

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran ialah sarana yang dapat dimanfaatkan guna memfasilitasi proses pembelajaran. Media pembelajaran ialah cara guru menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Wibawanto (2017) mendefinisikan media pembelajaran ialah media kreatif yang dapat dipakai untuk menyampaikan pengajaran kepada siswa dengan tujuan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga mencakup apa pun yang dimanfaatkan guna merangsang pikiran, minat, perhatian, emosi siswa, menyampaikan pesan dengan cara yang membuat pesan lebih mudah dipahami dan lebih mudah bagi siswa untuk belajar (Nur Ismail dan Alexandro, 2021). Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai alat yang dipakai demi mempermudah siswa memperhatikan dan memahami materi yang diajarkan guru (Yusron dkk, 2020).

Menurut beberapa ahli yang berpendapat tentang media pembelajaran, kesimpulannya bahwa media pembelajaran ialah sarana yang dimanfaatkan guru, baik berupa benda nyata maupun tidak

nyata, untuk membantu siswa mendapati pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan lebih mudah.

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Oemar Malik dalam Tafonao (2018) mengemukakan ada lima ciri media pembelajaran yakni:

- 1) Media pembelajaran adalah objek yang bisa disentuh, dilihat, didengar oleh siswa.
- 2) Media pembelajaran dimanfaatkan untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa di kelas.
- 3) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu dalam proses belajar yang dilakukan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.
- 4) Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung dalam proses belajar.
- 5) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat dan teknik yang terkait dengan metode pembelajaran.

Gerlach & Ely dalam Sapriyah (2019) mengemukakan 3 ciri-ciri media, sbb:

1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri fiksatif artinya media dapat merekam serta menyebarkan peristiwa/objek yang terjadi tanpa mengetahui kapan. Contohnya peristiwa bencana alam yang sering direkam dalam bentuk video. Cara ini amat berharga untuk

guru dikarenakan memungkinkan mereka dapat mengakses kejadian/objek yang sudah terekam dalam bentuk media yang bisa dipakai kapan pun.

2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Ciri manipulatif artinya media dapat merubah kejadian/objek. Kejadian awalnya yang memerlukan waktu berhari-hari juga berbulan-bulan namun dengan penggunaan media maka dapat disampaikan kepada siswa dalam rentang waktu lima hingga sepuluh menit. Sebagai contoh, merekam kegiatan ibadah haji kemudian mempendeknya menjadi lima sampai sepuluh menit. Selain bisa diputar lebih cepat, kejadian juga bisa diputar lebih lambat saat memutar ulang rekaman video. Contohnya, kejadian gempa bumi yang cuma berlangsung 1 menit bisa diperlambat, hingga siswa lebih mudah memahami prosesnya.

3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Media yang bersifat distributif memungkinkan suatu kejadian/peristiwa ditransfortasikan lewat ruang kemudian disajikan kepada siswa secara bersamaan sehingga memberikan pengalaman yang serupa. Contohnya adalah video atau rekaman audio yang dibagikan melalui flashdisk atau tautan internet. Informasi bisa direproduksi berulang kali dan dipakai secara bersamaan diberbagai tempat setelah

disimpan dalam bentuk media apa pun. Informasi yang direkam tidak akan berubah atau hampir sama dengan yang pertama.

Selain itu, Rudy Bertz dalam Sri Rahayu, dkk (2021) menyebutkan ciri-ciri media antara lain :

- 1) Media yang paling lengkap adalah media yang menggabungkan fitur audio visual dan pergerakan, dikenal sebagai audio-visual-gerak.
- 2) Media audio visual-diam, atau media audio visual tidak bergerak.
- 3) Media audio-semi-gerak adalah media yang menunjukkan suara bersamaan dengan gerakan secara langsung namun tidak menunjukkan gambar secara lengkap.
- 4) Media visual-diam ialah media yang cara penyampaian informasinya secara visual tanpa suara atau gerak..
- 5) Media suara, berarti media yang hanya mengubah suara.
- 6) Media yang cuma dapat mengkomunikasikan informasi menggunakan huruf dan simbol verbal, seperti media cetak.

c. Prinsip Memilih Media Pembelajaran

Prinsip dalam pemilihan media pembelajaran mesti dipertimbangkan agar manfaat serta fungsi media pembelajaran dapat terasa jelas. Adapun prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, Ibda (2017) yaitu :

