

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

Vika Laraswati ✉, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, Universitas PGRI Madiun

✉ vika.laraswati123@gmail.com

Abstract: This study aims to develop picture puzzle media to enhance visual-spatial intelligence in the subject of Pancasila Education for first-grade students at Pacing 2 Elementary School. The background of this study is the presence of students with low visual-spatial intelligence who struggle to memorize the symbols of Pancasila principles. This research and development (R&D) method uses the ADDIE model. The development of picture puzzle media proceeds through stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involves subject matter experts and learning media experts as validators. The validity of the picture puzzle media is assessed through questionnaires from teachers and students. The results from expert material validators achieved an 80.00% score, classified as "moderately valid." The learning media expert validator scored 87.5%, classified as "highly valid." User responses from teachers and students scored 98.3% and 99.99% respectively, both categorized as "highly valid." The developed picture puzzle media is deemed suitable for learning based on assessments from subject matter experts, learning media experts, teachers, and students, all rating it as "excellent."

Keywords: *Visual-Spatial Intelligence, Picture Puzzle Media, Pancasila Education*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *puzzle* gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2. Latar belakang penelitian ini adalah adanya siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial rendah dan kesulitan dalam menghafal gambar pengamalan sila Pancasila. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) ini menggunakan model ADDIE. Proses pengembangan media *puzzle* gambar dilakukan melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media pembelajaran sebagai validator. Kelayakan media *puzzle* gambar diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Hasil dari validator ahli materi dengan persentase skor 80,00% yang termasuk dalam kriteria "cukup valid". Validator ahli media pembelajaran dengan persentase skor 87,5% yang termasuk dalam kriteria "sangat valid". Respon penggunaan produk dari guru dan siswa dengan persentase 98,3% yang termasuk kriteria "sangat valid" dan 99,99% yang termasuk dalam kriteria "sangat valid". Media *puzzle* gambar yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa dengan kategori "sangat baik".

Kata kunci: Kecerdasan Visual-Spasial, Media *Puzzle* Gambar, Pendidikan Pancasila



PENDAHULUAN

Setiap manusia pasti mempunyai kecerdasan yang berbeda-beda, salah satu contohnya adalah kecerdasan visual-spasial. Kemampuan yang dikenal sebagai kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk mengekspresikan atau memvisualisasikan bentuk ide, desain, atau grafik (Gardner dalam Pietono, 2022). Pemahaman seseorang tentang warna, komposisi, desain, dan elemen seni lainnya, seperti kreativitas dan kesadaran ruang juga merupakan bagian dari kecerdasan manusia (Sri dkk, 2018).

Upaya pemerintah dalam mengembangkan kecerdasan siswa adalah dengan merancang Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, kegiatan belajar lebih menekankan pada keterlibatan siswa, memberi kesempatan untuk mengalami secara langsung dan menemukan pengetahuan secara mandiri (Baderan, 2018). Kurikulum Merdeka dapat digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pendidikan Pancasila bertujuan membuat siswa aktif, kreatif, dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila (Zuhdi dkk, 2021).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas I SDN Pacing 2, terdapat siswa yang mempunyai kecerdasan visual-spasial rendah. Hal ini dapat dilihat ketika pembelajaran siswa kesulitan dalam menghafal gambar pengamalan sila Pancasila. Dalam memfasilitasi kecerdasan visual-spasial siswa, puzzle gambar adalah media pembelajaran yang dapat digunakan. Puzzle gambar adalah sejenis permainan yang kompleks (Mediria dalam Anggraini Tondang, 2020) yang dapat melatih siswa untuk menyelesaikan masalah, menumbuhkan kesabaran, dan meningkatkan koordinasi mata-tangan (Mu'min & Yultas, 2020).

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan media puzzle gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada pelajaran Pendidikan Pancasila di ruang kelas I SDN Pacing 2 dan untuk mengetahui kelayakan media puzzle gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada pelajaran Pendidikan Pancasila di ruang kelas I SDN Pacing 2.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk melalui proses pengembangan. Model pengembangan yang dapat diterapkan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Subjek Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I sekolah dasar yang berada di Kabupaten Ngawi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas I di SDN Pacing 2 yang berjumlah 15 siswa.

Prosedur Penelitian

Model penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu sebagai berikut: tahap pertama ialah menganalisis siswa, analisis situasi, dan analisis kurikulum. Setelah itu, merancang konsep dan desain produk media puzzle gambar. Tahap selanjutnya media dikembangkan berdasarkan rancangan (desain). Media yang sudah jadi diuji kevalidannya kepada validator. Hasil penilaian dari validator dihitung untuk mengetahui kriteria yang telah ditentukan. Tahap keempat melibatkan penggunaan produk media puzzle gambar

pada siswa dan guru. Hasil dari respon siswa dan guru dapat digunakan dalam menentukan apakah media puzzle gambar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Cara yang dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat kelayakan media puzzle gambar yaitu dengan menggunakan angket untuk mengetahui respon guru dan siswa. Selanjutnya, tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Produk yang telah dikembangkan dijadikan acuan untuk penyempurnaan berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon guru dan siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu wawancara, lembar angket validasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berupa puzzle gambar, lembar angket respon guru dan siswa untuk mengukur tingkat kelayakan media puzzle gambar yang telah dibuat.

Analisis Data

Penggunaan skala Likert dalam analisis data bertujuan untuk mengukur validitas produk yang telah dikembangkan. Adapun rumus pengolahan data menurut Handayani, (2023) yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Kriteria kualifikasi penilaian digunakan untuk menilai validitas dari media pembelajaran yang dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tabel di bawah ini menunjukkan kriteria tersebut:

TABEL 1. *Skala Perhitungan Validasi Ahli*

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Sangat tidak setuju
2.	2	Tidak setuju
3.	3	Kurang setuju
4.	4	Setuju
5.	5	Sangat setuju

Dengan kriteria kevalidan media sebagai sebagai berikut:

TABEL 2. *Kriteria Kevalidan*

Skor Presentase	Kategori
81%-100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
61%-80%	Valid dan dapat digunakan namun perlu revisi
41%-60%	Cukup valid dan disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
21%-40%	Kurang valid dan tidak boleh digunakan

Skor Presentase	Kategori
0%-20%	Sangat tidak valid dan tidak bisa digunakan

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilakukan, para peneliti memperoleh informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan produk berupa puzzle gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat permohonan surat izin penelitian terlebih dahulu. Setelah tahap pengajuan permohonan surat izin penelitian kemudian peneliti mengantarkan surat untuk melaksanakan penelitian. Selanjutnya peneliti menemui Kepala SDN Pacing 2 dan Wali Kelas I SDN Pacing 2 untuk pengambilan data melalui teknik wawancara. Teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Dalam proses pengambilan data dapat ditarik kesimpulan bahwa saat kegiatan pembelajaran siswa kurang memahami materi pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya. Hal ini dikarenakan materi tersebut banyak mengandung teks bacaan padahal siswa kelas I belum lancar membaca bahkan ada siswa yang belum hafal huruf alfabet.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini akan membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media puzzle gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2. Dengan adanya penelitian ini dapat menjawab 2 pertanyaan yaitu (1) Bagaimana proses pengembangan media puzzle gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2?, (2) Bagaimana kelayakan media puzzle gambar untuk melatih kecerdasan visual-spasial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN Pacing 2?

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dijelaskan sebagai berikut:

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

Proses pengembangan media puzzle gambar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SDN Pacing 2 menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Berikut ini adalah penjelasan setiap tahap dalam proses pengembangan:

1. Analisis (Analysis)

Tahap pertama ini, dilakukan analisis siswa, analisis situasi, dan analisis kurikulum. Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakter siswa. Analisis situasi dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata pada saat pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan dengan memilih materi yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami gambar simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya. Selain itu, siswa juga cenderung kurang fokus dan malas membaca selama pembelajaran karena materi yang banyak mengandung teks bacaan. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas I belum lancar membaca dan belum hafal huruf

alfabet, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menarik minat mereka untuk belajar.

2. Perancangan (Design)
Tahap kedua ini, melakukan perancangan media puzzle gambar yang sesuai dengan situasi dan karakter siswa kelas I SDN Pacing 2. Desain media puzzle gambar memperhatikan aspek-aspek seperti ukuran, bentuk, warna, dan tingkat kesulitan. Media puzzle gambar dirancang dengan ukuran yang sesuai untuk anak kelas I, menggunakan warna-warna menarik, dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.
3. Pengembangan (Development)
Tahap ketiga ini, pengembangan media puzzle gambar dilakukan berdasarkan desain yang telah dibuat. Proses pengembangan meliputi pembuatan potongan-potongan puzzle, pemilihan bahan yang aman dan mudah digunakan oleh siswa, serta penyusunan panduan penggunaan media. Media puzzle gambar yang dikembangkan terdiri dari 12 potongan puzzle dengan gambar pengamalan sila Pancasila.
4. Implementasi (Implementation)
Tahap keempat ini, media puzzle gambar yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SDN Pacing 2.
5. Evaluasi (Evaluation)
Tahap kelima ini, dilakukan evaluasi terhadap media puzzle gambar yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan angket respon yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media puzzle gambar layak digunakan di dalam kelas I dan dapat melatih kecerdasan visual-spasial siswa kelas I SDN Pacing 2. Siswa antusias dan termotivasi dalam menggunakan media puzzle gambar, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenali dan memahami gambar pengamalan sila Pancasila.

b. Kelayakan Media *Puzzle* Gambar Untuk Melatih Kecerdasan Visual-Spasial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Pacing 2

Kelayakan media *puzzle* gambar dengan materi simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I terlihat dari hasil validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media yang telah memberikan nilai dan saran. Selain itu, kelayakan media dapat dilihat dari penyebaran angket respon guru dan siswa. Berikut merupakan hasil validasi media *puzzle* gambar:

1. Ahli Materi
Materi yang divalidasi untuk media pembelajaran digunakan untuk menilai kualitas materi yang akan dirancang oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh salah satu dosen ahli materi yaitu Eka Nofri Ari Yanto, S. Pd., M. Pd. yang merupakan dosen di prodi PGSD Universitas PGRI Madiun. Hasil dari penilaian validasi materi pembelajaran memperoleh jumlah skor dengan rata-rata 80,00% termasuk dalam kategori cukup valid.
2. Ahli Media
Validasi media pembelajaran adalah upaya untuk mengetahui kualitas desain media yang telah dikembangkan. Validasi oleh dosen ahli media yaitu Vivi Rulviana, S. Pd., M. Pd. merupakan dosen di prodi PGSD Universitas PGRI Madiun. Hasil validasi media memperoleh jumlah skor dengan rata-rata 87,5% dalam kategori sangat valid dengan sedikit revisi berdasarkan saran dan komentar membangun.

Berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli yang telah dilakukan maka didapatkan hasil dalam bentuk tabel sebagai berikut:

TABEL 3. *Skor rata-rata validasi ahli*

Ahli	Skor	Kategori Kelayakan
Materi	80,00%	Cukup Valid
Media Pembelajaran	87,5%	Sangat Valid
Rata-Rata Skor	83,75%	Sangat Valid

Hasil validasi yang telah didapatkan dari kedua dosen ahli mendapatkan validitas gabungan 83,75% sehingga tergolong dalam kategori sangat valid. Selanjutnya peneliti merevisi produk sesuai saran dan komentar dari kedua dosen ahli. Ketika tahap revisi telah selesai, maka peneliti melakukan tahap uji coba pada siswa. Uji coba dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran melalui hasil tanggapan angket respon guru dan siswa.

Hasil uji coba dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 di kelas I menunjukkan bahwa respon siswa sangat baik. Perolehan dari angket respon siswa dengan rata-rata nilai 99,99% maka tergolong dalam kategori sangat layak, sedangkan hasil angket respon guru 98,3% dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulannya bahwa media puzzle gambar sangat layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

SIMPULAN

Media puzzle gambar dapat digunakan siswa kelas I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena berisikan materi simbol-simbol sila Pancasila dan pengamalannya dengan Kurikulum Merdeka. Dari hasil penelitian dari angket validasi ahli materi dan ahli media dapat diketahui bahwa media puzzle gambar termasuk media sangat layak. Dengan melalui angket dapat diketahui bahwa hasilnya sebesar 83,75% dengan kategori sangat layak dan dapat melatih kecerdasan visual-spasial. Media puzzle gambar memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi dengan cepat dan tidak membuat siswa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini Tondang, S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Dalam Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Puzzle Di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Kota Jambi.
2. Baderan, J. K. (2018). Pengembangan Soal High Order Thinking (HOT) Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Vi Sd.
3. Handayani, R. (2023). Pengaruh Model Inquiry Laboratorium Terhadap Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Listrik Dinamis Di Sma Negeri 1 Gunung Meriah Skripsi.
4. Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>

5. Pietono, Y. D. (2022). Anak “Bodoh” itu Tidak Ada. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=v86nEAAAQBAJ>
6. Sri, R., Taman Kanak-Kanak, W., & Andayani, P. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini Kelompok.
7. Zuhdi, F., Khairunnisa, I., & Syahrul, J. (2021). 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. 2(1), 44–54.