

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PUZZLE PADA
MATA PELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS IV SDN SAMBIREJO 1**

Lia Tri Utami¹, Frans Aditia Wiguna², Kukuh Andri Aka³

¹liatriutami780@gmail.com, ²frans@unpkediri.ac.id,

³kukuh.andri@unpkediri.ac.id

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRACT

This study aims to develop interactive puzzle-based multimedia on PPKn subjects with Rights and Obligations material for fourth grade students of SDN Sambirejo 1. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model consisting of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fourth grade students. Validation was carried out by material experts and media experts, then followed by limited trials (9 students) and extensive trials (18 students). The validation results showed that the product was very feasible to use. The trial results showed the effectiveness of the media with classical completeness reaching 100%. It can be concluded that this puzzle-based interactive multimedia is very valid, practical, and effective in supporting PPKn learning.

Keywords: *ADDIE, rights and obligations, interactive multimedia, puzzle, PPKn*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis puzzle pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Sambirejo 1. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diikuti uji coba terbatas (9 siswa) dan uji coba luas (18 siswa). Hasil validasi menunjukkan produk sangat layak digunakan. Hasil uji coba menunjukkan efektivitas media dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis puzzle ini sangat valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran PPKn.

Kata kunci: ADDIE, hak dan kewajiban, multimedia interaktif, puzzle, PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa karena melalui pendidikan, potensi setiap individu dapat dikembangkan secara optimal untuk menjadi manusia yang berkualitas, mandiri, dan berkarakter. Pendidikan juga memiliki peran strategis dalam membentuk generasi penerus yang mampu menghadapi tantangan zaman serta berkontribusi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam konteks pendidikan dasar, sekolah dasar menjadi fondasi awal pembentukan nilai-nilai dasar, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang akan dibawa siswa ke jenjang pendidikan berikutnya dan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran penting dalam membentuk karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn tidak hanya menyampaikan konsep-konsep kewarganegaraan secara teoritis, tetapi menanamkan nilai kebangsaan, demokrasi, toleransi, tanggung jawab, serta pemahaman

tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep hak dan kewajiban masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum mampu membedakan antara hak yang mereka peroleh dan kewajiban yang harus mereka laksanakan baik di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang didominasi komunikasi satu arah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku paket dan papan tulis tanpa adanya variasi atau interaktivitas yang dapat merangsang keaktifan dan minat belajar siswa. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi membosankan, siswa kurang terlibat secara aktif, dan hasil belajar tidak mencapai tingkat yang diharapkan. Padahal, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan dalam menyampaikan materi.

Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi secara visual tetapi juga mampu melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu media edukatif yang dapat digunakan adalah puzzle. Puzzle terbukti secara empiris mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar karena berbentuk permainan yang merangsang rasa ingin tahu, logika berpikir, dan keterlibatan aktif. Selain sebagai alat bermain, puzzle juga dapat menjadi alat edukatif yang mampu menyampaikan konsep-konsep abstrak melalui cara yang sederhana dan menyenangkan.

Dengan menggabungkan puzzle dalam bentuk multimedia interaktif, pembelajaran menjadi lebih hidup dan berpusat pada siswa. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan penyampaian materi secara visual, auditori, bahkan kinestetik melalui tampilan teks, gambar, suara, video, animasi, dan fitur interaktif lainnya. Media ini tidak hanya dapat memperjelas penyampaian informasi tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, mengeksplorasi materi, dan mengembangkan keterampilan berpikir

kritis. Ketika diintegrasikan dengan materi hak dan kewajiban, puzzle dalam multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami perbedaan, hubungan, dan penerapan kedua konsep tersebut dalam kehidupan nyata.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis puzzle pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuannya adalah untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus menumbuhkan sikap bertanggung jawab sebagai warga negara sejak usia dini.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kepraktisannya dalam konteks penggunaan nyata. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis puzzle pada materi Hak dan Kewajiban untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kepraktisannya Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (siswa dan guru), menganalisis kurikulum yang berlaku, serta mengevaluasi sumber daya yang tersedia. Analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas IV, dan telaah dokumen pembelajaran. Dari tahap ini diperoleh gambaran mengenai rendahnya pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban serta terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