- a. Tiap jenis media mengantongi manfaat serta kekurangan masing-masing. Tak ada satupun jenis media yang dapat mencapai semua proses atau tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, tak ada satu obat yang benar-benar menyembuhkan semua jenis penyakit.
- b. Penggunaan media yang beragam memang diperlukan, namun perlu diingat untuk tidak menggunakan terlalu banyak media dalam satu waktu saat kegiatan pembelajaran, karena hal itu dapat membingungkan siswa dan membuat pelajaran tidak terstruktur dengan baik. Oleh sebab itu, manfaatkan media secara tepat dan sesuai kebutuhan, hindari penggunaan berlebihan.
- c. Siswa harus aktif terlibat dalam penggunaan media. Alangkah baiknya menggunakan media pembelajaran sederhana yang bisa melibatkan semua siswa secara langsung daripada pemanfaatan media yang canggih namun siswa menjadi pasif.
- d. Selama penyusunan rencana pelajaran, perlu ada persiapan yang matang sebelum penggunaan media. Tentukan materi apa yang akan diajarkan guru dengan menggunakan media. Tentukan strategi dan metode yang akan digunakan.

- e. Hindari menggunakan media hanya sebagai pengisi waktu luang atau untuk mengisi kesenangan semata. Siswa akan menyadari bahwasanya media hanya dipakai guna mengisi waktu luang, kesan ini akan terbentuk tiap kali guru menggunakannya. Jika guru memanfaatkan media secara sembarangan dan salah hanya karena alasan “dari pada tidak terpakai”, maka hasilnya bisa lebih merugikan dibandingkan tidak menggunakan media sama sekali.
- f. Sebelum menggunakan media, guru harus memiliki persiapan yang cukup. Kurangnya persiapan tidak hanya mengurangi efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran, tetapi juga menghambat proses pembelajaran.

Astriani dalam Wijaya Kusuma dkk, (2023) ada beberapa prinsip yang dipertimbangkan saat menentukan media pembelajaran. Prinsip-prinsip ini termasuk efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, kapasitas siswa untuk berpikir, prinsip interaktivitas media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, kapasitas guru untuk menggunakan media pembelajaran, alokasi waktu, fleksibilitas, dan keamanan penggunaan media pembelajaran.

d. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Miftah Mohamad dan Rokhman Nur (2022) menyebutkan terdapat kriteria yang digunakan guna memilih media pembelajaran yang bermanfaat untuk kepentingan pembelajaran termasuk:

- 1) tujuan pembelajaran yang merujuk pada tujuan yang hendak dicapai siswa selama proses pembelajaran,
- 2) konten, yaitu media pembelajaran yang akan dipakai di kelas mesti terkait dengan tujuan pembelajaran khusus yang hendak dicapai serta terkait dengan isi kurikulum.,
- 3) ketersediaan media, yang berarti guru memilih media apa yang akan dipakai untuk mengajar dikelas berdasarkan jenis media yang tersedia di sekolah,
- 4) guru memiliki kemampuan untuk menciptakan dan mengembangkan berbagai macam media yang akan dimanfaatkan,
- 5) faktor fleksibilitas mengacu pada sejauh mana media yang digunakan cocok dengan pembelajaran.,
- 6) daya tahan berarti media yang berkualitas bisa dimanfaatkan dalam jangka waktu panjang,
- 7) efektivitas biaya, yang berarti guru harus memperhitungkan sejauh mana tujuan pembelajaran akan dicapai,
- 8) kesesuaian antara materi pelajaran yang hendak diberi ke siswa serta pesan yang dibawakan media.

Berdasarkan pada prinsip dan kriteria dalam memilih media pembelajaran yang sudah dikemukakan para ahli, kesimpulannya ialah media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, praktis, keterampilan guru memanfaatkan media pembelajaran di kelas, ketersediaan waktu sesuai dengan tingkat pemikiran siswa serta mempertimbangkan pengaruh media terhadap siswa. Oleh karena itu, pemilihan jenis media pembelajaran seperti media *puzzle* gambar yang berbasis visual sudah tepat.

e. Pengembangan Media Pembelajaran

Untuk menciptakan dan menghasilkan media yang kreatif seseorang harus berpikir menggunakan kreativitasnya. Jauh Yung Ibrahim Muhammad, kata “kreativitas” asalnya dari bahasa Latin “Create” yang berarti “melakukan” atau bahasa Yunani “Kreiniene” artinya “sukses, atau menyadari (penuh)”(M. Rizjan, 2018).

f. Media *Puzzle* Gambar

1) Pengertian Media *Puzzle* Gambar

Husna dkk, (2017) *puzzle* ialah mainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar dan cara bermainnya adalah dengan menyusunnya sampai terbentuk sebuah gambar. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menjadikan siswa menjadi lebih sabar, memudahkan siswa saat memecahkan masalah, berkolaborasi dengan teman, serta meningkatkan keterampilan

motorik dan kognitif mereka. *Puzzle* ialah alat permainan edukatif yang bisa membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka saat mereka membongkar pasangan kepingan puzzle. Gilli dan Dalle (dalam Yunita & Supriatna, 2021).

