



## Pengembangan Media *Jigsaw Puzzle* Pendidikan Pancasila Berbasis Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* di Sekolah Dasar

**Ranti Satriani Putri**

Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Email: [rantisatrianiputri@gmail.com](mailto:rantisatrianiputri@gmail.com)

**M. Fachri Adnan**

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: [fachriadnan@fis.unp.ac.id](mailto:fachriadnan@fis.unp.ac.id)

**Muhammadi**

Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Email: [muhammadi@fip.unp.ac.id](mailto:muhammadi@fip.unp.ac.id)

**Mutiara Felicita Amsal**

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: [mutiaraamsal@fip.unp.ac.id](mailto:mutiaraamsal@fip.unp.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 06-08-2025

Revised : 01-12-2025

Accepted : 04-12-2025

Published : 06-01-2026

### ABSTRACT

*This research was motivated by students' lack of understanding of Pancasila Education learning materials due to the lack of engaging and interactive learning media, which leads to boredom, inactivity, and low learning outcomes. Therefore, interactive and educational learning media are needed to improve cognitive abilities and student engagement. The objective of this research was to develop a jigsaw puzzle media based on the STAD model that is valid, practical, and effective for Pancasila Education learning in fourth-grade elementary schools. This research employed a research and development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used to collect data for this development included a validity instrument, a practicality instrument, and an effectiveness instrument. The validity test results from the three validator experts were categorized as "Very Valid." Furthermore, the practicality test results from teacher and student responses at SDN 14 Laban and SDN 23 North Painan were categorized as "Very Practical." The results of the pretest of students in class IV A of SDN 14 Laban and students in class IV B of SDN 23 Painan Utara, both learning activities 1 and 2, experienced an increase after the posttest. Thus, the jigsaw puzzle media based on the STAD model in Pancasila Education learning in class IV of Elementary School has been declared valid, practical, and effective for use in learning.*

**Keywords:** *Jigsaw Puzzle Media; Pancasila Education; Cooperative Learning Model; Eementary School*

### How to cite:

Putri, R. S., Adnan, M. F., Muhammadi, M., Amsal, M. F. (2025). Pengembangan Media Jigsaw Puzzle Pendidikan Pancasila Berbasis Model Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 9(1), 31-46. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1.135367>

Corresponding E-mail: [rantisatrianiputri@gmail.com](mailto:rantisatrianiputri@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan pokok untuk mendidik siswa agar menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*). Hal ini sejalan dengan Lubis (2020) yang mengemukakan bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang dapat diandalkan (*desirable person quality*). Selain itu, siswa di Sekolah Dasar pun memiliki peranan penting demi masa depan bangsa karena masa depan bangsa berada di tangan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI diharapkan mampu mengarahkan dalam membentuk siswa yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter berdasarkan nilai Pancasila dan UUD 1945.

Namun dibalik pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila, fakta mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang diminati oleh siswa. Setiawan dan Yuniarta (2018) mengemukakan bahwa kebanyakan siswa memandang mata Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang sangat sulit, karena siswa harus mempunyai pemahaman yang sangat luas. Hal ini sejalan dengan Wandini, dkk. (2022) yang mengemukakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila memuat banyak cakupan materi yang padat sehingga dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa karena membosankan serta banyak menghafal. Dengan demikian, hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada saat melakukan proses pembelajaran guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode maupun media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi dan kondisi siswa. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan berkualitas bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Perubahan paradigma pembelajaran yang awalnya proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) berubah menjadi kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Guru diharapkan dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah tersebut agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di beberapa sekolah pada tanggal 11-14 November 2024 yaitu pada kelas IV SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban Kabupaten Pesisir Selatan menemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran (2) Pemilihan media pembelajaran kurang menarik dan kurang interaktif, hal ini membuat kurangnya antusias siswa terhadap materi yang disampaikan dan kurangnya interaksi dua arah yang membuat siswa tidak semangat serta bosan saat pembelajaran berlangsung; (3) Kurangnya berkolaborasi antar anggota kelompok dalam proses pembelajaran; (4) Guru hanya menggunakan metode ceramah dimana sistem pembelajarannya masih berpusat pada guru (*teacher centered*), dapat dilihat bahwa guru lebih aktif dalam proses pembelajaran daripada siswanya. Hal ini membuat siswa tidak merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran; (5) Hasil belajar siswa di SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan usaha-usaha dalam merancang dan memperbaiki suatu hasil pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Agar pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat efektif dan kreatif maka guru harus bisa menentukan suatu model, karena model adalah suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Asyafah (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan yang telah diungkapkan di atas, salah satu alternatif yang dapat dijadikan solusi pemecahannya adalah dengan penerapan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan terjun secara langsung untuk memahami materi secara mendalam yaitu penerapan model pembelajaran *Cooperative Tipe Student Team Achievement Division (STAD)*.

Dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan merdeka belajar yaitu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Salah satu media yang cocok untuk menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD* di sekolah dasar yaitu dengan bantuan media *Puzzle*. Pelaksanaan pembelajaran dengan media *puzzle* adalah salah satu dari beberapa pilihan yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Bahar & Risnawati, 2019). Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *jigsaw puzzle* sebagai media interaktif di dalam proses pembelajaran. Aisyah (2023) menyatakan bahwa *jigsaw puzzle* merupakan alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Ia menjelaskan bahwa kegiatan menyusun potongan-potongan *puzzle* dapat melatih daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan *problem solving* pada anak-anak.

Keterbaruan atau *novelty* dari penelitian ini terletak pada penggunaan media *jigsaw puzzle* dengan pola acak (random), berbeda dari pola original yang biasanya digunakan dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, peneliti juga menambahkan kuis di balik lima dari sepuluh kepingan *puzzle* sesuai dengan jumlah anggota kelompok belajar sehingga kegiatan tidak hanya berfungsi sebagai *brainstorming*, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta memperkuat interaktifitas mereka.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Jigsaw Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Model *Cooperative Learning Tipe STAD* di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan mengembangkan sebuah media *jigsaw puzzle* berbasis model *Cooperative Learning Tipe STAD*. Dari beberapa model pengembangan, peneliti memilih salah satu model yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan (*R&D*) ini yaitu model ADDIE oleh Cahyadi (2019). Model tersebut memiliki 5 tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

## 2.2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada pembelajaran pendidikan pancasila ini akan dilaksanakan di dua sekolah yang memiliki demografi yang berbeda yang satunya di kelas IV B SDN 23 Painan Utara yang terletak di pusat kota serta SDN 14 Laban yang terletak di daerah pedesaan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.

## 2.3. Prosedur Pengembangan

Prosedur pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* di kelas IV Sekolah Dasar ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE oleh Cahyadi (2019). Model tersebut memiliki 5 tahap yaitu :

2.3.1. *Analyze* (Analisis), tahap analisis ini menjelaskan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media *jigsaw puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa.

2.3.2. *Design* (Perancangan), pada tahap ini peneliti merancang pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan media pembelajaran *jigsaw puzzle*.

2.3.3. *Development* (Pengembangan), pada tahap ini media yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh beberapa validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan cara memberikan angket validasi.

2.3.4. *Implementation* (Penerapan), Setelah media *jigsaw puzzle* dinyatakan valid oleh ketiga ahli validator, maka langkah selanjutnya adalah melakukan penerapan media *jigsaw puzzle* di sekolah uji coba yaitu SDN 14 Laban dan di sekolah penelitian yaitu SDN 23 Painan Utara. Praktikalitas pembelajaran ini dilakukan untuk melihat seberapa praktis media *jigsaw puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis model STAD di kelas IV Sekolah Dasar dari aspek respon guru dan aspek respon siswa.

2.3.5. *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini, peneliti akan melakukan penilaian *pretest* dan *posttest* yang mana bertujuan untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah diberikannya media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD.