2. *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, tahap ini menyusun rancangan awal produk yang meliputi perencanaan materi, struktur navigasi, desain visual

antarmuka, dan pemilihan jenis puzzle yang sesuai dengan karakteristik siswa. Desain disesuaikan dengan prinsip multimedia pembelajaran dan kebutuhan kurikulum PPKn untuk kelas IV SD.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan proses pembuatan produk multimedia interaktif menggunakan perangkat lunak pengembang (seperti PowerPoint, Adobe Animate, atau Articulate Storyline). Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar, animasi, audio narasi, game puzzle, dan soal evaluasi. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai keakuratan konten, tampilan visual, dan kelayakan teknis.

4. *Implementation* (Implementasi)

Produk yang telah divalidasi diujicobakan dalam skala terbatas dan skala luas. Uji coba terbatas dilakukan kepada 9 siswa untuk mengetahui respons awal terhadap media. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba terbatas, dilanjutkan dengan uji coba luas pada 18 siswa untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif di setiap tahap pengembangan dan secara sumatif pada tahap akhir implementasi. Evaluasi bertujuan untuk melihat kevalidan produk, kepraktisan saat digunakan, serta keefektifan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sambirejo 1, yang terdiri dari 27 siswa. Subjek dibagi menjadi dua kelompok dalam pelaksanaan uji coba:

1. Uji coba terbatas: sebanyak 9 siswa
2. Uji coba luas: sebanyak 18 siswa.

Pemilihan subjek dilakukan dengan pendekatan purposive sampling, yaitu berdasarkan kebutuhan dan kesesuaian konteks implementasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa jenis yang dirancang untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media, antara lain:

1. Angket Validasi Ahli

Angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi kualitas isi, penyajian, tampilan visual, navigasi, dan interaktivitas dalam media pembelajaran.

2. Angket Respon Guru dan Siswa

Angket diberikan kepada guru kelas IV dan siswa sebagai pengguna langsung untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik media.

3. Tes Hasil Belajar (Post-test)

Tes ini digunakan untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban. Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda dan disesuaikan dengan indikator yang terdapat dalam tujuan pembelajaran.

Prosedur Uji Coba Produk

Pengujian dilakukan dalam dua tahap:

1. Uji Coba Terbatas

Dilakukan kepada 9 siswa kelas IV untuk mengidentifikasi masalah awal dalam penggunaan media, seperti tampilan visual, keterpahaman navigasi, dan interaktivitas. Diperoleh data awal untuk melakukan revisi terhadap media.

2. Uji Coba Luas

Setelah perbaikan dilakukan, media diujikan kembali pada 18 siswa. Hasil post-test dibandingkan dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang ditetapkan sekolah (KKTP = 75) untuk mengukur efektivitas media. Respon siswa dan guru juga dianalisis untuk menilai kepraktisan media dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif:

1. Analisis Kuantitatif

Data dari angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes dianalisis menggunakan rumus persentase. Kategori interpretasi data merujuk pada kriteria kelayakan (misalnya: sangat valid, valid, kurang valid, tidak valid). Efektivitas media dinilai dari tingkat ketuntasan klasikal, yaitu jika $\geq 85\%$ siswa mendapatkan nilai di atas KKTP, maka media dianggap efektif.

