

**“PENGEMBANGAN MEDIA *JIGSAW PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS MODEL *COOPERATIVE
LEARNING* TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION*
(STAD) DI KELAS IV SEKOLAH DASAR”**

TESIS

*Tesis ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Magister Pendidikan*



Oleh
Ranti Satriani Putri
NIM. 24124017

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2025

PERSETUJUAN TESIS

**PENGEMBANGAN MEDIA *JIGSAW PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS MODEL *COOPERATIVE*
LEARNING TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION*
(STAD) DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Ranti Satriani Putri
NIM/BP : 24124027
Departemen/Prodi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2025

Disetujui Oleh:

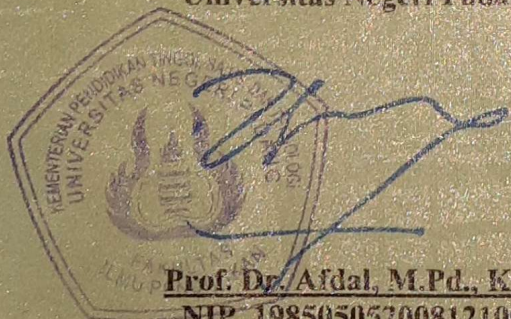
Dosen Pembimbing



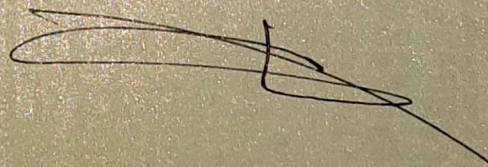
Prof. Drs. M. Fachri Satriani, M.Si, M.Pd.
NIP. 195810171995031001

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi S2 dan S3
Pendidikan Dasar



Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons
NIP. 198505052008121002



Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP. 196107221986021002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Jigsaw Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) di Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Ranti Satriani Putri
NIM/BP : 24124027
Departemen/Prodi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2025

Tim Penguji,

Nania

Tanda Tangan

1. Ketua : Prof. Drs. M. Fachri Adnan, 1. M.Si., Ph.D.

2. Anggota : Drs. Muhammadi, M.Si., Ph.D.

3. Anggota : Dr. Mutiara Felicita Amsal, 3. S.Pd.I., M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ranti Satriani Putri
NIM/BP : 24124027
Departemen/Prodi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media *Jigsaw Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media *Jigsaw Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) di Kelas IV Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Oktober 2025
Saya yang menyatakan,



Ranti Satriani Putri
NIM. 24124027

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari pentingnya memberikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian tesis ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi S2 dan S3 Pendidikan Dasar FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian tesis ini.
2. Bapak Prof. Drs. M. Fachri Adnan, M.Si., Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan tesis ini.
3. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si., Ph.D. selaku dosen penguji 1 dan Ibu Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen penguji 2 yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan tesis ini.
4. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan dan menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak/ibu kepala sekolah beserta majelis guru SDN 14 Laban dan SDN 23 Painan Utara yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
6. Teristimewa ucapan terima kasih teruntuk orang tuaku tersayang, ibu (Desnila, A.Ma.Pd.) dan ayah (Amran.T) yang telah mendidik, dan mengajarkan ilmu agama dan kebenaran dan senantiasa mendo'akanku disetiap sujud dan tengadah tangannya untuk keberkahan langkahku, Tanteku (Elismawati) yang selalu ada dan setia menemaniku dalam membuat tesis ini serta kekpi adek (Delfi Andila Sari, S.P.) yang selalu membuatku semangat dalam mengerjakan tesis ini.
7. *Special thanks* kepada teman-teman dan bapak/ibu kelas B angkatan 2025 Pendidikan Dasar FIP UNP yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu

terimakasih selalu hadir dan memberikan motivasi di setiap proses penyelesaian tesis ini. Semoga *ukhuwah* tetap terus terjalin di antara kita.

Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat balasan berupa pahala disisi Allah SWT, Amiin Ya Rabbal'Alamiin. Semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak. Peneliti menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata peneliti berharap tesis ini dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

ABSTRAK

Ranti Satriani Putri. 2025. Pengembangan Media *Jigsaw Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) di Kelas IV Sekolah Dasar. **Tesis. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif di dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan edukatif yang dirancang agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media *jigsaw puzzle* yang valid, praktis dan efektif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis model STAD di kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN 23 Painan Utara dan siswa kelas IV A SDN 14 Laban. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah instrumen validitas yang diperoleh oleh 3 ahli validator yaitu (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media), instrumen praktikalitas yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa, dan instrumen efektifitas yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* serta penilaian hasil belajar dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil uji validitas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media memperoleh kategori “Sangat Valid”. Selain itu, hasil uji praktikalitas respon guru dan siswa SDN 14 Laban dan SDN 23 Painan Utara memperoleh kategori “Sangat Praktis”. Hasil uji *pretest* siswa di kelas IV A SDN 14 Laban dan siswa di kelas IV B SDN 23 Painan Utara baik itu kegiatan belajar 1 maupun kegiatan belajar 2 mengalami peningkatan setelah dilakukannya *posttest*. Selain itu, penilaian hasil belajar dari aspek (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) siswa di kelas IV A SDN 14 Laban dan siswa di kelas IV B SDN 23 Painan Utara mengalami peningkatan dari kegiatan belajar 1 ke kegiatan belajar 2. Dengan demikian media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media *Jigsaw Puzzle*, Pendidikan Pancasila, Model *Cooperative Learning* Tipe STAD.

ABSTRACT

Ranti Satriani Putri. 2025. Development of Jigsaw Puzzle Media in Pancasila Education Learning Based on the Student Team Achievement Division (STAD) Cooperative Learning Model in Fourth Grade Elementary School. **Thesis. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

This study was motivated by students lack of understanding of Pancasila Education material due to the lack of interesting and interactive learning media, which made students feel bored and less active in learning. This resulted in low student learning outcomes. Therefore, there is a need for interactive and educational learning media designed to improve students cognitive abilities and involvement in the learning process. The purpose of this study is to develop valid, practical, and effective jigsaw puzzle media for Pancasila Education learning based on the STAD model in fourth grade elementary school.

This study used a research and development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fourth-grade students from SDN 23 Painan Utara and fourth-grade students from SDN 14 Laban. The instruments used to collect data in this development were validity instruments obtained by three validators (subject matter experts, language experts, and media experts), practicality instruments obtained from teacher and student response questionnaires, and effectiveness instruments obtained from pretest and posttest results as well as learning outcome assessments in terms of attitude, knowledge, and skills to see the improvement in student learning outcomes in Pancasila Education.

The results of the validity test by subject matter experts, language experts, and media experts were categorized as “Highly Valid.” In addition, the results of the practicality test of teachers and students at SDN 14 Laban and SDN 23 Painan Utara were categorized as “Very Practical”. The results of the pretest of students in class IV A SDN 14 Laban and students in class IV B SDN 23 Painan Utara, both in learning activity 1 and learning activity 2, showed an increase after the posttest was conducted. Furthermore, the assessment of learning outcomes in terms of attitude, knowledge, and skills of students in class IV A of SDN 14 Laban and students in class IV B of SDN 23 Painan Utara showed an increase from learning activity 1 to learning activity 2. Thus, the STAD-based jigsaw puzzle media in Pancasila Education learning in grade IV of elementary school has been declared valid, practical, and effective for use in learning.

Keywords: Jigsaw Puzzle Media, Pancasila Education, STAD Cooperative Learning Model.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat melakukan dan menyelesaikan tesis ini. Selanjutnya salawat beriring salam tidak lupa pula disampaikan buat Rasulullah Muhammad SAW sebagai suri tauladan dalam kehidupan kita.

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Jigsaw Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) di Kelas IV Sekolah Dasar” ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-2 jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Tesis ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi S2 dan S3 Pendidikan Dasar FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian tesis ini.
2. Bapak Prof. Drs. M. Fachri Adnan, M.Si., Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan tesis ini.
3. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si., Ph.D. selaku dosen penguji 1 dan Ibu Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen penguji 2 yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan tesis ini.
4. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan dan menyelesaikan tesis ini.