## 2.4. Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Moleong (2021) menyatakan bahwa data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber utama, tanpa perantara, yang berhubungan langsung dengan objek penelitian. Dengan demikian, data primer adalah data yang diambil secara langsung oleh peneliti. Data primer yang diambil langsung berupa angket validasi yang diisi oleh validator, kemudian angket uji kepraktisan media yang diisi oleh guru dan siswa, serta uji efektifitas yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

## 2.5. Instrumen Pengumpulan Data

### 2.5.1. Observasi

Observasi dalam hal ini mengharuskan peneliti untuk mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dengan mengamati kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

### 2.5.2. Wawancara

Menurut Moleong (2023) Wawancara adalah proses komunikasi dua arah yang dilakukan untuk memperoleh informasi dari pihak yang diwawancarai dengan cara memberikan pertanyaan yang relevan. Pedoman wawancara ini berisi tentang butir-butir pertanyaan untuk diajukan kepada informan. Sedangkan pedoman wawancara untuk melengkapi data yang peneliti peroleh yaitu melalui angket.

### 2.5.3. Angket

Arikunto (2022) menyatakan bahwa angket adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai instrumen. Menurut Creswell (2022), instrumen dalam penelitian adalah alat atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah:

- Instrumen Validasi  
Instrumen validasi adalah lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media pembelajaran *jigsaw puzzle* yang dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan adalah instrumen validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
- Instrumen Praktikalitas  
Instrumen praktikalitas media pembelajaran ini berguna untuk mengetahui dan mengumpulkan data kepraktisan media pembelajaran yang dirancang. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket respon guru dan angket respon siswa pada kegiatan belajar 1 dan kegiatan belajar 2 di SDN 14 Laban SDN 23 Painan Utara.
- Instrumen Keefektifan  
Uji efektivitas ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Dimana pada desain tes awal (*pretest*) yaitu sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle* yang dikembangkan. Sehingga peneliti dapat membandingkan dengan keadaan sesudah diberikan perlakuan berupa hasil belajar (*posttest*). Hasil perlakuan tersebut dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih akurat dalam menentukan keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *jigsaw puzzle* yang dikembangkan.

## 2.6. Teknik Analisis data

Menurut Sujarweni (2020), teknik analisis data adalah kumpulan data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik. Adapun beberapa tahap analisis data diuraikan sebagai berikut:

## 2.6.1. Teknik Analisis Validitas

Analisis data validitas berdasarkan penilaian dosen ahli sebanyak 3 orang terhadap suatu item yang dianalisis dengan menggunakan statistisk deskriptif untuk mendapatkan persentase dan angka rata-rata (Azwar, 2018). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai validitas

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimum

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Validasi**

Interval	Kategori
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Sumber: Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021)

## 2.6.2. Teknik Analisis Kepraktisan

Teknik analisis kepraktisan media pembelajaran *jigsaw puzzle* melalui angket dan lembar observasi guru dan siswa. Angket terdiri dari pernyataan-pernyataan untuk menentukan kepraktisan media *jigsaw puzzle* dimana pemberian nilai praktikalitas ini menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Praktikalitas

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum Ideal

**Tabel 2. Kriteria Tingkat Praktikalitas**

Interval	Kategori
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021)

## 2.6.3. Teknik Analisis Efektivitas

Uji efektivitas menggunakan *One Group Pretest-posttest Design*. Pemberian nilai efektivitas menggunakan rumus (Irsalina & Dwiningsih, 2018):

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

P = Persentase Nilai Efektivitas

Selain itu, untuk melihat penilaian hasil belajar siswa dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan diperlukan teknik analisis menggunakan data kuantitatif yang dikemukakan oleh (Irsalina & Dwiningsih, 2018):

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

P = Persentase Nilai Rata-Rata Hasil Belajar

Untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar siswa di SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban dapat menggunakan rumus (Munawir Syam, 2022:32) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas penilaian}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan penilaian kelas IV A dan kelas IV B

Penilaian *pretest* dan *posttest* serta penilaian hasil belajar dapat dilihat nilai predikatnya berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada kedua sekolah.

KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) di SDN 23 Painan Utara sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran SDN 23 Painan Utara**

Nilai	Predikat
92-100	Sangat Baik (SB)
82-91	Baik (B)
75-81	Cukup (C)
0-74	Kurang (K)

KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) di SDN 14 Laban sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran SDN 14 Laban**

Nilai	Predikat
91-100	Sangat Baik (SB)
81-90	Baik (B)
74-80	Cukup (C)
0-73	Kurang (K)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE oleh Cahyadi (2019) yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan model ADDIE ini bertujuan untuk menghasilkan media *jigsaw puzzle* yang valid, praktis dan efektif.