2. Analisis Kualitatif

Untuk menginterpretasikan komentar, masukan dari ahli, guru, dan siswa. Hasil wawancara dan observasi dianalisis untuk memberikan gambaran mendalam mengenai proses pengembangan, kelebihan, dan kekurangan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis puzzle pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD, khususnya pada materi Hak dan Kewajiban. Produk yang dikembangkan melalui model ADDIE ini telah melalui proses validasi, uji coba terbatas, dan uji coba luas. Berikut adalah paparan hasil penelitian dan analisisnya:

1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Validasi dilakukan oleh dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran:

Ahli Materi memberikan penilaian dengan skor rata-rata sebesar 94%, yang mencakup aspek kebenaran isi, kesesuaian materi dengan kurikulum, keterpahaman materi, dan relevansi

konten dengan tujuan pembelajaran. Ahli Media memberikan skor 86%, menilai aspek teknis seperti tampilan visual, navigasi, keterbacaan teks, integrasi media (gambar, suara, animasi), dan kemudahan penggunaan. Gabungan kedua skor tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat valid dan dapat diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada 9 siswa kelas IV sebagai pengguna awal media. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat keterpahaman, minat, dan kejelasan fitur-fitur dalam media. Hasil evaluasi pasca penggunaan media menunjukkan: Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 87,2%. Seluruh siswa (100%) mencapai nilai di atas KKTP (75). Respon siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media, khususnya pada bagian game puzzle, audio narasi, dan animasi interaktif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah memenuhi aspek keefektifan awal dan menarik perhatian siswa.

3. Hasil Uji Coba Luas

Setelah dilakukan revisi minor berdasarkan uji coba terbatas, dilakukan uji coba luas kepada 18 siswa. Hasil dari uji coba ini sangat menggembirakan: Seluruh siswa (100%) kembali mencapai nilai di atas KKTP, menunjukkan ketuntasan klasikal 100%. Rata-rata skor tes meningkat dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan media. Respon siswa terhadap media masih sangat positif, dan guru menyatakan media sangat membantu proses penyampaian materi karena lebih sistematis dan menarik. Dengan demikian, memperlihatkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis puzzle terbukti: Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban karena siswa dilibatkan secara aktif, bukan hanya mendengarkan penjelasan. Desain yang interaktif dan visual menjadikan materi lebih mudah dipahami, karena menampilkan konsep abstrak secara konkret dan menarik. Puzzle yang digunakan bersifat edukatif dan disesuaikan dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari,

5.

seperti hak di rumah, di sekolah, dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Media juga meningkatkan motivasi belajar, karena bentuk pembelajaran yang seperti bermain ini membuat siswa merasa senang, tertantang, dan ingin mengulanginya kembali.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Mayer (2013) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi. Hal ini diperkuat oleh Arsyad (2015) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta mempermudah pemahaman konsep abstrak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis puzzle yang dikembangkan pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SD terbukti valid, praktis, dan efektif. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Respon guru dan siswa menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Uji coba terbatas dan luas menunjukkan ketuntasan klasikal mencapai 100%, yang berarti media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Puzzle yang dikemas secara interaktif menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn serta dikembangkan lebih lanjut untuk materi dan jenjang lainnya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis puzzle yang dikembangkan pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SD terbukti valid, praktis, dan efektif. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Respon guru dan siswa menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Uji coba terbatas dan luas menunjukkan ketuntasan klasikal 100%, berarti media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Puzzle yang dikemas secara interaktif menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, media ini

direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn serta dikembangkan lebih lanjut untuk materi dan jenjang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ariani, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 92–100.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bachandra, dalam Firmansyah et al. (2019). Pengertian Puzzle dalam Konteks Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 33–40.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darwati, & Koeswanti. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle Materi KPK dan FPB. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 5(2), 88–95.
- Dwiyanti, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Operasi Bilangan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 25–32.
- Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayer, R. E. (2013). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 14(2), 147–156.
- Mulyasa, E. (2014). *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rohmawati, et al. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 54–60.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tifania. (2018). *Pengertian Media Pembelajaran*. (Dalam kajian teori skripsi).
- Utami, R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle Materi IPA Tema 4 Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 70–78.

- Permendikbud No. 24 Tahun 2016.
Kompetensi Inti dan Kompetensi
Dasar Pelajaran pada Kurikulum
2013. Jakarta: Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wibowo, A. (2012). Pendidikan
Karakter: Strategi Membangun
Bangsa Berperadaban.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar