

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN PKn  
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR KECAMATAN BASO  
KABUPATEN AGAM**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S-1)*

Oleh

**RANDY ADRIAN  
NPM 1810013411216**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
2024**

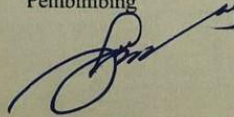
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Randy Adrian  
NPM : 1810013411216  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Kecamatan Baso Kabupaten Agam

Padang, Maret 2024

Disetujui untuk diujikan oleh:

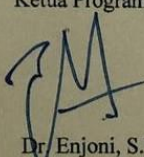
Pembimbing



Ade Sri Madona S.Pd.,M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

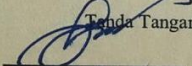

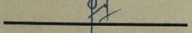
Ketua Program Studi  
  
Dr. Enjoni, S.P., M.P.

**HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari tanggal bulan bagi:

Nama : Randy Adrian  
NPM : 1810013411216  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Puzzle Pada Pembelajaran Pkn Siswa  
Kelas VI Sekolah Dasar Kecamatan Baso Kabupaten Agam

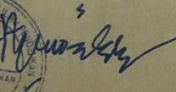
**Tim Penguji**

Nama	Tanda Tangan
1. Ade Srimadona, M.Pd (pembimbing)	1. 
2. Dr. Hendrizal. S.IP., M. Pd (pembahas 1)	2. 
3. Darwianis. S.Sos., M.H (pembahas 2)	3. 

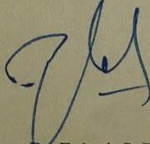
Mengetahui,

Dekan FKIP



  
Dr. Yetty Morelent, M. Hum

Ketua Prodi PGSD



Dr. Enjoni, S. P., M. P

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PADAPEBELAJARAN PKn SISWA  
KELAS VI SEKOLAH DASAR KECAMATAN BASO KABUPATEN AGAM**

**Randy Adrian<sup>1</sup>, Ade Sri Madona<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
E-mail:

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton atau berpusat pada guru (teacher center). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Puzzle* pada pembelajaran PKN siswa kelas VI SDN 27 Ladang Hutan Kabupaten Agam yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan/Research and development. Model penelitian yang digunakan adalah 4-D yaitu *Define, Design, Development and Disseminate*. Karna hanya keterbatasan waktu penelitiannya hanya sampai pada fase *development* (3-D). validator angket dilakukan oleh 2 orang ahli, untuk uji praktikalitas dilakukan pada guru dan siswa kelas VI SDN 27 Ladang Hutan Kabupaten Agam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan dikategorikan valid oleh validator dengan rata-rata (86,53%), baik dari aspek materi (96,87%) dengan kategori sangat valid dan dari aspek desain (76,19) dengan kategori cukup valid. Media yang digunakan sangat praktis oleh guru dengan rata-rata (100%). Serta dikategorikan sangat praktis oleh siswa dengan rata-rata (95,3%). Hasil penelitian pada uji efektivitas dikategorikan (100%). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada pembelajaran PKN siswa kelas VI SDN 27 Ladang Hutan Kabupaten Agam yang dihasilkan sangat valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar.

**Kata kunci: Pengembangan, Media, Gambar, *Puzzle***

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Surau Gadang Padang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Ade Srimadona, M.Pd., selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M. Pd dan Ibu Darwianis, S.Sos., M.H selaku pembahas yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk kesempurnaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak Ashabul Khoiri, M.Kom., selaku validator desain dan Bapak Dr. Hendrizal. S.IP., M. Pd, selaku validator materi dalam skripsi ini.

6. Guru kelas VI dan karyawan di SD Negeri 27 Ladang Hutan Kabupaten Agam yang telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan kepada penulis selama melakukan kegiatan penelitian.
7. Bapak Adi Warman, S. Ag., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 27 Ladang Hutan Kabupaten Agam yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
8. Kepada kedua orang tua tercinta, kakak, dan adik yang telah memberikan andil yang sangat besar berupa doa dan bantuan baik moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, Februari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRISI .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identitas Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan .....	5
F. Manfaat Pengembangan .....	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Pentingnya Pengembangan .....	7
I. Defenisi Istilah-Istilah.....	8
BAB II KERANGKA TEORITIS.....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. Tinjauan Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar .....	9
2. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Puzzle.....	11
3. Tinjauan Hasil Belajar.....	13
B. Penelitian Relevan.....	14



C. Kerangka Berpikir.....	16
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	18
A. Model Pengembangan.....	18
B. Prosedur Pengembangan.....	18
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	19
2. Tahap Perencanaan ( <i>Design</i> ).....	20
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	20
C. Uji Coba Produk.....	20
1. Subjek Uji Coba.....	20
2. Jenis Data .....	21
D. Instrumen Penelitian .....	22
E. Tektik Pengumpulan data.....	23
F. Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	26
A. HASIL PENGEMBANGAN .....	26
1. Penyajian data Uji Coba.....	26
2. Hasil Analisis Data.....	32
B. Pembahasan.....	42
BAB V PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA .....	47
LAMPIRAN.....	48



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi.....	22
2. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas.....	23
3. Kriteria Penilaian Validitas Media Puzzle.....	23
4. Kriteria Penilaian Praktikalitas Media Puzzle .....	24
5. Kompetensi Inti.....	27
6. Kompetensi Dasar .....	27
7. Hasil Analisis Validitas Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> .....	33
8. Hasil Uji Praktikalitas Media oleh Guru Kelas.....	34
9. Hasil Analisis Uji Praktikalitas Media Oleh Siswa.....	35

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	19
2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	19
3. Gambar <i>Puzzle</i> Burung Garuda.....	29



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP.....	50
2. Angket Ahli Materi Dan Desain.....	54
3. Data Hasil Validasi oleh 2 Ahli.....	58
4. Rekapitulasi Hasil Analisis Validasi Validator.....	59
5. Lembar Rekapitulasi oleh Guru.....	60
6. Data Analisis Rekapitulasi oleh Guru.....	62
7. Angket Praktikalitas Siswa.....	63
8. Data Analisis Hasil Praktikalitas Siswa.....	67
9. Dokumentasi.....	69
10. Surat Izin Prodi.....	71
11. Surat Izin Penelitian dari Dinas.....	72
12. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	73