5. Bapak/ibu kepala sekolah beserta majelis guru SDN 14 Laban dan SDN 23 Painan Utara yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
6. Teristimewa ucapan terima kasih teruntuk orang tuaku tersayang, ibu (Desnila, A.Ma.Pd.) dan ayah (Amran.T) yang telah mendidik, dan mengajarkan ilmu agama dan kebenaran dan senantiasa mendo'akanku disetiap sujud dan tengadah tangannya untuk keberkahan langkahku, Tanteku (Elismawati) yang selalu ada dan setia menemaniku dalam membuat tesis ini serta kekpi adek (Delfi Andila Sari, S.P.) yang selalu membuatku semangat dalam mengerjakan tesis ini.
7. *Special thanks* kepada teman-teman dan bapak/ibu kelas B angkatan 2025 Pendidikan Dasar FIP UNP yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu terimakasih selalu hadir dan memberikan motivasi di setiap proses penyelesaian tesis ini. Semoga *ukhuwah* tetap terus terjalin di antara kita.

Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat balasan berupa pahala disisi Allah SWT, Amiin Ya Rabbal'Alamiin. Semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak. Peneliti menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata peneliti berharap tesis ini dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Padang, Oktober 2025



Ranti Satriani Putri

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN TESIS	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Spesifikasi Produk Penelitian	15
H. Definisi Operasional	15

II. TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Kajian Teori	18
1. Media Pembelajaran.....	18
2. Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i>	20
3. Hasil Belajar.....	22
4. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Jigsaw Puzzle</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	24
5. Media <i>Jigsaw Puzzle</i> yang Efektif untuk Siswa Menurut Kerucut Dale	26
6. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)	29
7. Hubungan Media <i>Jigsaw Puzzle</i> Dengan Model STAD	35
8. Langkah-Langkah Penerapan Model STAD pada Media <i>Jigsaw Puzzle</i>	36
9. Profil Pelajar Pancasila.....	38
10. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI.....	44
B. Penelitian Relevan	48
C. Kerangka Berpikir.....	52
III. METODE PENELITIAN.....	55
A. Jenis Penelitian.....	55
B. Subjek Uji Coba.....	55
C. Prosedur Pengembangan	56
1. Studi Pendahuluan.....	56
2. Model Pengembangan	56
D. Jenis Data	78
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	78
1. Observasi	78

2. Wawancara	78
3. Angket	79
F. Teknik Analisis data	82
1. Teknik Analisis Validitas	82
2. Teknik Analisis Kepraktisan	83
3. Teknik Analisis Efektivitas	84
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
A. Hasil Penelitian	86
1. Menghasilkan media <i>jigsaw puzzle</i> yang valid berbasis Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar	86
2. Menghasilkan Media <i>Jigsaw Puzzle</i> yang Praktis Berbasis Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar	93
3. Menghasilkan Media <i>Jigsaw Puzzle</i> yang Efektif Berbasis Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar	101
B. Pembahasan.....	116
1. Validitas Media <i>Jigsaw Puzzle</i> Berbasis Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.....	116
2. Praktikalitas Media <i>Jigsaw Puzzle</i> Berbasis Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.....	118
3. Efektifitas Media <i>Jigsaw Puzzle</i> Berbasis Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar.....	121

V. KESIMPULAN DAN SARAN	126
A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....	129
LAMPIRAN.....	140

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Nilai UTS Pendidikan Pancasila Kelas IV B SDN 23 Painan Utara Kabupaten Pesisir Selatan T.A 2024/2025	5
2. Nilai UTS Pendidikan Pancasila Kelas IV A SDN 14 Laban Kabupaten Pesisir Selatan T.A 2024/2025	6
3. Analisis Komponen Modul Ajar Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kegiatan Belajar 1	61
4. Analisis Komponen Modul Ajar Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kegiatan Belajar 2	63
5. Kriteria Tingkat Validasi.....	83
6. Kriteria Tingkat Praktikalisisasi.....	83
7. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	88
8. Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa.....	90
9. Hasil Validasi Oleh Ahli Media	91
10. Persentase Validasi Media Pembelajaran Secara Keseluruhan.....	92
11. Rekapitulasi Respon Guru	99
12. Rekapitulasi Respon Siswa	99
13. Hasil <i>Pretest</i> SDN 14 Laban Kegiatan Belajar 1	103
14. Hasil <i>Posttest</i> SDN 14 Laban Kegiatan Belajar 1.....	104
15. Hasil <i>Pretest</i> SDN 14 Laban Kegiatan Belajar 2.....	105
16. Hasil <i>Posttest</i> SDN 14 Laban Kegiatan Belajar 2.....	106
17. Hasil <i>Pretest</i> SDN 23 Painan Utara Kegiatan Belajar 1	107
18. Hasil <i>Posttest</i> SDN 23 Painan Utara Kegiatan Belajar 1.....	108
19. Hasil <i>Pretest</i> SDN 23 Painan Utara Kegiatan Belajar 2	110
20. Hasil <i>Posttest</i> SDN 23 Painan Utara Kegiatan Belajar 2.....	111
21. Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
22. Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar	116