Media *puzzle* ialah jenis permainan yang melibatkan potongan gambar, kotak, huruf, dan angka yang disusun sedemikian rupa untuk mengajak pemain menyelesaikan tantangan dengan cepat (Maulida & Zulfitria, 2018). Permainan *puzzle* adalah aktivitas yang sangat menarik dan memerlukan kesabaran untuk mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menyusun bagian-bagian puzzle menjadi bentuk yang utuh.

Dari sejumlah pendapat para ahli bisa dibuat kesimpulan bahwasanya media *puzzle* gambar ialah sebuah alat permainan edukatif. *Puzzle* gambar adalah permainan yang cara bermainnya dengan menyusun potongan-potongan gambar hingga dapat melatih kesabaran siswa dan memecahkan masalah secara tepat.

2) Manfaat Media *Puzzle* Gambar

Dalam proses pembelajaran, tentu saja media pembelajaran memberikan keuntungan. Manfaat itu terasa saat menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Kemp dan Dayton dalam Rasyid Karo-Karo S & Rohani (2018)

menyebutkan media punya sejumlah manfaat dalam pembelajaran yang lebih rinci, seperti:

- a) Materi pelajaran disampaikan secara konsisten.
- b) Proses pembelajaran jadi lebih menarik dan mudah dipahami.
- c) Pembelajaran jadi lebih interaktif.
- d) Meningkatkan efisiensi penggunaan waktu dan tenaga.
- e) Memaksimalkan kualitas dari hasil belajar siswa.
- f) Media pembelajaran memfasilitasi kegiatan belajar mengajar yang dapat dilaksanakan di tempat dan waktu yang fleksibel.
- g) Media pembelajaran bisa membantu mengembangkan sikap positif siswa pada materi dan proses pembelajaran.
- h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Tentu masih banyak temuan manfaat media pembelajaran lainnya selain yang disebutkan di atas. (Zakwan, 2020) berikut ialah manfaat media pembelajaran bagi pendidik:

- a) Memberi panduan dan arahan demi menggapai tujuan pembelajaran.
- b) Memberikan penjelasan yang baik tentang urutan dan struktur pengajaran.

- c) Memberikan kerangka pembelajaran yang sistematis.
- d) Memudahkan guru untuk mengontrol materi pelajaran.
- e) Meningkatkan kepercayaan diri guru.
- f) Mengoptimalkan mutu pengajaran.
- g) Memberi berbagai metode dan meningkatkan variasi dalam proses pembelajaran.
- h) Mempresentasikan pokok-pokok dan inti informasi secara sistematis untuk mempermudah penyampaian.
- i) Menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan.

Manfaat bagi siswa dari media pembelajaran adalah:

- a) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- b) Menghadirkan pembelajaran yang beragam dan meningkatkan proses pembelajaran.
- c) Mempermudah siswa untuk belajar.
- d) Membantu siswa berpikir kritis dan menganalisis.
- e) Pembelajaran dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan.
- f) Siswa bisa memahami materi pelajaran dengan cara yang sistematis.

Media dalam proses pembelajaran membantu guru dan siswa berinteraksi lebih baik, yang menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam pemilihan media untuk pembelajaran, penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip media pembelajaran agar manfaat dan efektivitasnya bisa menghasilkan hasil yang optimal dapat tercapai.

3) Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle* Gambar

Berikut kelebihan serta kekurangan dari media *puzzle* gambar: (Marzuki, dkk 2023)

Kelebihan media *puzzle* gambar :

- a) Mudah dibuat
- b) Harga bahan relatif murah
- c) Mudah diaplikasikan atau digunakan
- d) Gambar yang ada dapat memberikan penjelasan dari suatu masalah
- e) Dapat terlihat realistis
- f) Mampu mengatasi keterbatasan ruang
- g) Melatih kesabaran, ketelitian, dan konsentrasi siswa
- h) Meningkatkan daya ingat siswa
- i) Meningkatkan semangat belajar siswa
- j) Dengan memilih gambar dapat mengajarkan siswa bagaimana berpikir matematis dengan menggunakan otak kiri.

- k) Meningkatkan kemampuan siswa berinteraksi dan bekerja sama satu sama lain
- l) Meningkatkan kemampuan siswa untuk mengamati dan melakukan percobaan
- m) Meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah

Adapun kekurangan media puzzle gambar :

- a) Terkadang ukuran gambar kurang sesuai untuk pengajuan dalam kelompok yang besar
- b) Membutuhkan kehadiran dan keterampilan guru untuk dapat menggunakannya
- c) Media ini membuat siswa tertarik untuk bermain karena seru dalam menyusun puzzle.

2. Kecerdasan Visual-Spasial

Yilmaz dalam Febriana (2015) Kecerdasan visual-spasial melibatkan kemampuan untuk menggambarkan, mengubah, dan mengingat kembali informasi yang berhubungan dengan simbol-simbol. Kecerdasan visual-spasial memungkinkan individu untuk memvisualisasikan gambar, mengenal bentuk dan benda, mengubah benda yang dipikirkan mereka lalu mengirimkannya ke dunia nyata, data diungkapkan dalam bentuk grafik, dan memiliki kepekaan pada keseimbangan, warna, garis, bentuk, ruang.

3. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila mengajarkan nilai-nilai karakter Pancasila yang diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan tujuan membentuk warga yang cerdas dan berbudi pekerti. Pendidikan Pancasila meliputi elemen-elemen seperti Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam membentuk serta diwariskan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila pada setiap warga negaranya. Dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun guna tercapainya Indonesia emas, mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam mencapai tujuan tersebut (Putu Candra Prasty Dewi, 2022). Pendidikan Pancasila mengajarkan pada siswa tentang nilai-nilai yang ada di Pancasila yang mesti diaplikasikan di kehidupan sehari-hari (Nurgiansah, 2022).

b) Tujuan Pendidikan Pancasila

Goliah, dkk (2022) menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Pancasila untuk siswa sekolah dasar adalah agar siswa dapat :

- 1) Berakhlak mulia berdasarkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan sikap mencintai

sesama manusia, mencintai negara, dan lingkungannya untuk mencapai persatuan dan keadilan sosial;

- 2) Paham makna dan nilai-nilai Pancasila, proses perumusannya sebagai ideologi, pandangan hidup, dan dasar negara, dan menerapkan nilai-nilai tersebut di kehidupan sehari-hari;
- 3) Menganalisis konstitusi dan peraturan yang ada, dan mengatur hak dan kewajiban di kehidupan berbangsa, bernegara, bermasyarakat di era masyarakat globalisasi;
- 4) Memahami bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang berbhinneka dan dapat bersikap adil dan tidak membedakan orang berdasarkan jenis kelamin, ras, agama, antargolongan, status sosial ekonomi, dan disabilitas.;
- 5) Mempelajari karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal orang-orang di sekitarnya, dengan kesadaran dan juga komitmen demi menjaga lingkungan, mempertahankan integritas wilayah NKRI, dan berpartisipasi secara aktif dikomunitas global.

c) Karakteristik Pendidikan Pancasila

Putu Candra Prastyia Dewi, (2022) karakteristik Pendidikan Pancasila yakni:

1. Wadah untuk mengembangkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan guna menciptakan warga negara yang

demokratis serta bertanggung jawab, dengan tujuan membangun peradaban bangsa Indonesia.;

2. Wahana edukatif demi mengembangkan siswa jadi individu yang punya rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang menjiwai nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen NKRI;
3. Wahana guna menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial guna mencapai persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika;
4. Berfokus pada pengembangan karakter siswa agar jadi warga negara yang cerdas dan baik, punya wawasan kebangsaan yang menekankan pada keseimbangan sikap, keterampilan, pengetahuan;
5. Berfokus dipengembangan dan pemberdayaan siswa agar mereka dapat jadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia dimasa depan yang dapat dipercaya, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

Irawati, dkk (2022) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penguatan Profil Pelajar Pancasila di tiap kelas ditekankan dengan 6 dimensinya, yakni:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia;
2. Berkebinekaan global;

3. Bergotong royong;
4. Mandiri;
5. Bernalar kritis; dan
6. Kreatif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun dasar penelitian sebelumnya dari penelitian ini beserta hasil penelitiannya di bawah yaitu :