#### 3.1. Menghasilkan Media *Jigsaw Puzzle* yang Valid

Media pembelajaran *jigsaw puzzle* yang sudah dirancang kemudian divalidasi kepada para ahli atau validator sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan cara memberikan angket validasi untuk penilaian media yang sudah dirancang.

Ranti Satriani Putri, M. Fachri Adnan, Muhammadi, Mutiara Felicita Amsal

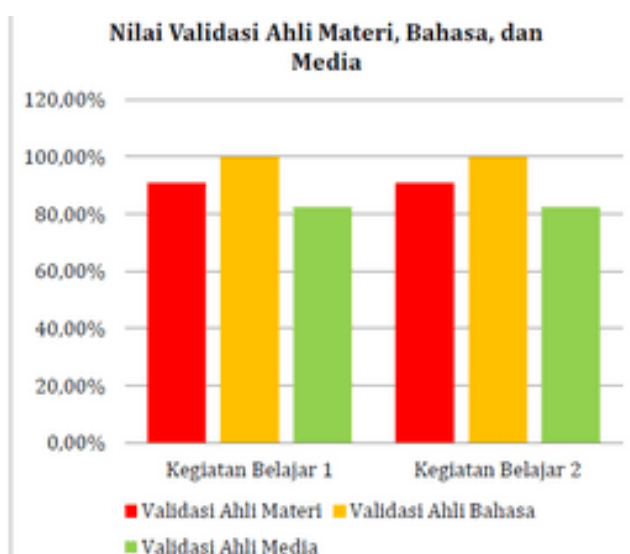
Berdasarkan hasil analisis validasi dari masing-masing aspek, maka diperoleh kesimpulan analisis validasi media *jigsaw puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis model STAD di kelas IV Sekolah Dasar sebesar 91,13% dengan kategori “Sangat Valid” sesuai dengan kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021) yaitu pada rentang 81 – 100%. Oleh karena itu, media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD sudah valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Berikut ini adalah rekapitulasi validasi media pembelajaran secara keseluruhan:

**Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Secara Keseluruhan**

No.	Validator Ahli Media	Persentase	Kategori
1.	Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd.	90,9%	Sangat Valid
2.	Dr. Adrias, M.Pd.	100%	Sangat Valid
3.	Dr. Rayendra, M.Pd.	82,5%	Sangat Valid
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		273,4%	
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		91,13%	Sangat Valid

Sumber: Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021)

Untuk penilaian dari validator ahli materi, bahasa, dan media secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Gambar 1. Nilai Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Media**

### 3.2. Menghasilkan Media *Jigsaw Puzzle* yang Praktis

Setelah media *jigsaw puzzle* dinyatakan valid oleh ketiga ahli validator, maka langkah selanjutnya adalah melakukan penerapan media *jigsaw puzzle* di sekolah uji coba yaitu SDN 14 Laban dan di sekolah penelitian yaitu SDN 23 Painan Utara. Praktikalitas pembelajaran ini dilakukan untuk melihat seberapa praktis media *jigsaw puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dari aspek respon guru dan aspek respon siswa. Adapun rekapitulasi hasil respon guru dan peserta didik di kelas IV SDN 14 Laban dan SDN 23 Painan Utara dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

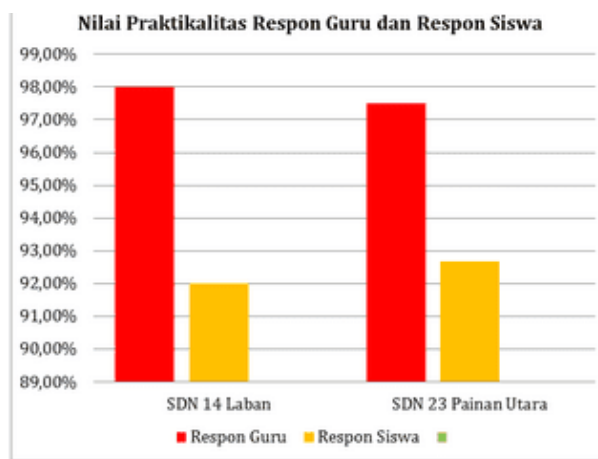
**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Guru**

No.	Asal Sekolah	Nama Guru	Skor Kegiatan Belajar 1	Skor Kegiatan Belajar 2	Jumlah	Skor Maksimal	Rata-Rata Validitas	Kategori
1.	SDN 14 Laban	Husnatul Azizah, S.Pd	95%	100%	195%	200%	98%	Sangat Valid
2.	SDN 23 Painan Utara	Mardia Ningsih, S.Pd	97,5%	97,5%	195%	200%	97,5%	Sangat Valid

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa**

No.	Siswa	Skor Kegiatan Belajar 1	Skor Kegiatan Belajar 2	Jumlah	Skor Maksimal	Rata-Rata Nilai Praktikalitas	Kategori
1.	Siswa Kelas IV A SDN Laban	91,83%	92,16%	183,99%	200%	92%	Sangat Praktis
2.	Siswa Kelas IV B SDN 23 Painan Utara	92,06%	93,27%	185,33%	200%	92,67%	Sangat Praktis

Untuk penilaian hasil praktikalitas respon guru dan respon siswa di SDN 14 Laban dan SDN 23 Painan Utara secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Gambar 2. Nilai Praktikalitas Respon Guru dan Respon Siswa**

Dari tabel dari grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

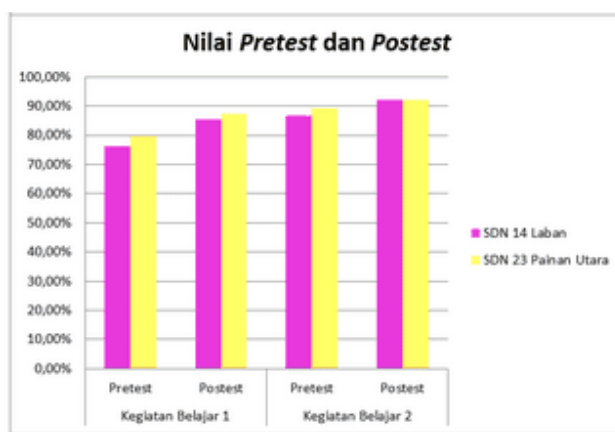
### 3.3. Menghasilkan Media *Jigsaw Puzzle* yang Efektif

Efektivitas dari media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang telah peneliti kembangkan ini juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang dinilai dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Berikut ini hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* pada kegiatan belajar 1 dan kegiatan belajar 2 pada tabel yang disajikan di bawah ini:

**Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Postest***

No.	Asal Sekolah	Jumlah Peserta	Kegiatan Belajar	Nilai <i>Pretest</i> (Predikat)	Nilai <i>Postest</i> (Predikat)
1.	SDN 14 Laban	15	1	76,33% (C)	85,5% (B)
		15	2	86,67% (B)	92% (A)
2.	SDN 23 Painan Utara	29	1	79,65% (C)	87,41% (B)
		29	2	89,31% (B)	92,24% (A)

Selain itu, untuk hasil penilaian *pretest* dan *postest* siswa kelas IV A SDN 14 Laban dan siswa kelas IV B SDN 23 Painan Utara secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

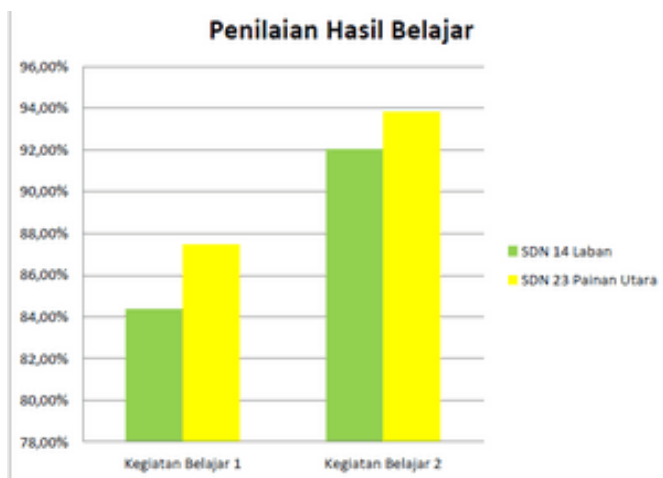


**Gambar 3. Nilai *Pretest* dan *Postest***

**Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar**

No.	Asal Sekolah	Jumlah Peserta	Kegiatan Belajar	Penilaian Hasil Belajar
1.	SDN 14 Laban	15	1	84,38% (B)
		15	2	92,05% (SB)
2.	SDN 23 Painan Utara	29	1	87,49% (B)
		29	2	93,82% (SB)

Untuk penilaian hasil belajar siswa kelas IV A SDN 14 Laban dan siswa kelas IV B SDN 23 Painan Utara dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Gambar 4. Penilaian Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai, terlihat bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD ini dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang sangat baik.

### 3.4. Pembahasan

#### 3.4.1. Validitas Media *Jigsaw Puzzle*

Berdasarkan hasil analisis validasi dari masing-masing dosen ahli validator materi, bahasa dan media, maka diperoleh kesimpulan bahwa analisis validasi media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD sudah valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan kategori penilaian modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021).

Agus Setiawan (2022) menyatakan bahwa validitas adalah fondasi utama dalam pengembangan instrumen pengukuran. Ia menegaskan bahwa tanpa validitas yang baik, data yang diperoleh tidak dapat dipercaya, sehingga hasil penelitian menjadi kurang valid dan berpotensi menyesatkan. Validitas memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur variabel yang dimaksud dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Selain itu, Rini Roeslani (2023) menambahkan bahwa hasil validitas yang tinggi juga menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat keabsahan yang tinggi, sehingga dapat digunakan dalam berbagai media dan materi pembelajaran ataupun evaluasi.

Yulianti dan Rahmat (2022) berpendapat bahwa validitas media sangat penting untuk menjamin bahwa media tersebut benar-benar mendukung proses pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini Wulandari (2023) dimana pengembangan media berbasis *puzzle* yang diintegrasikan dengan model STAD harus memenuhi standar validitas agar mampu meningkatkan hasil belajar dan pencapaian kompetensi dasar siswa secara optimal aliditas ini mencakup aspek keakuratan isi, kesesuaian desain, serta kemudahan penggunaan yang sesuai karakteristik siswa usia sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, media yang tervalidasi secara baik akan meningkatkan efektivitas pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna (Agus Supriyanto, 2023). Dengan demikian, melakukan validasi oleh para ahli maka kita dapat mengetahui kekurangan, kelebihan, serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki agar *media jigsaw puzzle* ini benar-benar sesuai dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

#### 3.4.2. Praktikalitas Media *Jigsaw Puzzle*

Setelah media *jigsaw puzzle* dinyatakan valid oleh ketiga ahli validator, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba di sekolah uji coba yaitu SDN 14 Laban dan di sekolah penelitian yaitu SDN 23 Painan Utara. Praktikalitas pembelajaran ini dilakukan untuk melihat seberapa praktis media *jigsaw*