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	54
2. Model Pengembangan ADDIE	57
3. Rancangan Model Pengembangan ADDIE.....	58
4. Prosedur Pengembangan	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerucut <i>Dale</i>	27
2. Desain Gambar Kegiatan Belajar 1.....	66
3. Desain Gambar Kegiatan Belajar 2.....	67
4. Desain <i>Puzzle</i> pada Kertas Foto Kegiatan Belajar 1.....	67
5. Desain <i>Puzzle</i> pada Kertas Foto Kegiatan Belajar 2.....	68
6. Kepingan <i>Puzzle</i> Kegiatan Belajar 1.....	68
7. Kepingan <i>Puzzle</i> Kegiatan Belajar 2.....	69
8. Karton Tebal (<i>Cardboard</i>) dengan Pola Random Kegiatan Belajar 1.....	70
9. Karton Tebal (<i>Cardboard</i>) dengan Pola Random Kegiatan Belajar 2.....	70
10. Pertanyaan di Balik Kepingan <i>Puzzle</i> Kegiatan Belajar 1	71
11. Pertanyaan di Balik Kepingan <i>Puzzle</i> Kegiatan Belajar 2	72
12. Petunjuk Pengerjaan Media <i>Jigsaw Puzzle</i> Kegiatan Belajar 1	73
13. Petunjuk Pengerjaan Media <i>Jigsaw Puzzle</i> Kegiatan Belajar 2.....	73
14. Media <i>Jigsaw Puzzle</i> Kegiatan Belajar 1	74
15. Media <i>Jigsaw Puzzle</i> Kegiatan Belajar 2.....	74

DAFTAR GRAFIK

1. Nilai Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Media	93
2. Nilai Praktikalitas Respon Guru dan Respon Siswa	101
3. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114
4. Penilaian Hasil Belajar	116

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Surat Izin Observasi dari Universitas Negeri Padang dan Surat Balasan dari SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban.....	141
2. Hasil Studi Pendahuluan di SDN 23 Painan Utara.....	145
3. Hasil Studi Pendahuluan di SDN 14 Laban	149
4. Rombel Kelas IV B di SDN 23 Painan Utara	153
5. Rombel Kelas IV A SDN 14 Laban	154
6. Dokumentasi Observasi dan Wawancara di kelas IV SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban	155
7. Angket Validasi Materi Kegiatan Belajar 1	159
8. Angket Validasi Bahasa Kegiatan Belajar 1	164
9. Angket Validasi Media Kegiatan Belajar 1.....	169
10. Angket Praktikalisasi Guru Kegiatan Belajar 1 di SDN 14 Laban.....	173
11. Angket Praktikalisasi Siswa Kegiatan Belajar 1 di SDN 14 Laban	177
12. Angket Praktikalisasi Guru Kegiatan Belajar 1 di SDN 23 Painan Utara	184
13. Angket Praktikalisasi Siswa Kegiatan Belajar 1 di SDN 23 Painan Utara.....	187
14. Angket Validasi Materi Kegiatan Belajar 2	195
15. Angket Validasi Bahasa Kegiatan Belajar 2	200
16. Angket Validasi Media Kegiatan Belajar 2	205
17. Angket Praktikalisasi Guru Kegiatan Belajar 2 di SDN 14 Laban	209
18. Angket Praktikalisasi Siswa Kegiatan Belajar 2	

di SDN 14 Laban	213
19. Angket Praktikalisasi Guru Kegiatan Belajar 2 di SDN 23 Painan Utara.....	220
20. Angket Praktikalisasi Siswa Kegiatan Belajar 2 di SDN 23 Painan Utara.....	224
21. Modul Ajar Kegiatan Belajar 1.....	232
22. Instrumen Penilaian Kegiatan Belajar 1.....	267
23. Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Kegiatan Belajar 1.....	390
24. Modul Ajar Kegiatan Belajar 2.....	306
25. Instrumen Penilaian Kegiatan Belajar 2.....	339
26. Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Kegiatan Belajar 2.....	357
27. Surat Izin Penelitian dari Kampus	373
28. Surat Balasan Izin Penelitian dari SDN 14 Laban dan SDN 23 Painan Utara.....	374
29. Dokumentasi Penelitian	376

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peraturan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek No. 8 Tahun (2022) yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas. Pendidikan pancasila diajarkan pada siswa dengan tujuan untuk membentuk kepribadian siswa baik dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi masyarakat yang berwawasan dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan UUD 1945 (Azizah, dkk. 2020).

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 (2020:1) 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 siswa. Setiawan dan Yuniarta (2018:164) 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. (2022:1494) 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. Secara umum, Sekolah Dasar diselenggarakan dengan tujuan untuk

mengembangkan sikap serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup di masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai melalui pendidikan dan pengajaran dari disiplin ilmu pendidikan pancasila (Putu Ari Sudana & I Gede Astra Wesnawa, 2017: 1).

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 (Lampiran 1) Kabupaten Pesisir Selatan menemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran 2 dan 3 yang mana tertera hasil observasi di kedua sekolah yang diisi oleh guru kelas; (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 (Lampiran 2 dan 3); (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. Hal tersebut ditandai dengan persentase nilai UTS pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV B SDN 23 Painan Utara yaitu 41,37% siswa yang mencapai hasil belajar sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran), dimana KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu pada rentangan 82 - 91. Sedangkan persentase nilai UTS siswa di SDN 14 Laban ditandai dengan hanya 33,33% siswa di Kelas IV A yang mencapai hasil belajar sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), dimana KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu pada rentangan 81 – 90. Berikut tabel hasil UTS siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban Kabupaten Pesisir Selatan:

Tabel 1. Nilai UTS Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV B SDN 23 Painan
Utara Kabupaten Pesisir Selatan T.A 2024/2025

No.	Nama Siswa	Nilai UTS
1.	AM	100
2.	AY	100
3.	AGE	90
4.	ARA	50
5.	AKA	80
6.	AKW	90
7.	BMR	90
8.	BSP	55
9.	DNP	60
10.	FAA	50
11.	GYK	60
12.	GJA	70
13.	HR	100
14.	KU	85
15.	LAD	80
16.	MR	80
17.	MMA	90
18.	MFARP	100
19.	MRAG	70
20.	MZP	50
21.	MZA	70
22.	NA	85
23.	NAP	85
24.	RSAZ	70
25.	RJDN	55
26.	SAA	65
27.	SF	65
28.	HAEP	85
29.	IARA	60
	Jumlah	2190
	Rata-Rata	75,52
	Persentase Ketuntasan Belajar Kelas IV B	41,37%

Sumber: Guru Kelas IV B SDN 23 Painan Utara

Tabel 2. Nilai UTS Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV A SDN 14 Laban
Kabupaten Pesisir Selatan T.A 2024/2025

No.	Nama Siswa	Nilai UTS
1.	FJ	50
2.	AM	44
3.	BU	79
4.	DM	92
5.	FLY	50
6.	HP	92
7.	MR	79
8.	NTS	98
9.	NF	77
10.	NZ	77
11.	NW	98
12.	ND	74
13.	OQ	97
14.	RRF	79
15.	WU	77
	Jumlah	1163
	Rata-Rata	77,53
	Persentase Ketuntasan Belajar Kelas IV B	33,33%

Sumber: Guru Kelas IV A SDN 14 Laban

Berdasarkan wawancara bersama wali kelas IV SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban, ditemukan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum ada digunakan sebelumnya. Hal ini dapat disebabkan karena terbatasnya waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa pada proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media konvensional berupa buku pembelajaran, papan tulis, serta gambar sebagai media pembelajaran dan juga sekali-sekali menayangkan *powerpoint* menggunakan *infocus*. Kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, merasa bosan sehingga tidak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah di mana siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, serta pembelajarannya kurang memperhatikan pengalaman siswa. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang kurang aktif dan kurang bersemangat dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

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. Abas Asyafah (2019:20) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Semakin

tepat model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan 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).

