

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengesahan Judul



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan Judul Skripsi
Semester Genap T.A 2023/2024
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

NIM : 2002101066
Nama Mahasiswa : Vika Laraswati
Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Madiun, 14 Mei 2024

Mahasiswa

Vika Laraswati
NIM. 2002101066

Dosen Pembimbing I

Hartini, S. Sn., M. Pd.
NIDN. 0702057603

Dosen Pembimbing II

Suyanti, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0721098503

Mengetahui,
Kaprod. PGSD

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400

Website: www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Website Fakultas: fkip.unipma.ac.id Email: fkip@unipma.ac.id

Nomor : 0290/N/FKIP/UNIPMA/2024
Lampiran :-
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Madiun, 16 Mei 2024

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN Pacing 2 Kabupaten Ngawi
di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Vika Laraswati
NIM : 2002101066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:
"Pengembangan Media *Puzzle* Gambar untuk Melatih Kecerdasan *Visual-Spasial* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SDN Pacing 2".

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sardulo Gembong, M.Pd.
NIP. 19650922 199303 1 001

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN NGAWI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI PACING 2**

NPSN : 20508409 NSS : 101050904045

Alamat : Jln. Pandawa, Desa Pacing, Kec. Padas, Ngawi 63281

Email : sdn.pacingdua@gmail.com website : www.sdnpac2.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 425.1/ 71/404.301.2.06.10/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RUSLAN, S. Pd. SD
NIP : 19670412 199112 1 002
Pangkat/Golongan : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SD Negeri Pacing 2, Kec. Padas, Kab. Ngawi

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : VIKA LARASWATI
NIM : 2002101066
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S-1

Bahwa nama tersebut di atas benar-benar melakukan penelitian dengan judul:

"PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* GAMBAR UNTUK MELATIH KECERDASAN *VISUAL-SPASIAL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1 SDN PACING 2". Yang dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2024 sampai dengan 7 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.



Pacing, 30 Mei 2024
Kepala SDN Pacing 2
Kecamatan Padas

RUSLAN, S. Pd. SD
NIP. 19670412 199112 1 002

Lampiran 4 Surat Persetujuan Sidang



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan (ACC) Ujian Skripsi
Semester Genap T.A 2023/2024
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

NIM : 2002101066

Nama Mahasiswa : Vika Laraswati

Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Madiun, 28 Juni 2024

Vika Laraswati
NIM. 2002101066

Dosen Pembimbing I

Hartini, S. Sn., M. Pd.
NIDN. 0702057603

Dosen Pembimbing II

Suyanti, S. Pd. M. Pd.
NIDN. 0721098503

Mengetahui,
FKIP Kaprodi PGSD

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS

Bapak/Ibu guru yang saya hormati, wawancara ini dilaksanakan dengan maksud untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan di sekolah ini. Sehingga data yang diperoleh akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran yaitu media *puzzle* gambar. Oleh karena itu, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu guru untuk menjawab pertanyaan yang saya ajukan sesuai fakta yang sebenarnya.

Pertanyaan sebagai berikut:

1. Berapa jumlah siswa di kelas I yang ibu ampu saat ini?
2. Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas?
3. Apa saja yang ibu siapkan sebelum melaksanakan proses pembelajaran tersebut?
4. Media apa yang ibu gunakan saat pembelajaran Pendidikan Pancasila ?
5. Mengapa menggunakan media tersebut?
6. Bagaimana ibu ketika media pembelajaran tersebut digunakan di dalam kelas?
7. Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut?
8. Apa kendala dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi simbol-simbol sila-sila Pancasila dan pengamalannya?

Jawaban:

1. 15 siswa
2. Proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas lancar, tetapi terkadang apa yang saya sampaikan atau ajarkan kurang membuat anak-anak tertarik.

3. Saya menyiapkan rancangan pembelajaran sesuai materinya dan pengambilan nilai anak-anak.
4. Biasanya saya menggunakan media gambar saja yang saya cetak.
5. Karena menurut saya saat ini untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka mudah menerima apa yang saya sampaikan ya dengan media gambar yang saya cetak itu.
6. Kemampuan dan minat anak-anak itu berbeda-beda, jadi dengan media gambar yang saya cetak ada yang membuat siswa mudah paham materi tetapi ada juga yang belum paham materi sehingga ini berpengaruh ke nilai mereka juga.
7. Respon anak-anak senang. Karena untuk kelas rendah atau kelas I itu, masih suka belajar secara visual jadi senang jika ditunjukkan gambar-gambar. Selain itu, media yang bisa membuat mereka tertarik dan ingin belajar adalah media yang dibuat dengan cara permainan.
8. Kendalanya terletak pada siswa. Mereka kesulitan menyebutkan contoh pengamalan dari sila-sila Pancasila. Selain itu, jika saya menerapkan media yang berisi gambar-gambar siswa mudah bosan. Di dalam buku paket Pendidikan Pancasila materi tersebut banyak mengandung teks bacaan. Siswa kelas I ada yang sudah lancar membaca dan ada yang belum lancar membaca.

Lampiran 6 Hasil Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

Dengan Hormat,

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial kelas I SDN Pacing 2 Kab. Ngawi. Sehubungan dengan perihal tersebut, maka saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ahli materi yang telah saya kembangkan. Hasil dari penilaian yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat sebagai bahan revisi media *puzzle* gambar sehingga dapat menjadi sebuah media yang tidak hanya layak dikembangkan, akan tetapi juga layak dipergunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *puzzle* gambar ini.

Penyusun

Vika Laraswati

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Eka Hafri Ari Yanto, S. Pd., M. Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli Materi
 Instansi : Universitas PGRI Madiun

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu, saya mohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

C. DAFTAR PENILAIAN

No	Indikator	Pertanyaan	KRITERIA				
			5	4	3	2	1
Aspek Kelayakan Isi							
1.	Materi	1. Materi disajikan capaian pembelajaran		✓			
		2. Kelengkapan dan kualitas materi		✓			
		3. Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	✓				
		4. Materi pada media mudah dipahami		✓			
		5. Kedalaman materi			✓		
		6. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat		✓			
		7. Gambar pada materi dapat melatih kecerdasan visual-spasial		✓			

Aspek Desain Pembelajaran					
2.	Pembelajaran	8. Siswa terlibat aktif dengan media	✓		
		9. Penumbuhan motivasi belajar	✓		
		10. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	✓		
Aspek Bahasa					
3.	Kebahasaan	10. Bahasa mudah dipahami	✓		
		11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan pola pikir siswa	✓		

D. KOMENTAR DAN SARAN

diperbaiki pertanyaan dan bahasanya

E. KESIMPULAN

Media *Puzzle* gambar yang sudah dikembangkan dinyatakan :

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Madiun, 17 Mei 2024

Ahli Materi



Eka Nofri Ani Yanto, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0704118903

Lampiran 7 Hasil Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

Dengan Hormat,

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial kelas I SDN Pacing 2 Kab. Ngawi. Sehubungan dengan perihal tersebut, maka saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ahli media yang telah saya kembangkan. Hasil dari penilaian yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat sebagai bahan revisi media *puzzle* gambar sehingga dapat menjadi sebuah media yang tidak hanya layak dikembangkan, akan tetapi juga layak dipergunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *puzzle* gambar ini.

Penyusun



Vika Laraswati

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Vivi Pulviana, M.Pd.*
 Bidang Keahlian : *Ahli Media*
 Instansi : *Universitas PGRI Madiun*

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu, saya mohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

- 5 : Sangat Baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup
- 2 : Kurang
- 1 : Tidak

C. DAFTAR PENILAIAN

No	Indikator	Butir Penilaian	KRITERIA				
			5	4	3	2	1
Aspek Tampilan							
1.	Desain <i>Layout/</i> Tata Letak	1. Ketepatan pemilihan warna dalam media		✓			
		2. Ketepatan proporsi <i>layout</i>	✓				
	Teks	3. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca	✓				
		4. Ketepatan ukuran angka agar mudah dibaca	✓				
		5. Ketepatan warna font agar mudah dibaca			✓		
	<i>Image</i>	6. Komposisi gambar			✓		
		7. Ukuran gambar			✓		
		8. Kualitas tampilan gambar			✓		

Kemasan	9. Media menarik dan memotivasi siswa untuk belajar	✓				
	10. Kesesuaian tampilan dengan isi materi		✓			
	11. Keawetan media			✓		
Aspek Pemrograman						
2. Penggunaan	12. Ketepatan pemilihan bahan pada media pembelajaran sehingga mudah dibawa dan dipindahkan		✓			
	13. Ketepatan dalam penempatan isi materi pada ruang dalam media pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk mengambil dan mengembalikannya ke tempat semula			✓		
	14. Fleksibilitas (media dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	✓				
	15. Aksesibilitas (media dapat digunakan siapapun)	✓				
	16. Reusabilitas (media dapat digunakan dan dikembangkan kembali)	✓				

D. KOMENTAR DAN SARAN

Atalkan lapisan media dengan plastik supaya lebih aman

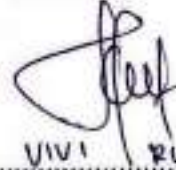
E. KESIMPULAN

Media *Puzzle* gambar yang sudah dikembangkan dinyatakan :

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Medan, 29 Mei 2024

Ahli Media



VIVI RULVIANA, BA.Pd

NIDN. 0720103902

Lampiran 8 Hasil Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati


Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

Dengan Hormat,

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial kelas I SDN Pacing 2 Kab. Ngawi. Sehubungan dengan perihal tersebut, maka saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar respon yang telah saya kembangkan. Hasil dari penilaian yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat sebagai bahan revisi dan meningkatkan kualitas produk dalam program pembelajaran ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *puzzle* gambar ini.

Penyusun


Vika Laraswati

LEMBAR RESPON GURU

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Peni Filtria Juniarsi, S.Pd.
 Sekolah : SDN Peling 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikut petunjuk pengisian angket:

1. Mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari modul ajar yang telah disediakan.
2. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
3. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kesesuaian Isi Materi					
	1. Kesesuaian isi materi dengan CP dan tujuan pembelajaran	✓				
	2. Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi	✓				
2.	Aspek Penyajian Materi					
	4. Materi memiliki keterkaitan dan sistematis	✓				

	5. Tampilan materi yang disajikan dalam media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
	6. Materi yang disajikan dapat mudah dipahami	✓				
	7. Media bermanfaat sebagai penambah wawasan pengetahuan	✓				
	8. Media menarik dan memotivasi siswa untuk belajar	✓				
3.	Aspek Penggunaan Produk					
	9. Media mudah dioperasikan dan aman	✓				
	10. Media dapat digunakan kapan saja	✓				
	11. Media dapat dibawa kemana-kemana		✓			
	12. <i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan dan dikembangkan kembali)	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

Materi yang disampaikan mudah dipahami siswa, sudah mampu mengelola kelas dengan baik. Terus semangat dan berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

Pacing 31 Mei 2024

Guru Kelas



PERTI FITRIA JULIARSO, S.Pd.

NIP. 9900628 202221 2 013

Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama

: AFIYA

Kelas

: 1

Sekolah

: SDHMP9 C1 h 92

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

5 : Sangat Setuju

4 : Setuju

3 : Cukup Setuju

2 : Kurang Setuju

1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kememaran Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media puzzle gambar menarik	✓				
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media puzzle gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media puzzle gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

bagus saja !!

10/11/2024

Siswa

ATIYA

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama

Kelas

Sekolah

PACING 1
SDN
PACING 1

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

5 : Sangat Setuju

4 : Setuju

3 : Cukup Setuju

2 : Kurang Setuju

1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemerarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

b9945

Pada tanggal 31 Mei 2024

Siswa

Alfi

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Reynand

Kelas : 1

Sekolah : SDN Pacing 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

5 : Sangat Setuju

4 : Setuju

3 : Cukup Setuju

2 : Kurang Setuju

1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemenarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

bagus

Pacing, 31 Mei 2024
.....2024

Siswa

Reynard
.....

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Gambar Urmak Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : AKSHA
Kelas : 1
Sekolah : SDN PALING 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemerarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

bagus sekii

Prakarya Mei2024

Siswa

AKSHIA

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Rizal
 Kelas : I
 Sekolah : SDN Pacing 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemerarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

bgus sekali

Pacing, 31 Mei 2024

Siswa

Rizal

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *xxxx*
Kelas : *1*
Sekolah : *SDN Pacing 2*

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kememarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

menarik

Paling 31 Mei 2024

Siswa

.....

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spesial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : ADEL
Kelas : I
Sekolah : SDN Pacing 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemernarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

Bugus sekni, bagus

Paling 31 Mei 2024

Siswa

ADEL

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Fifi
Kelas : I
Sekolah : SDN Pacing 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemenarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

bagus sekali

Pacing, 31 Mei 2024

Siswa

E.Fi.....

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sa., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : ich 8

Kelas : 1

Sekolah : SDN Pacing 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

5 : Sangat Setuju

4 : Setuju

3 : Cukup Setuju

2 : Kurang Setuju

1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemenarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media puzzle gambar menarik	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk	✓				
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media puzzle gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi	✓				
	8. Materi pada media puzzle gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

menarik dan bagus

Pengisi 31 Mei 2024
Siswa

.....
.....

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle Gambar* Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Larawati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : PERKIS
Kelas : I
Sekolah : SDN Pacing 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemerarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

62715 1KR 211

Parisi, 31 Mei 2024

Siswa

PERIS

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Syakhrifa
Kelas : I
Sekolah : SDN Pacing 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemerarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media puzzle gambar menarik	✓				
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media puzzle gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media puzzle gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

bagus menarik

Pacing 31 Mei 2024
 Siswa
 Siswa

syakhrir

ANGKET RESPON SISWA

- Judul Penelitian** : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2
- Penyusun** : Vika Larawati
- Dosen Pembimbing 1** : Hartini, S. Sn., M. Pd.
- Dosen Pembimbing 2** : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

- Nama** : SIVJ
- Kelas** : I
- Sekolah** : SD N Pacing

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemerarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	/				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	/				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	/				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	4. Media mampu meningkatkan semangat belajar	/				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	/				
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	/				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	/				

E. KOMENTAR DAN SARAN

.., 31 Mei .. 2024

Siswa

..... Sila

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : kurnia
Kelas : 1
Sekolah : PCK 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemenarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

1. bagus sekali 2. bagus 3. menarik

Pocing, 31 Mei
.....2024

Siswa

Kayhan
.....

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle Gambar* Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Soyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Etiha
Kelas : 1
Sekolah : PCF 2

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemenarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

• bagus sekali

Paling, 31 Mei 2024

Siswa

Erita

ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Penyusun : Vika Laraswati

Dosen Pembimbing 1 : Hartini, S. Sn., M. Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Suyanti, S. Pd., M. Pd.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : NADHIRA
Kelas :
Sekolah :

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk pengisian :

1. Mohon membaca pernyataan yang terdapat pada angket dengan teliti.
2. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan.

C. KETERANGAN

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Cukup Setuju
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Tidak Setuju

D. DAFTAR PENILAIAN

No	Butir Penilaian	KRITERIA				
		5	4	3	2	1
1.	Aspek Kemerarikan Produk					
	1. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi dan menarik	✓				
	2. Pemilihan ukuran font sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
	3. Tampilan media <i>puzzle</i> gambar menarik	✓				
2.	Aspek Manfaat Produk					
	4. Gambar terlihat jelas	✓				
	5. Media mampu meningkatkan semangat belajar	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	6. Media dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa	✓				
	7. Pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> gambar lebih mudah	✓				
3.	Aspek Penyajian Materi					
	8. Materi pada media <i>puzzle</i> gambar dapat dipahami dengan mudah	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

menarik

..... Pacing, 31 Mei 2024
Siswa

..... NADIRA

Lampiran 10 Daftar Siswa Kelas I

NO	NAMA SISWA
1.	AFRIZAL AHMAD NAZIZ
2.	AKSHA ANDARA PRASETYA
3.	AL'AMA VIARA PUTRI
4.	ALFY RAHMA PUTRA
5.	ALIAFIFI SHAZIATUZ KAISHA
6.	ARIYA SULAIMAN
7.	DERIS BAHTIAR KURNIAWAN
8.	ERLITA ADRIANA MYSHA
9.	ICHA SHERIN ANNAHIZA
10.	KAYRA FAIRY EKTA ANDARA
11.	MEIDA ADELIA
12.	NADHIRA THAFANA PARASTUTI
13.	REYNAND ADRIAN PRAYOGA
14.	SILVY ELIFIA
15.	SYAKHIRA AKHYARUL HUSNA

Lampiran 11 Hasil Uji Turnitin

TURNITIN-VIKA-LARASWATI.docx

ORIGINALITY REPORT

26% SIMILARITY INDEX	24% INTERNET SOURCES	14% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
3	repository.ummat.ac.id Internet Source	1%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
6	journal.unpas.ac.id Internet Source	1%
7	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
8	kurikulum.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
9	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%

Lampiran 12 Surat Uji Plagiasi



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS UJI PLAGIASI

Nomor: 064/PGSD/FKIP/UNIPMA/2024

Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Vika Laraswati
NIM : 2002101066
Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2
Tingkat Plagiasi : 26%

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30 % pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.

Madiun, 27 Juni 2024

Kepala Program Studi



Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 13 Surat Validasi Sumber Pustaka

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Vika Laraswati
 NIM : 2002101066
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Dosen Pembimbing I : Hartini, S. Sn., M. Pd.
 Dosen Pembimbing II : Suyanti, S. Pd., M. Pd.
 Judul : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual- Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Syachotin, S. (2016). <i>INTELIGENSITAWÁDIU' Studi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Dalam Sikap Tawadhu' Santri Pesantren</i> . https://ejournal.kopertais4.or.id/tupalkuda/index.php/godiri/article/view/2138	6	1	√	
2.	Saufi, M., & Royuni Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bajarmasin Saufi, M. (2016). MENGENGEMBANGKAN KECEFRDASAN INTERPERSONAL. DAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA MELALUI EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PBL. In <i>Jurnal Pendidikan Matematika</i> (Vol. 2, Issue 2). https://doi.org/10.24952/bioedunis.v1i1.5361	4	1	√	
3.	Salsabilla, S., & Zafi, A. A. (2020). Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik Sekolah Dasar. <i>Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar</i> , 7(1), 35-42. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index	2	1	√	
4.	Munafin, N. (2022). <i>Kecerdasan Finansial dalam Al-Qur'an</i> . Gramedia Pustaka Utama.	15	1	√	

https://books.google.co.id/books?id=2Y5-EAAAQBAJ			
5. Pietuna, Y. D. (2022). <i>Anak "Bodoh" itu Tidak Ada</i> . Penerbit Andi. https://books.google.co.id/books?id=v86nEAAAQBAJ	10	1	v
6. Sri, R., Taman Kanak-Kanak, W., & Andayani, P. (2018). <i>UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL MELALUI KEGLATAN MENGGAMBAR PADA ANAK UDIA DINI KELOMPOK</i> . https://doi.org/10.22460/ts.v4i1p38-43.1197	2	2	v
7. Baderan, J. K. (2018). <i>PENGEMBANGAN SOAL HIGH ORDER THINKING (HOT) MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS VI SD</i> . https://doi.org/10.37411/pedagogika.v9i2.63	2	2	v
8. Zuhdi, F., Khairunnisa, I., & Syahrul, J. (2021). <i>ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal PENGARUH METODE GROUP INVESTIGATION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN MATERI PPKN DI KELAS V SDN 2 KALIJAGA</i> . 2(1), 44–54. https://doi.org/10.37812/zahra.v2i1.201	2	2	v
9. Angruini Tondung, S. (2020). <i>MENINGKATKAN KETERAMPILAN DALAM KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN PUZZLE DI TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN BUNDA KOTA JAMBI</i> . https://repository.unja.ac.id/id/eprint/12182	5	3	v
10. Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. <i>Al-TA'DIB</i> , 12(2), 226. https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217	229	4	v

http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217			
11. Anisa, Lissimia, F., Fitri Satwikasari, A., & Dewi Nur, R. (2019). <i>PENGHAKILAN RUMAH TRADISIONAL MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK</i> . http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat	3	5	✓
12. Wihawanto, W. (2017). <i>Desain dan Penrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif</i> . Cerdas Ulet Kreatif Publisher. https://books.google.co.id/books?id=9pULLDgAAQBAJ	6	12	✓
13. Nur Ismail, M., & Alexandro, R. (2021). <i>View of Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19</i> . https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.112	4	12	✓
14. Yusron, M., Metalin, A., Puspita, I., & Puspitaningsih, F. (2020). <i>Madrowatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</i> 3(1) (2020) 39-45. https://doi.org/10.47971/mjngmi.v3i1.208	2	12	✓
15. Tatona Program Studi Pendidikan Agama Kristen, T., & KADESI Yogyakarta, S. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. <i>Jurnal Komunikasi Pendidikan</i> , 2(2). https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113	4	13	✓
16. Sapriyah (2019). <i>MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR</i> . 2(1), 470-477. MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR Sapriyah Prosiding Seminar Nasional Pendidikan PKIP (umirta.ac.id)	3	13	✓
17. Siti Rahayu, dkk. (2021). <i>Media Interaktif IPA</i> . GURUPEDIA. https://books.google.co.id/books?id=OghMEAAAQBAJ	17	15	✓

<p>18.1, II. (2017). <i>Media Pembelajaran berbasis Wayang</i>. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_berbasis_Wayang/NQcjDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media%20pembelajaran%20berbasis%20wayang&pg=PR1&printsec=frontcover</p>	25	17	v
<p>19. Wijaya Kusuma, J., Supardi, Akbar, R., Hamidah, Ramah, Muh. Fitrah, & Sepriana. (2023). <i>DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN Teori dan Pen.</i> https://www.google.co.id/books/edition/DIMENSI_MEDIA_PEMBELAJARAN_Teori_dan_Pen/9Lq0EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prinsip%20pemilihan%20media%20pembelajaran&pg=PT84&printsec=frontcover</p>	80	18	v
<p>20. Miftah Mohamad, & Rokhman Nur. (2022). <i>Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1.</i> https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92</p>	5	18	v
<p>21. M. Rizjan (2018). <i>PENGARUH KREATIVITAS GURU PELAJARAN FIQHI DALAM PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MAN 6 ACEH BESAR.</i> https://repository.umir.ac.id/eprint/3596</p>	18	20	v
<p>22. Husna, N., Suri, A., & Halim, D. A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. In <i>Jurnal Pendidikan Sains Indonesia</i> (Vol. 05, Issue 01). http://jurnal.unsviah.ac.id/jpsi</p>	2	20	v
<p>23. Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. <i>Syntax Idea</i>, 3(8), 1999. https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451</p>	3	20	v