---

Ranti Satriani Putri, M. Fachri Adnan, Muhammadi, Mutiara Felicita Amsal  
*puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis model STAD di kelas IV Sekolah Dasar. Praktikalitas ini dapat dilihat dari aspek respon guru dan aspek respon siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas IV pada dua sekolah tersebut, dapat diketahui bahwa hasil respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD pada kegiatan belajar 1 dan kegiatan belajar 2 di kelas IV Sekolah Dasar sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan kategori penilaian modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021). Yuliana dan Pratama (2023) menyatakan bahwa tahap penerapan ini merupakan langkah krusial yang menentukan keberhasilan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Sari & Wibowo (2023) mereka berpendapat bahwa *feedback* dari siswa dan guru selama proses penerapan mampu memberikan gambaran tentang kepraktisan media, termasuk aspek kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta kesiapan guru dalam mengimplementasikan media ini. Mereka menambahkan bahwa hasil respon positif menandakan bahwa media ini praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pancasila secara aktif dan menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rina Suryani (2023), dimana hasil respon guru dan siswa yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD sangat praktis dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil uji praktikalitas angket respon guru dan siswa pada kedua pembelajaran memiliki kategori sangat praktis. Namun, hasil belajar siswa pada kegiatan belajar 1 berada predikat Cukup dan meningkat pada kegiatan belajar 2 dengan predikat Sangat Baik. Yang menjadi pertanyaan disini, mengapa praktikalitas angket respon guru dan siswa pada kegiatan belajar 1 tidak berbanding lurus dengan kegiatan belajar 1. Hal disebabkan karena guru dan siswa melihat kegiatan belajar ini dengan menggunakan media *jigsaw puzzle* yang sangat interaktif dan menyenangkan. Hal ini didukung dengan hasil belajar siswa yang optimal dalam pembelajaran berkelompok tetapi pada soal evaluasi siswa disini memang ada sedikit kesulitan dalam mengerjakannya karena belum terbiasa mengerjakan soal yang berbasis HOTS.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Rina Kurniawati (2022) yang menjelaskan bahwa siswa yang belum terbiasa mengerjakan soal HOTS biasanya mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dikarenakan penelitian ini menggunakan dua pembelajaran, untuk soal evaluasi berbasis HOTS pada kegiatan belajar 2 siswa mulai terbiasa mengerjakannya, dimana hal ini terbukti dengan peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat dari kegiatan belajar 1 dengan predikat Cukup meningkat di kegiatan belajar 2 dengan predikat Sangat Baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wulandari Ratna (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran kedua dalam latihan soal HOTS membantu siswa memahami konsep lebih mendalam dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara umum.

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Sukarno Agus (2019) juga menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis HOTS yang dikombinasikan dengan pengulangan dan refleksi dapat meningkatkan kemampuan analisis dan evaluasi siswa yang tercermin dari peningkatan skor pada tes HOTS. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media ini dapat memudahkan dalam menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila secara visual dan interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

### 3.4.3. Efektifitas Media *Jigsaw Puzzle*

Efektivitas dari media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang telah peneliti kembangkan ini juga dapat dilihat dari hasil uji *pretest* dan *posttest* serta hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa tersebut diperoleh dari hasil tes yang dinilai dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa kelas IV A SDN 14 Laban dan siswa di kelas IV B SDN 23 Painan Utara, dapat diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa baik itu dari segi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilannya. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah dasar.

Putri dan Sari (2023) menyatakan bahwa tahap evaluasi sangat penting untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Selain itu, Fitriani (2023) juga menjelaskan bahwa evaluasi keefektifan media *puzzle* berbasis STAD menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif dari aspek hasil belajar, tetapi juga dari aspek proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad Fauzi (2023) yang menjelaskan bahwa evaluasi terhadap keefektifan media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD menunjukkan hasil yang positif, terbukti dari peningkatan pemahaman konsep dan sikap siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Data dari tes tertulis dan observasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media ini memiliki skor yang lebih tinggi dan tingkat partisipasi aktif yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan hasil uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas tersebut, maka media pembelajaran *jigsaw puzzle* berbasis model STAD yang dikembangkan sudah valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Nurhidayah & Prasetyo (2023) mengenai pengembangan media pembelajaran *jigsaw puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang telah membuktikan bahwa penggunaan media *jigsaw puzzle* valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Mereka juga menegaskan bahwa media ini mudah digunakan