Tsabita, dkk. (2023:467) menjelaskan bahwa model pembelajaran STAD adalah salah satu model pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, kreatif, berpikir kritis dan ada kemampuan untuk membantu teman serta merupakan pembelajaran kooperatif yang sangat sederhana. Selain itu, Menurut Innayah Wulandari (2022:18) menyatakan bahwa model pembelajaran STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal. Dalam satu kelas siswa terbagi menjadi beberapa kelompok tergantung kapasitas siswa yang terdiri dari 4-5 siswa tiap kelompoknya. Tujuan strategi ini agar masing-masing siswa merasa bahwa mereka adalah satu dan sepejuangan. Dengan demikian, melalui pembelajaran STAD ini siswa akan ditempatkan dalam kelompok belajar dengan kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi

tinggi, sedang, dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis, atau kelompok sosial lainnya.

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 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). *Puzzle* merupakan permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Fitriani & Aulia, 2020). Selain itu, Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa (Tika, dkk. 2019).

Pratiwi dan Astuti (2021) menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* sebagai media interaktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu karakteristik media *puzzle* sebagai media interkatif dalam pembelajaran pendidikan pancasila yaitu siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan elemen-elemen *puzzle*, contohnya dalam *puzzle* gambar, siswa dapat secara langsung menggeser, memindahkan dan membolak-

balikkan potongan-potongan gambar untuk membentuk suatu gambar yang utuh (Fardah & Amaliyah, 2023). Melalui permainan *puzzle* ini, siswa tidak hanya terlibat dalam pemecahan masalah yang bersifat kognitif, tetapi juga dapat mengasah keterampilan sosial seperti kerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar model STAD yang mengutamakan kolaborasi dan pencapaian kelompok. Menurut Riyanto & Hermawan (2021) media *puzzle* memberikan tantangan yang harus diselesaikan bersama dalam kelompok yang sesuai dengan prinsip dasar model STAD yang mengutamakan pencapaian kolaboratif. Hal ini membantu siswa untuk saling berbagi pengetahuan, bekerja sama, memperdalam pemahaman materi, dan mendukung satu sama lain untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *jigsaw puzzle* sebagai media interaktif di dalam proses pembelajaran. Muliawan (2021) mengemukakan bahwa, *jigsaw puzzle* adalah *puzzle* yang terdiri dari kepingan-kepingan tipis yang memiliki potongan berpola khusus. Selain itu, Siti 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. Selain itu, *jigsaw puzzle* juga dapat membantu dalam pengembangan motorik halus karena memerlukan ketelitian dalam menyusun potongan-potongan kecil.

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 relevan. 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 Student Team Achievement Division (STAD) di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran;
2. Pemilihan media pembelajaran kurang menarik dan kurang interaktif;
3. Kurangnya berkolaborasi antar anggota kelompok dalam proses pembelajaran;
4. Guru hanya menggunakan metode ceramah dimana sistem pembelajarannya masih berpusat pada guru (*teacher centered*);
5. Hasil belajar siswa masih rendah dengan persentase ketuntasan hasil belajar pada siswa di SDN 23 Painan Utara di kelas IV B yaitu 41,37% sedangkan hasil belajar siswa di SDN 14 Laban ditandai dengan persentase ketuntasan hasil belajar yaitu 33,33%.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan penelitian pengembangan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validitas pengembangan media *jigsaw puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis model STAD di kelas IV Sekolah Dasar;
2. Praktikalitas pengembangan media *jigsaw puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis model STAD di kelas IV Sekolah Dasar;
3. Efektivitas pengembangan media *jigsaw puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis model STAD di kelas IV Sekolah Dasar.

