media sudah tidak memberikan komentar kritik dan saran, karena ahli media menilai alat permainan edukatif *PUKU* ini sudah dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi.

c. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

1) Pelaksanaan

Subjek uji coba lapangan awal yaitu 8 siswa kelas 2-B SD Negeri Deresan yang dipilih secara acak, kemudian dibagi menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Pengisian angket menggunakan skala guttman yaitu skala 2. Uji coba produk yang dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya berdasarkan angket tanggapan siswa terhadap media APE *PUKU*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada uji coba lapangan awal yaitu :

- a) Guru membuka pembelajaran
- b) Guru menjelaskan tentang bagaimana penggunaan bahan ajar *PUKU*.

c) Siswa diberikan waktu 20 menit untuk setiap kelompok mempelajari bahan ajar *PUKU*.

d) Setelah waktu yang diberikan selesai, pengembang didampingi oleh guru memberikan perulangan materi bahan ajar *PUKU* dengan memberikan pertanyaan kepada siswa-siswanya tersebut.

e) Pengembang memberikan angket atau lembar tanggapan kepada siswa untuk menilai media *PUKU* yang telah digunakannya. Pengisian angket didampingi oleh pengembang untuk membantu mengarahkan maksud dari pertanyaan dan pernyataan yang diajukan.

f) Hasil uji coba lapangan awal ini dijadikan sebagai bahan revisi media, yang kemudian akan diuji cobakan ke lapangan utama.

2) Hasil Angket Uji Coba Lapangan Awal

Secara keseluruhan pada uji coba lapangan awal diperoleh skor rata-rata 1,84 dengan presentase 91,8% dinyatakan sebagai layak tanpa revisi.

d. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Lapangan Utama

1) Pelaksanaan

Setelah dilaksanakannya uji coba lapangan awal dan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan utama. Subjek uji coba lapangan utama yaitu 13 siswa kelas 2-B SD Negeri Deresan yang dipilih secara acak, dengan anggota tidak memilih kembali siswa yang sudah menjadi subjek pada uji lapangan awal. Subjek yang telah dipilih kemudian dibagi menjadi 3 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 2 kelompok 4 siswa, dan 1 kelompok 5 siswa. Pengisian angket menggunakan skala guttman yaitu skala 2. Uji coba produk yang dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi

selanjutnya berdasarkan angket tanggapan siswa terhadap media APE *PUKU*.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada uji coba lapangan utama yaitu sama dengan uji coba lapangan awal.

2) Hasil Angket Uji Coba Lapangan Utama

Secara keseluruhan pada uji coba lapangan utama diperoleh skor rata-rata 1,87 dengan presentase 93,5% dinyatakan sebagai layak tanpa revisi.

e. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

1) Pelaksanaan

Setelah dilaksanakannya uji coba lapangan utama dan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan operasional. Subjek uji coba lapangan utama yaitu seluruh siswa kelas 2-B SD Negeri Deresan yang berjumlah 25 siswa. Subjek yang kemudian dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri 5 siswa. Pengisian angket menggunakan skala guttman yaitu skala 2. Uji coba produk yang dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya berdasarkan angket tanggapan siswa terhadap media APE *PUKU*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada uji coba lapangan operasional yaitu sama dengan uji coba lapangan awal dan utama.

2) Hasil Angket Uji Coba Lapangan Operasional

Secara keseluruhan pada uji coba lapangan operasional diperoleh skor rata-rata 1,87 dengan persentase 93,8% dinyatakan sebagai layak tanpa revisi.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran alat permainan edukatif *PUKU* memiliki beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan dalam kegiatan penelitian yaitu :

1. Karena keterbatasan waktu, dana dan kemampuan pengembang, maka pengembangan hanya melakukan sampai pada langkah kesembilan yaitu penyempurnaan produk akhir.
2. Media alat permainan *PUKU* dikembangkan untuk melatih ketrampilan menghafal dan memudahkan dalam mengingat materi serta media ini bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif siswa kelas 2 Sekolah Dasar.
3. Materi yang disajikan pada media alat permainan *PUKU* ini tidak menyeluruh, karena hanya menyajikan beberapa sub materi dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
4. Penelitian yang dilakukan hanya menilai kualitas dan kelayakan media, belum bisa menampilkan hasil efektivitas penggunaan media APE *PUKU* secara mendalam.

Pembahasan

Tujuan pembelajaran yang baik yaitu proses penyampaian materi dan penyerapan. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila standar dari tujuan yang diinginkan tercapai. Sama halnya dengan kegiatan pembelajaran di sekolah, bahwa pembelajaran berhasil jika siswa dapat memahami dapat memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu kegiatan belajar-mengajar sangat sensitif kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Pendidik atau guru yang baik akan menggunakan berbagai cara agar tujuan yang diinginkan tercapai.

Diera dengan teknologi yang berkembang sangat pesat mempermudah untuk guru mencari tahu untuk menciptakan suasana belajar yang baru. Salah satu hal yang dapat membantu menunggang kegiatan pembelajaran yaitu dengan media. media merupakan alat perantara untuk menunjang kegiatan belajar. Media yang digunakan bisa berbentuk apa saja dan dapat disisipkan materi yang akan disampaikan. Pemilihan penggunaan media tentunya tidak semuanya cocok dengan siswa. Oleh karena itu pemilihan media harus memperhatikan karakteristik siswa. Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh pengembang yang dilakukan pada kelas 2, yang rata-rata masih memiliki sifat aktif dan suka bermain. Maka media yang tepat yaitu dengan menggunakan alat permainan yang kemudian dimodifikasi dengan menyisipkan materi sebagai bahan ajar. Dengan begitu alat permainan yang digunakan bersifat membelajarkan. Terkait tentang pengembangan media pembelajaran, pengembang melakukan penelitian yang dengan melalui beberapa tahapan dari penelitian dan pengembangan (R&D) dari Borg and Gall.

Hasil penelitian dan Pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran alat permainan edukatif *PUKU* (Puzzle Kubus) yang telah dikembangkan, divalidasi oleh ahli media, dan diujicobakan telah memenuhi syarat-syarat sebagai bentuk media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pendamping pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 2 Sekolah Dasar. Media pembelajaran alat permainan edukatif *PUKU* yang dijadikan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan bernama alat permainan edukatif *PUKU*.
2. Media alat permainan edukatif *PUKU* ditujukan kepada siswa kelas 2 SD.
3. Alat permainan edukatif *PUKU* sebagai media penunjang pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
4. Media alat permainan edukatif *PUKU* bertujuan untuk mengenalkan siswa tentang pancasila dan nilai-nilainya.
5. Media alat permainan edukatif *PUKU* bersifat praktis dan dapat dibawa kemana saja.
6. Media alat permainan edukatif *PUKU* berupa alat permainan yang berupa kubus yang berisi gambar-gambar dari lambang sila pada pancasila. Kubus terdiri dari enam sisi, satu sisi melambangkan pancasila yaitu gambar garuda dengan kelima sila, dan kelima sisi lainnya melambangkan setiap sila pada pancasila. Selain berisi kubus terdapat slot tentang bunyi sila dan nilai-nilai yang terkandung pada sila.
7. Media alat permainan edukatif *PUKU* dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan untuk memudahkan dalam menggunakan media.
8. Media alat permainan edukatif *PUKU* dilengkapi dengan reward atau hadiah sebagai bentuk apresiasi untuk siswa yang dapat menggunakan media dan dapat menjawab pertanyaan dari guru.
9. Media alat permainan edukatif *PUKU* dibuat dengan bahan yang aman dan awet untuk jangka yang lama.
10. Media alat permainan edukatif *PUKU* didesain dengan cover yang sederhana namun menarik untuk siswa dengan bentuk wadah media seperti koper.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh pengembang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang berupa alat permainan edukatif yang diberi nama *PUKU* "Puzzle Kubus" yang berjudul "Mengenal Pancasila dan Nilai-Nilainya". Media APE *PUKU* ini merupakan jenis permainan puzzle yang dimodifikasi dengan memasukkan materi pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang menghususkan pada bagian pengenalan pancasila dan nilai-nilainya. Dalam proses pengembangan media ini pengembang melalui beberapa tahapan dari jenis penelitian dan pengembangan (R&D) Sukmadinata (2005: 169-170) dari Borg & Gall.

Berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh pengembang dalam mengembangkan produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif *PUKU* dinyatakan layak untuk digunakan. Produk media yang telah dikembangkan dapat dijadikan bahan ajar pendamping sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Penilaian layak ini didapatkan dari uji validasi ahli media dan ahli materi, kemudian berdasarkan uji coba di lapangan dengan mendapatkan data melalui angket.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh pengembang, media pembelajaran alat permainan edukatif *PUKU* yang mengenalkan pancasila dan nilai-nilainya telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan media dan telah melalui proses ujicoba lapangan, maka media *PUKU* ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk

menunjang pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 2 Sekolah Dasar. Adapun beberapa saran untuk kelanjutan media ini sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan
 - a. Bagi Sekolah Dasar Negeri Deresan, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran *PUKU* dalam proses pembelajaran, dengan begitu proses pembelajaran lebih bervariasi dan menarik.
 - b. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran *PUKU* ini sebagai bahan ajar untuk membantu menunjang proses belajar-mengajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
 - c. Bagi siswa, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran *PUKU* ini sesuai dengan aturan atau petunjuk penggunaan yang telah dilampirkan dan dapat digunakan sebagai mestinya. Semoga dapat membantu memotivasi siswa dalam belajar.
2. Saran Pengembangan Produk dan Pengembangan Lanjutan
 - a. Pengembangan lanjutan perlu dilakukan terutama pada penambahan isi materi pembelajaran yang disampaikan agar media *PUKU* ini menjadi lebih baik lagi.
 - b. Perlu dilakukannya kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui dampak dari keefektifan media *PUKU* ini dengan melakukan penelitian tindakan kelas maupun penelitian eksperimen.
 - c. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, agar dapat mengembangkan media-media pembelajaran dalam bentuk apapun yang

dapat digunakan sebagai bahan ajar dan memotivasi siswa dalam belajar.

pada Fakultas Ilmu Pendidikan dan dengan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Daftar Pustaka

- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar: Teori dan Praktek*. Jakarta : Depdiknas
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang, Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis adalah Ernawan. Penulis lahir di Klaten, 1 Februari 1996. Penulis adalah anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Jamni (Alm) dan Ibu Suharni. Penulis bertempat tinggal dengan alamat Tegalana, RT 05 RW 02, Juwiran, Juwiring, Klaten.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SD N Juwiring dan lulus pada tahun 2007, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 1 Juwiring dan lulus pada tahun 2010, di tahun yang sama juga penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan di SMA N 1 Karangdowo dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2013 setelah kelulusan SMA, penulis melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi di Universitas Negeri Yogyakarta,