<p>ROBOT. <i>Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrah</i>, 3(1), 1–9. https://doi.org/10.36341/rabit.v3i1.419</p>			
<p>38. Permata, A., & Bhakti, Y. B. (2020). Keefektifan Virtual Class dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19. <i>JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)</i>, 4(1), 27–33. https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.669</p>	3	46	✓
<p>39. Handayani, R. (2023). <i>PENGARUH MODEL INQUIRY LABORATORIUM TERHADAP KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI LISTRIK DINAMIS DI SMA NEGERI 1 GUNUNG MERIAH SKRIPSI</i>. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/31584</p>	35	46	✓
<p>40. Wahyuni, S., & Sutikno, H. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. <i>Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar</i>, 3(1), 34–41. https://doi.org/10.56393/sistemamong.v3i1.1209</p>	5	47	✓
<p>41. Indriyani, L. (2019). <i>PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA</i> (Vol. 2, Issue 1). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA Indriyani Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (unirta.ac.id)</p>	1	68	✓
<p>42. Widiana, W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA. <i>Indonesian Journal Of Educational Research and Review</i>, 2(3). https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563</p>	3	69	✓

24. Maulida, A., & Zulfitri. (2018). <i>PENGEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK AUTIS MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR</i> . https://doi.org/10.24853/holistika.1.2.%25p	5	21	√
25. Rasyid Karo-Karo S, I., & Rohani. (2018). <i>MANPAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN</i> . https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778	4	21	√
26. Zakwan, U. Z. H. (2020). <i>PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS XI MA MA'ARIF AL-ISHLAH HUNGKAL</i> . http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/12663	24	22	√
27. Marzuki, N., Fadilah Amin, N., & Jabbar Tahir, A. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. <i>Jurnal Ibtiah Multidisiplin</i> , 2(6). https://doi.org/10.56799/jim.v2i6.1579	3	24	√
28. Putu Candra Prastya Dewi. (2022). <i>EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Analisis Buku Paralelisme Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar</i> . 3(2), 131–140. http://jurnal.stahmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi	4	26	√
29. Febriana, E. (2015). PROFIL KEMAMPUAN SPASIAL SISWA MENENGAH PERTAMA (SMP) DALAM MENYELESAIKAN MASALAH GEOMETRI DIMENSI TIGA DITINJAU DARI KEMAMPUAN MATEMATIKA. In <i>Jurnal Elemen</i> (Vol. 1, Issue 1). https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.78	2	25	√
30. Yohana Sembring, T., Hutauruk, A. J., Marbut, Y., & Boang Manalu, J. (2022). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI HIMPUNAN</i> . 6(2).	3	37	√

<p>http://dx.doi.org/10.36764/jc.v6i2.852</p>			
<p>31. Husain, S., Eraku, S. S., & Koem, S. (2024). <i>PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS STORY MAP PADA POKOK BAHASAN FLORA DAN FAUNA</i>. 9(1). https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v9i1.9631</p>	3	38	v
<p>32. Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). <i>PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL</i>. https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145</p>	2	36	v
<p>33. Swarjana. (2022). <i>POPULASI SAMPEL TEKNIK SAMPLING_BIAS_DALAM PENELITIAN</i>. https://www.google.co.id/books/edition/POPULASI_SAMPEL_TEKNIK_SAMPLING_BIAS_DAL/87J3EAAAQBAJ?hl=id&bpv=1&dq=swarjana%20populasi%20sampel&pg=PA4&printsec=frontcover</p>	5	39	v
<p>34. Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. <i>Jurnal Basicedu</i>, 6(4), 7310–7316. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481</p>	3	26	v
<p>35. Malawi, I., & Sri Maruti, E. (2016). <i>EVALUASI PENDIDIKAN</i>. CV. AR MEDIA GRAFIKA. https://books.google.co.id/books?id=sK9vDwAAQBAJ</p>	14	39	v
<p>36. Nurhadi, Nurhasnawati, & Nursulim. (2022). <i>Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru</i>. 5(1), 43–55. https://doi.org/10.24014/ejpe.v5i1.15286</p>	5	45	v
<p>37. Febriko, A., & Puspitasari, I. (2018). <i>MENGUKUR KREATIFITAS DAN KUALITAS PEMOGRAMAN PADA SISWA SMK KOTA PEKANBARU JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN DENGAN SIMULASI</i></p>	4	45	v


<p>43. Goliah, M., Jannah, M., & Nulhakim, L. (2022). <i>Komponen Kurikulum Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama di SD.</i> https://doi.org/10.31004/jpelk.v4i6.10273</p>	5	26	✓
<p>44. Putu Candra Prastya Dewi. (2022). <i>EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas 1 Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar.</i> 3(2), 131–140. http://jurnal.stahumpukuturan.ac.id/index.php/edukasi</p>	4	27	✓
<p>45. Irawati, D., Muhammad, I. A., Hasanah, A., & Samsul, A. B. (2022). <i>Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Menwujudkan Karakter Bangsa.</i> https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622</p>	6	28	✓
<p>46. Diana, Y. M. S. (2016). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH MATERI PENGAMBILAN KEPUTUSAN BERSAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 01 SEMARANG.</i> http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/24492</p>	8	29	✓
<p>47. Winanti, S. (2014). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE RANTAI MAKANAN UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SD.</i> PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE RANTAI MAKANAN UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SD. Winanti E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan (uny.ac.id)</p>	3	30	✓

48. Hartadiyati, E., Utami, R. E., & Rubowo, M. R. (2015). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA</i> . 289791951.pdf (core.ac.uk)	1	31	√
---	---	----	---

Catatan Dosen Pembimbing:

Layak/Tidak Layak untuk diuji (coret yang tidak perlu).

Madiun, 20 Juni 2024
Mengetahui
Dosen Pembimbing II


Suyandi, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0721098503

Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan dan Validasi Sumber Pustaka

BERITA ACARA BIMBINGAN DAN VALIDASI SUMBER PUSTAKA SKRIPSI

Pada hari Kamis, 20 Juni 2024 telah dilakukan Validasi Sumber Penulisan Skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Vika Laraswati
NIM : 2002101066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2
Dosen Pembimbing : 1. Hartini, S. Sn., M. Pd.
: 2. Suyanti, S. Pd., M. Pd.

Berdasarkan hasil pembimbingan dan validasi pustaka dengan rincian sebagai berikut:

- Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat.
- Validasi sumber pustaka berjumlah 8 buku dan 40 jurnal telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi.

Untuk itu mahasiswa tersebut berhak/tidak berhak mengikuti ujian skripsi. Demikian berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Hartini, S. Sn., M. Pd.
NIDN. 0702057603

Madiun, 20 Juni 2024
Dosen Pembimbing II

Suyanti, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0721098503

Mengetahui,
Kepedi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Endang Susi Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA



Fase/ Kelas : A / I (Satu)
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Materi : Simbol Sila Pancasila dan Pengamalannya
Alokasi Waktu : 2 JP

Disusun Oleh:

Vika Laraswati _ 8B _ 2002101065

SD NEGERI PACING 2
KECAMATAN PADAS
KABUPATEN NGAWI
2024

MODUL AJAR Pendidikan Pancasila

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1. Penyusun	: Vika Laraswati
2. Instansi	: SD Negeri Pacing 2
3. Tahun Penyusunan	: 2024
4. Jenjang Sekolah	: SD
5. Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
6. Fase/Kelas	: A/1
7. Materi	: Simbol-Symbol Sila Pancasila dan Pengamalannya
8. Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat mengenali simbol-simbol Pancasila dan pengamalannya	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman dan bertakwa pada Tuhan YME, dan Bernalar Kritis	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas I Penulis: Elisa Seftriyana & Ratna Sari Dewidan Internet)	
❖ Proyektor	
❖ Alat tulis	
❖ Laptop	
❖ Internet	
❖ Sound	
❖ Media <i>puzzle</i> gambar	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ 15 peserta didik	
G. MODEL, MODA, METODE, MEDIA PENDEKATAN PEMBELAJARAN	
❖ Model Pembelajaran : Team Games Tournament (TGT)	
❖ Moda Pembelajaran : Tatap muka	

- ❖ Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, demonstrasi, dan presentasi
- ❖ Media Pembelajaran : PPT Interaktif, Media *puzzle* gambar
- ❖ Pendekatan Pembelajaran : Kontekstual

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran :

Peserta didik dapat mengenali simbol-simbol Pancasila dan pengamalannya

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab, peserta didik dapat mendefinisikan pengertian pancasila dengan tepat. (C1)
- Melalui kegiatan menyusun media *puzzle* gambar secara berkelompok, peserta didik dapat menunjukkan sikap kerjasama menerima saran orang lain.(C2)
- Melalui kegiatan menyusun media *puzzle* gambar secara berkelompok, peserta didik dapat mengaitkan/mencocokkan gambar simbol sesuai Garuda Pancasila dengan tepat. (C3)
- Melalui media *puzzle* gambar, peserta didik dapat menyimpulkan pengamalan sila-sila Pancasila dengan tepat. (C4)

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP):

- Peserta didik menyebutkan lambang negara Indonesia
- Peserta didik mendefinisikan pengertian Pancasila
- Peserta didik menyebutkan sila-sila Pancasila
- Melalui media *puzzle* gambar, peserta didik dapat mencocokkan gambar simbol sesuai Garuda Pancasila
- Melalui media *puzzle* gambar, peserta didik dapat menyimpulkan pengamalan sila-sila Pancasila

Indikator :

- Melalui tanya jawab, peserta didik dapat mendefinisikan pengertian pancasila dengan tepat. (C1)
- Melalui kegiatan menyusun media *puzzle* gambar secara berkelompok, peserta didik dapat menunjukkan sikap kerjasama menerima saran orang lain.(C2)
- Melalui kegiatan menyusun media *puzzle* gambar secara berkelompok, peserta didik dapat mengaitkan/mencocokkan gambar simbol sesuai Garuda Pancasila. (C3)
- Melalui media *puzzle* gambar, peserta didik dapat menyimpulkan pengamalannya sila Pancasila. (C4)

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- a. Simbol Sila Pancasila dan Pengamalannya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa yang dimaksud dengan Pancasila?

- ❖ Berapa jumlah sila yang terdapat dalam Pancasila?
- ❖ Sebutkan bunyi sila-sila Pancasila!

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1) Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan guru memulai dengan berdoa bersama
2. Peserta didik disapa dan dilakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru
3. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu Nasional “Garuda Pancasila”
4. Guru mengajak siswa tepuk anti bullying
Jangan suka prok (3x), menyakiti prok (3x), Jangan suka prok (3x), menghakimi prok (3x), Jangan suka prok (3x), caci maki prok (3x), bullying bullying no, sayang teman yes.
5. Guru mengulas kembali materi sebelumnya.
“Minggu kemarin kita sudah belajar apa pada mata mata pelajaran Pendidikan Pancasila?”
Jawaban : *Bunyi Pancasila Bu*
6. Guru memberikan pertanyaan pemantik
Apa yang dimaksud dengan Pancasila?
Berapa jumlah sila yang terdapat dalam Pancasila?
Sebutkan bunyi sila-sila Pancasila!

Sintak 1 : Class Presentation

7. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari
Pada hari ini kita akan belajar tentang simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
9. Guru menjelaskan materi simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya

2) Kegiatan Inti

Sintak 2 : Teams

10. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok

Sintak 3 : Games

11. Guru menjelaskan teknik permainan
Teknik bermainnya :
 - Buatlah barisan perkelompok
 - Ketua kelompok maju untuk mengambil pertanyaan awalan dari guru
 - Kelompok yang pertama bermain adalah kelompok 1
 - Guru memberikan soal pada salah satu peserta didik kelompok 1 sesuai urutan
 - Peserta didik menjawab soal yang telah diberikan guru dengan mencari potongan *puzzle* gambar kemudian menyusunnya
 - Jika jawaban peserta didik benar maka kelompok tersebut mendapatkan skor 10, namun jika jawaban peserta didik salah maka kelompok tersebut tidak mendapatkan skor.
- Nb : Peserta didik yang salah menjawab diberikan kesempatan selama 3x menjawab

- Ulangi langkah tersebut sampai soal habis

12. Peserta didik bermain sesuai dengan arahan guru

Sintak 4 : Tournament

13. Guru menghitung skor yang didapat peserta didik saat melaksanakan *game*

Sintak 5 : Team Recognition

14. Kelompok yang mendapat skor diatas 50 diberi julukkan "*super teams*", kelompok yang mendapat skor dibawah 50-40 diberi julukkan "*great team*", kelompok yang mendapat skor di bawah 40 mendapat julukan "*good team*".

15. Peserta didik menarik kesimpulan bersama guru

3) Kegiatan Penutup

16. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran hari ini melalui lagu.

Apa kalian senang hari ini?

Apa bu guru membantu kalian?

Terima kasih muridku atas perhatianmu ibu guru sayang dan cinta pada kalian

Apakah bu guru senang hari ini ?

Apakah kami telah berbuat nakal ?

Terima kasih bu guru atas perhatianmu kami sayang dan cinta kepada bu guru

17. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
"Pembelajaran nanti akan dilanjut oleh Bu Peni"

18. Guru memberikan penugasan guna mengasah pemahaman siswa melalui buku paket Pendidikan Pancasila

19. Guru menutup pembelajaran pada hari ini

E. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

- Apa kalian senang hari ini?
- Apa bu guru membantu kalian?
- Terima kasih muridku atas perhatianmu ibu guru sayang dan cinta pada kalian

Refleksi Guru

- Apakah bu guru senang hari ini ?
- Apakah kami telah berbuat nakal ?
- Terima kasih bu guru atas perhatianmu kami sayang dan cinta kepada bu guru.

Tabel 1
Refleksi Guru

No.	Aktivitas Pembelajaran	Indikator Refleksi	Skor				Ket
			1	2	3	4	
1.	Perencanaan	1. Ketepatan dalam mengembangkan sikap berdasarkan capaian pembelajaran					
		2. Keterampilan mendesain media (terbaca/menarik/efektif/efisien)					
		3. Kesesuaian media yang direncanakan dengan capaian pembelajaran					
2.	Pelaksanaan	4. Keterampilan menarik perhatian peserta didik menggunakan media					
		5. Keterampilan membuat pertanyaan awal dalam membuka pembelajaran					
		6. Keterampilan memanfaatkan media dan mengaitkan dengan capaian pembelajaran					
		7. Keterampilan mentransfer materi dan nilai (menjelaskan/bercerita/mendongeng/ bernyanyi dll)					
		8. Keterampilan merespon, memberikan umpan balik, dan mengkonfirmasi nilai					
3.	Penilaian	9. Ketepatan dalam menentukan instrumen penilaian					
		10. Kesesuaian dalam menyusun indikator penilaian dengan capaian pembelajaran					
		11. Kesesuaian indikator dan instrumen penilaian berdasarkan perkembangan kognitif, psikologis, dan nilai moral					
Skor							
Jumlah Skor							

Ket = Skor 1 : Kurang , Skor 2 : Cukup, Skor 3 : Baik, Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Skor} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Catatan hasil analisis guru dalam kegiatan refleksi akan menjadi bahan pertimbangan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran selanjutnya. Oleh sebab itu guru harus mampu secara jujur mengungkapkan kendala-kendala apa saja yang dialami pada saat pembelajaran.

F. ASESMEN / PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Dimensi profil beriman dan bertakwa pada Tuhan YME

Tabel 2 Lembar Penilaian Sikap

Nama : _____

Aktivitas pembelajaran : Pada saat melaksanakan permainan

No	Kategori Penilaian	Kategori				Ket.
		1	2	3	4	
1.	Menunjukkan sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain sebagai tanda syukur kepada Tuhan YME					
2.	Menunjukkan sikap menerima perbedaan terhadap bentuk anugerah Tuhan YME					
3.	Menunjukkan sikap saling menghormati orang lain sebagai bentuk mengasihi sesama					
Rata – rata kategori						

Ket : Skor 1 : Kurang , Skor 2 : Cukup, Skor 3 : Baik, Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Skor} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

b. Penilaian Pengetahuan

Dimensi profil bernalar kritis

Aktivitas pembelajaran : Pada saat melaksanakan permainan

Langkah permainan:

- Untuk soal harus sudah digunting guru menjadi potongan kecil-kecil lalu gulung
- Peserta didik mencari gambar yang menunjukkan pernyataan berikut ini. Kemudian letakkan gambar pada media *puzzle* gambar sesuai dengan pengamalan sila Pancasila.







Soal

1. Berdoa sebelum makan
2. Menunaikan sholat
3. Mengaji
4. Tidak mengganggu orang lain yang sedang beribadah
5. Membantu teman yang kesusahan
6. Menengok teman yang sakit
7. Mendengarkan saat guru menjelaskan

8. Meminjamkan pensil pada teman
9. Mengikuti upacara bendera
10. Bangga menjadi anak Indonesia dan menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara dengan guru
11. Menjaga keamanan lingkungan dengan ikut ronda malam
12. Taat membayar pajak
13. Musyawarah menentukan ketua kelas
14. Musyawarah menentukan ketua RT
15. Musyawarah menentukan tempat liburan
16. Musyawarah menentukan regu piket
17. Mengikuti kerja bakti
18. Berbagi makanan dengan adil pada teman
19. Melaksanakan piket kelas
20. Membagi tugas membersihkan rumah

Tabel 3 Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor	No	Kunci Jawaban	Skor
1.		10	11.		10
2.		10	12.		10
3.		10	13.		10
4.		10	14.		10
5.		10	15.		10
6.		10	16.		10
7.		10	17.		10

8.		10	18.		10
9.		10	19.		10
10.		10	20.		10

Tabel 4
Kisi-Kisi Penilaian Pengetahuan

Tujuan	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
<ul style="list-style-type: none"> Melalui media <i>puzzle</i> gambar, peserta didik dapat menyusun potongan gambar pengamalan sila-sila Pancasila dengan tepat. (C4) 	<ul style="list-style-type: none"> Melalui media <i>puzzle</i> gambar, peserta didik dapat menyusun potongan gambar pengamalan sila-sila Pancasila dengan tepat. (C4) 	C4	1 s/d 20

c. Penilaian Keterampilan

Dimensi profil bernalar kritis

Tabel 5 Lembar Penilaian Keterampilan

Nama _____ :

Aktivitas pembelajaran : Pada saat melaksanakan permainan

Kategori Penilaian							
Ketepatan Menyusun Media <i>Puzzle</i> Gambar sesuai dengan Gambar Burung Garuda Pancasila				Ketepatan Menyusun Media <i>Puzzle</i> Gambar sesuai dengan Simbol dan Pengamalan Sila-Sila Pancasila			
1	2	3	4	1	2	3	4

Ket = Skor 1 : Kurang , Skor 2 : Cukup, Skor 3 : Baik, Skor 4 : Sangat Baik

Skor : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan :

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Simbol-Simbol Pancasila dan Pengertiannya

a. Sila Pertama



Sila pertama Pancasila berbunyi: *Sekeloa yang Maha Esa*. Contoh pengertiannya adalah beribadah sebagai ibadah, shalat, puasa, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang beribadah.



b. Sila Kedua



Sila kedua Pancasila berbunyi: *kenyataan yang adil dan beradab*. Contoh pengertiannya adalah membantu teman yang kesulitan, menolong teman yang sakit, mendengarkan saat guru menjelaskan, dan menghormati guru pada saat ujian.



c. Sila Ketiga



Sila ketiga Pancasila berbunyi: *persatuan Indonesia*. Contoh pengertiannya adalah mengikuti upacara bendera, bangga menjadi anak Indonesia dan menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara dengan guru, menghargai keragaman lingkungan dengan ikut kerja bakti, dan saat membayar pajak.



d. Sila Keempat



Sila keempat Pancasila berbunyi: *keadilan yang dipimpin oleh kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan*. Contoh pengertiannya adalah masyarakat menemanikan ketua kelas, masyarakat menemanikan ketua RT, masyarakat menemanikan tempat ibadah, dan masyarakat menemanikan rapat pilkada.



e. Sila Kelima



Sila kelima Pancasila berbunyi: *keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia*. Contoh pengertiannya adalah mengikuti kerja bakti, berbagi makanan dengan teman pada saat makan, melaksanakan piket kelas, berbagi tugas membersihkan rumah.



C. GLOSARIUM

Pancasila adalah dasar negara Indonesia.

J. DAFTAR PUSTAKA

- Buku paket Pendidikan Pancasila
- Lks siswa

Mengetahui,
Guru Kelas I

Pacing,2024
Mahasiswa

Peni Fitria Juniarsi, S. Pd.
NIP. 19900628 202321 2 013

Vika Laraswati
NIM. 2002101066

Lampiran 16 Bahan Ajar



Simbol-Simbol Pancasila dan Pengamalannya

a. Sila Pertama



Sila pertama Pancasila berbunyi Ketuhanan yang Maha Esa. Contoh pengamalannya adalah berdoa sebelum makan, sholat, mengaji, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang beribadah.



b. Sila Kedua



Sila kedua Pancasila berbunyi kemanusiaan yang adil beradab. Contoh pengamalannya adalah membantu teman yang kesusahan, menengok teman yang sakit, mendengarkan saat guru menjelaskan, dan meminjamkan pensil pada teman.



c. Sila Ketiga



Sila ketiga Pancasila berbunyi persatuan Indonesia. Contoh pengamalannya adalah mengikuti upacara bendera, bangga menjadi anak Indonesia dan menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara dengan guru, menjaga keamanan lingkungan dengan ikut ronda malam, dan taat membayar pajak.



d. Sila Keempat



Sila keempat Pancasila berbunyi kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan. Contoh pengamalannya adalah musyawarah menentukan ketua kelas, musyawarah menentukan ketua RT, musyawarah menentukan tempat liburan, dan musyawarah menentukan regu piket.



e. Sila Kelima



Sila kelima Pancasila berbunyi keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Contoh pengamalannya adalah mengikuti kerja bakti, berbagi makanan dengan adil pada teman, melaksanakan piket kelas, membagi tugas membersihkan rumah.



Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas I



Gambar 2. Peneliti menjelaskan materi dan teknik permainan.



Gambar 3. Siswa membuat kelompok



Gambar 4. Siswa memilih potongan gambar



Gambar 5. Siswa memasang potongan gambar pada media *puzzle* gambar



Gambar 6. Pengisian angket respon siswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Vika Laraswati, anak pertama dari 2 bersaudara. Anak dari pasangan Bapak Narto dan Ibu Yanti. Lahir di Jakarta 16 Juni 2001. Masa pendidikan dimulai dari TK Dharma Wanita Desa Pacing pada tahun 2006–2007, dilanjutkan Sekolah Dasar di SD Negeri Pacing 2 pada tahun 2007-2013. Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Padas 2013-2016, Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Ngawi pada tahun 2016-2019. Pada tahun 2020, Vika melanjutkan jenjang pendidikan strata satu (S1) di Universitas PGRI Madiun Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). UKM yang pernah diikuti adalah UKM Seni Dongkrek. Saat kuliah, Vika mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) KKN BKKBN tahun 2023 yang bertempat di Desa Sidorejo, Kec. Saradan, Kab. Madiun. Sembari kuliah, Vika mengabdikan diri di SD Negeri Pacing 2 dimulai tahun 2019. Diluar kampus, Vika pernah mewakili lembaga SDN Pacing 2 dalam Lomba Baca Puisi Tk. Guru TK/SD/SMP se-Kecamatan Padas dalam rangka Peringatan HGN ke-77 tahun 2022 mendapat juara Harapan I. Selain itu, Vika juga sebagai tutor belajar jenjang PAUD dan SD.