Pembatasan masalah penelitian ini ditujukan agar tidak terjadi salah penafsiran serta memberikan batas dalam penyelesaian dalam penelitian ini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah merancang media *jigsaw puzzle* yang valid berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah merancang media *jigsaw puzzle* yang praktis berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah merancang media *jigsaw puzzle* yang efektif berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media *jigsaw puzzle* yang valid berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar;
2. Menghasilkan media *jigsaw puzzle* yang praktis berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar;
3. Menghasilkan media *jigsaw puzzle* yang efektif berbasis Model STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penggunaan media *jigsaw puzzle* dalam pengembangan ilmu memberi dampak positif yang luas, baik dalam aspek teori pendidikan, pengembangan keterampilan kognitif, maupun pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar;
- b. Hal ini juga memberikan wawasan baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran dan menambah keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang layak dan menarik bagi siswa;
- b. Bagi peneliti lain, sebagai bahan masukan dalam melakukan penelitian selanjutnya terhadap media *jigsaw puzzle* bagi masa yang akan datang;
- c. Bagi siswa, sebagai alat bantu belajar yang digunakan untuk belajar dengan/tanpa pendidik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- d. Bagi guru, sebagai alternatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan diharapkan dapat menjadi salah satu masukan atau ide untuk melakukan inovasi dalam membuat media pembelajaran;
- e. Bagi sekolah, sebagai masukan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Spesifikasi produk *jigsaw puzzle* pada pembelajaran pendidikan pancasila berbasis Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* (STAD) di kelas IV Sekolah Dasar ini yaitu:

1. Media *jigsaw puzzle* berbasis model STAD ini memuat pembelajaran Kegiatan Belajar 1 (Makna Sila-Sila Pancasila di Lingkungan Keluarga dan Sekolah), dan Kegiatan Belajar 2 (Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat) pada Bab 4 (Pancasila Dalam Diriku);
2. Media *jigsaw puzzle* pada penelitian ini menggunakan pola random tentang materi “Pancasila Dalam Diriku”;
3. Jumlah kepingan media *jigsaw puzzle* disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang diinginkan dan usia siswa yaitu 10 buah kepingan;
4. Ukuran media *jigsaw puzzle* disesuaikan agar mudah dimainkan oleh siswa dalam kelompok kecil yaitu 21 cm x 29,7 cm;
5. Jenis bahan dasar yang digunakan untuk membuat media *jigsaw puzzle* yaitu Karton Tebal (*Cardboard*) karena bahannya ringan dan cukup tahan lama untuk penggunaan di kelas.

H. Definisi Operasional

Berikut ini definisi operasional dari variabel-variabel yang terdapat pada penelitian yaitu:

1. Media Pembelajaran adalah segala alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, menggambarkan materi ajar, atau untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan oleh guru (Syaiful Arsyad, 2021);
2. Media *jigsaw puzzle* adalah media yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar (Siti Nurjanah, 2023);
3. Hasil belajar adalah perubahan atau pencapaian yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mencakup kemampuan berpikir, berperilaku, dan berketerampilan yang dihasilkan dari pengalaman belajar (Alfitra Prastowo, 2021);
4. Model STAD adalah teknik pembelajaran kooperatif yang efektif dengan menggunakan struktur tim di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil, mempelajari materi bersama-sama, dan kemudian diuji secara individu (Spencer Kagan, 2021);
5. Validitas adalah proses memastikan bahwa instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian benar-benar mengukur variabel yang dimaksudkan untuk diukur dan memberikan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan (John W. Creswell, 2021);

6. Praktikalitas adalah kemampuan instrumen atau metode yang digunakan untuk memberikan hasil yang bermanfaat dan dapat diterapkan dengan mudah di lapangan (Sugiyono, 2023);
7. Efektivitas adalah derajat di mana suatu kebijakan, program, atau aktivitas mampu mencapai tujuannya dengan hasil yang diinginkan (Sekaran & Bougie, 2020).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. 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, adalah sebagai berikut:

Pertama, 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.

Kedua, 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.