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Yeni Diana Mella Sari,2016) yang judulnya “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang”. Berlandaskan wawancara dan dokumentasi yang dilakukan dengan guru, penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn dikelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang dengan rata-rata 65, yang sudah mencapai KKM (65), tetapi belum optimal. Studi ini tujuannya guna mengembangkan, menguji kelayakan, keefektifan dari media *puzzle* berbasis *make a match* untuk materi pengambilan keputusan bersama. Studi yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan desain *eksperimen one-shot case study*. Tahapan penelitian ini meliputi identifikasi potensi & masalah, pengumpulan data, pembuatan produk, validasi ahli, uji coba skala kecil, revisi produk akhir, penggunaan skala besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup tes dan nontes dengan instrumen tes tertulis,

dokumentasi, wawancara dan kuesioner. Penilaian dari ahli menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *make a match* layak sebagai media pembelajaran setelah direvisi berlandaskan saran ahli. Penelitian ini serupa dengan penelitian Yeni Diana Mela Sari dalam penggunaan media *puzzle* dan mata pelajaran PPKN atau Pendidikan Pancasila, namun berbeda dalam variabel yang diukur, di mana penelitian ini hanya akan melatih kecerdasan visual-spasial, sedangkan penelitian tersebut mengukur keseluruhan aspek hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Winanti,2014) yang judulnya “Pengembangan Media *Puzzle* Rantai Makanan Untuk Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah menciptakan media *puzzle* rantai makanan yang cocok untuk mata pelajaran IPA dan dapat digunakan dengan baik oleh siswa kelas IV SD. Desain penelitian memanfaatkan model R&D menurut *Borg and Gall*, yang mencakup penelitian & pengumpulan data awal, perencanaan produk, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan operasional, penyempurnaan produk. Subjek penelitian mencakup validasi oleh ahli materi & media, uji coba lapangan awal (3 siswa), uji coba lapangan utama (11 siswa), dan uji lapangan operasional (16 siswa), dengan mengikutsertakan siswa kelas IV SDN Jumeneng. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner / angket dengan hasil yang diperoleh berupa data

deskriptif kuantitatif. Hasil studi ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi berada dalam kategori sangat baik (4,33), penilaian dari ahli media juga sangat baik (4,58), hasil uji coba lapangan awal sangat baik (4,33), hasil uji coba lapangan utama sangat baik (4,67), dan hasil uji lapangan operasional sangat baik (4,91). Setelah menguji kelayakan dengan hasil tersebut, penelitian yang dilaksanakan oleh Septika Winanti menunjukkan bahwa media *puzzle* ini dapat dipakai di SD untuk materi rantai makanan. Penelitian ini dan penelitian Septika Winanti memiliki persamaan yaitu menggunakan media *puzzle*, tetapi penelitian ini membawa materi & variabel terikat yang berbeda. Penelitian terdahulu mengukur hasil belajar siswa secara keseluruhan, sementara penelitian ini berfokus pada melatih kecerdasan visual-spasial.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Eny Hartadiyati dkk, 2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Tujuan dari penelitian ini ialah guna menggunakan *puzzle card* sebagai media pembelajaran yang valid demi memaksimalkan kemampuan kreatif siswa di SD. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan *Research and Development*. Pengembangan media pembelajaran *puzzle card* dilaksanakan berurutan melalui tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan yang melibatkan validasi ahli. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah *puzzle card* yang valid sebagai media

pembelajaran guna memaksimalkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif di SD. Studi ini memiliki kesamaan dengan studi Eni Hartadiyati dalam penggunaan media *puzzle*, tetapi berbeda dalam hal muatan materi dan variabel terikat. Pada penelitian sebelumnya, variabelnya adalah minat belajar siswa, sedangkan dipenelitian ini untuk kecerdasan visual-spasial.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya tentang pengembangan media *puzzle*, di penelitian ini peneliti melakukan pengembangan media berupa *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media *puzzle*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada materi *puzzle* gambar yang berupa potongan-potongan gambar yang dirangkai siswa jadi gambar-gambar simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya. Pada penelitian pengembangan ini, media dirancang dengan warna yang menarik untuk peningkatan dari hasil belajar siswa. Keunggulan dari produk yang dikembangkan ini terletak diwarna bahan produk *puzzle* yang menggunakan warna biru dan dapat menarik minat siswa untuk belajar. Bahan yang digunakan adalah *styrofoam* sehingga mudah untuk didapatkan dan harganya terjangkau. Pemilihan warna pada gambar simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya juga sangat menarik dan beragam warna dengan

rasio yang tepat. Pada pinggiran styfoam diberi gambar motif bunga agar menambah estetika pada media *puzzle* gambar.

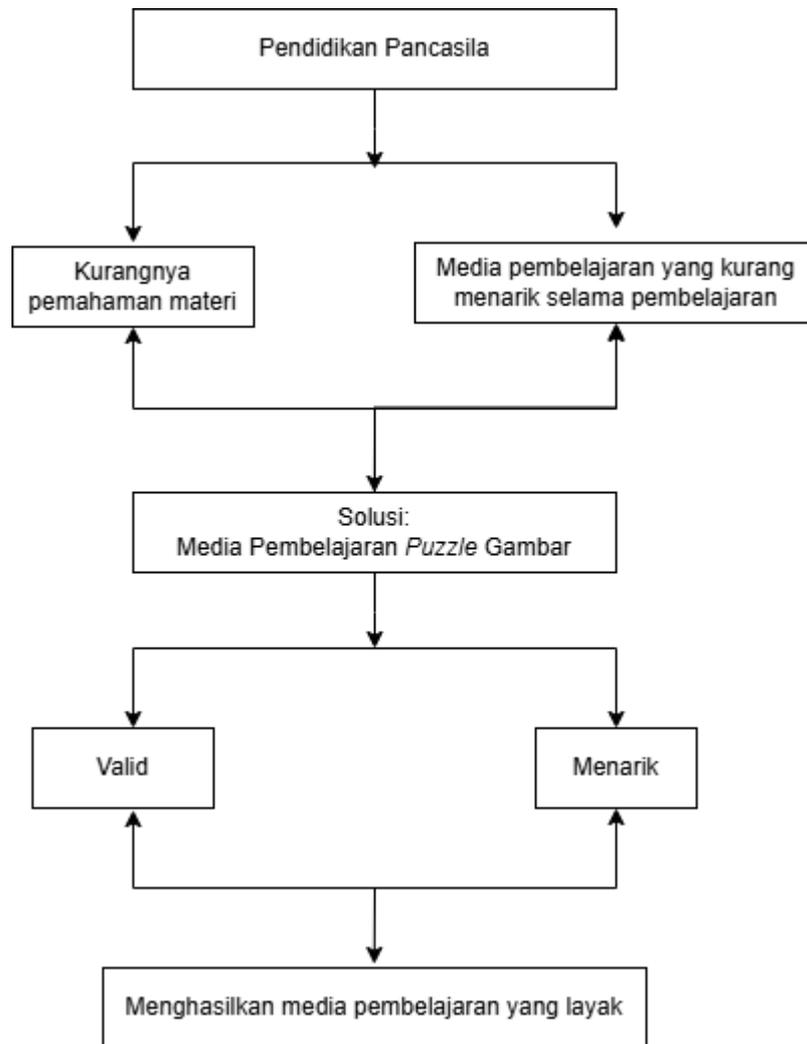
C. Kerangka Berpikir

Tentunya dalam proses belajar mengajar diperlukan sarana menyampaikan materi pembelajaran supaya siswa dapat menerimanya dengan lebih mudah. Alat peraga juga sering dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipakai sekarang ini tak terbatas hanya pada alat-alat praktikum dan buku teks saja, tapi juga sudah berkembang menjadi alat-alat yang mudah dipakai.

Maka itu, guru perlu merancang media pembelajaran yang sesuai untuk menarik perhatian, menarik minat, menyenangkan, terutama selama proses pembelajaran saat ini. Siswa saat belajar akan merasa senang dan nyaman dalam proses belajar mengajar.

Puzzle gambar ialah suatu media pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat dan minat belajar siswa karena bisa memvisualisasikan gambar secara konkret. *Puzzle* gambar dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan kepada siswa, dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran siswa itu. Oleh karena itu, media *puzzle* gambar diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Saat mengembangkan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan pancasila difokuskan pada materi simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya.

Adapun bagan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berlandaskan latar belakang, kajian pustaka, kerangka berfikir terlampir, maka diajukan beberapa hipotesis penelitian terkait pengembangan media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial dimata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2 sebagai berikut :

1. Media *puzzle* gambar yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila murid kelas I dapat dikembangkan dengan baik sesuai prosedur desain pengembangan ADDIE.
2. Media *puzzle* gambar yang dikembangkan layak dimanfaatkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas I.