---

Ranti Satriani Putri, M. Fachri Adnan, Muhammadi, Mutiara Felicita Amsal dalam proses belajar mengajar, serta mampu memfasilitasi siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan dan interaktif.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang tertera pada bab 1 diatas, maka kesimpulan dari penelitian pengembangan media *jigsaw puzzle* berbasis model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD)* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar: (1) penelitian ini menghasilkan media *jigsaw puzzle* yang valid berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD sudah sangat valid baik dari segi uji materi, bahasa, dan media sesuai dengan kategori penilaian modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran pembelajaran *jigsaw puzzle* berbasis model STAD yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar; (2) Penelitian ini menghasilkan media *jigsaw puzzle* yang praktis berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji praktikalitas respon guru dan hasil uji praktikalitas respon siswa dengan kategori “sangat praktis” berdasarkan kategori penilaian menurut modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021). Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *jigsaw puzzle* berbasis model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar ini sangat praktis berdasarkan hasil respon guru dan siswa yang telah dilakukan; dan (3) Penelitian ini menghasilkan media *jigsaw puzzle* yang efektif berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan uji efektivitas terhadap hasil belajar siswa, penggunaan media *jigsaw puzzle* ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari hasil temuan yang dilakukan dengan uji *pretest* kemudian terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukannya uji *posttest* di SDN 14 Laban dan SDN 23 Painan Utara. Selain itu, Penilaian hasil belajar siswa juga meningkat baik itu dari segi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah dasar.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah meridhoi dalam penulisan penelitian ini, kepada kedua orang tuaku Bapak Amran T. dan Ibu Desnila yang selalu mendoakan dalam kelancaran penulisan penelitian ini, kepada Bapak Prof. Drs. M. Fachri Adnan, M.Si., Ph.D. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si., Ph.D., dan Ibu Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd. dan seluruh pihak yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Aisyah, Siti. (2023). *Pengaruh penggunaan jigsaw puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Jurnal Psikologi Anak dan Pendidikan*, 15(2), 123–135.
- Agus, Sukarno. (2019). Pengaruh Pembelajaran HOTS Berbasis Diskusi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(3), 150-165.
- Arikunto, Suharsimi. (2022). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyafah, Abas. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy : Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Azwar, Saifuddin. (2018). *Metode Penelitian Psikologi*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyadi, Rachmat Ali Hidayat. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Creswell, John. W. (2022). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fauzi, Ahmad. (2023). Efektivitas Media Visualisasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 10(1), 45-52.
- Fitriani. (2023). Evaluasi keefektifan media puzzle berbasis STAD dalam pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 15(3), 123-134.
- Irsalina, Ayu dan Kusumawati Dwiningsih. (2018). Praticality Analysis Of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning In Acid Base Material. *JKPK ( Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*, 3(3), 171-182.
- Kurniawati, Rina. (2022). Mengatasi Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal HOTS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 16(1), 101-108.
- Lubis, Maulana Arafat. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD / MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, Lexy J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayah dan Prasetyo. (2023). Validitas dan Efektivitas Media Jigsaw Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(1), 89-102.
- Putri, Dian dan Ayu Sari. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Jigsaw Puzzle untuk Menilai Efektivitas Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 45-58.
- Risnawati, Ari Wibowo dan Bahar Bahar. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(2), 118.
- Roeslani, Rini. (2023). Validitas Instrumen dalam Pengembangan Tes dan Skala di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 15(1), 45-60.

Salwani dan Ariani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 409-415.

Sari dan Wibowo. (2023). Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Media Puzzle Berbasis Model STAD dalam Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 11(4), 95-110.

Setiawan, Agus. (2022). Pengembangan Instrumen Pengukuran: Pentingnya Validitas dalam Penelitian. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 10(2), 123-135.

Setiawan dan Yuniarta. (2018). *Pendidikan Pancasila: Pembelajaran dan Pembangunan Karakter*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nusantara.

Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Supriyanto, Agus. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tervalidasi terhadap Motivasi dan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 20(2), 123-134.

Suryani, Rina. (2023). Evaluasi Praktik Penggunaan Media Puzzle Berbasis Model STAD dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 45-60.

Syam, Munawir. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif Model STAD (Student Teams Achievement Division) pada Siswa SD Negeri 8 Darul Hikmah. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*. 2 (1), 30-37.

Wandini, dkk. (2022). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila: Tantangan dan Solusi dalam Meningkatkan Minat Siswa*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Utama.

Wulandari, Ratna. (2021). Strategi Pembelajaran Kedua dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 15(2), 89-102.

Wulandari, Rini. (2023). Validitas Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Model STAD dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 75-85.

Yuliana dan Pratama. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Jigsaw Puzzle dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 125-137.

Yulianti dan Rahmat. (2022). Validasi Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Model Cooperative Learning Tipe STAD dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 45-58.