Ketiga, 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. 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.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang telah dilaksanakan, guru disarankan untuk menggunakan media *jigsaw puzzle* ini sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan variasi yang lebih beragam dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila yang lebih luas lagi secara lebih menyenangkan dan efektif.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan arahan atau bimbingan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

3. Peneliti Lainnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variasi media *jigsaw puzzle* yang lebih menarik lagi serta sesuai untuk berbagai materi dan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar maka peneliti selanjutnya dapat memperluas penelitian ke materi lainnya pada semua mata pelajaran dan tingkat kelas yang berbeda untuk menguji efektivitas media ini secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Wahab dkk. (2021). *Media Pembelajaran matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad zaini.
- Agus, Suprijono. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad, Fauzi. (2023). Efektivitas Media Visualisasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 10(1), 45-52.
- _____. (2023). Evaluasi keefektifan media jigsaw puzzle berbasis model STAD dalam meningkatkan pemahaman konsep dan sikap peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 123-135.
- Aisyah, Siti. (2023). Pengaruh penggunaan jigsaw puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak dan Pendidikan*, 15(2), 123–135.
- Akhmad, Faisal. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 2(2), 39.
- Aprillia, Della dan Melva Zainil. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis GeoGebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(8), 1–12.
- Arikunto, Suharsimi. (2022). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Syaiful. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Astriani, Siska Ana. (2018). *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probolinggo : Universitas Nurul Jadid.

- 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.
- Azizah, dkk. (2020). *Pendidikan Pancasila dan Pembentukan Karakter Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Azwar, Saifuddin. (2018). *Metode Penelitian Psikologi*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bachtiar, Muhammad Yusri. (2024). Pengaruh Permainan Jigsaw Puzzle Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5993-6003.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
-
- _____. *Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 8 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Cahyadi, Rachmat Ali Hidayat. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Creswell, John. W. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- _____. (2022). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dede, Kurniawan., Dwi Nanta Priharto., Yusnawan Lubis. (2023). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV.

-
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. Buku Panduan Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV.
- Dewi, Maria. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Jigsaw Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(1), 45-60.
- Dihyah, Siti Jamilah, dan Muhammad Saleh. (2024). Development of Comic Strip Media Based on Ibis Paint X Application in Learning. *Jurnal Pendidikan: Kajian dan Implementasi* 6(1).
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2023, 31 Juli). *Data Pokok Pendidikan*. Diakses pada 27 Januari 2025, dari <https://dapo.kemdikbud.go.id/rombel/1/080000>
- Doan dan Nguyen. (2021). The effectiveness of jigsaw puzzle in enhancing critical thinking and problem-solving skills. *Educational Technology & Society*, 24(4), 59-72.
- Edray, Auliya Einsrizkianne dan Hamimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 3(2), 80–91.
- Fauziah, Farda Inas dan Nurrohmatul Amaliyah. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1346–1357.
- Febyanita, Icha dan Dyah Ayu Pramoda Wardhani. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205-1210.
- Fitriani. (2023). Evaluasi keefektifan media puzzle berbasis STAD dalam pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 15(3), 123-134.

- Fitriani dan Aulia. (2020). Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan Puzzle dengan yang Tidak Menggunakan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3064–3070.
- Hendrawan, Budi. (2023). *Strategi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Penerbit Ilmu Pendidikan.
- Hendri, Olivia May, and Muhammadi. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SDN 26 Air Tawar Timur Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18194–200.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- 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.
- Johnson, Laura. (2021). Geometric Shapes and Their Use in Education. *Journal of Educational Media*, 15(3), 45-60.
- Kagan, Spencer. (2021). *Cooperative learning: A smart pedagogy for achieving academic excellence and social justice in schools*. Kagan Publishing.
- Kemendikbud. 2020. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024*. Jakarta: Dirjen Peraturan Perundang-undangan.
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22 Tahun 2022 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniati, Ela. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle Pada Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI/SD*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Pekanbaru : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

- Kurniawati, Rina. (2022). Mengatasi Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal HOTS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 16(1), 101-108.
- Listari, Fatria Fita. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. 2(1), 142.
- Lestari, Dewi. (2022). Peran Penghargaan dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kelompok Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 14(1), 55-62.
- Lubis, Maulana Arafat. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD / MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Mendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta.
- Miller dan Murni. (2022). *Media Pembelajaran Visual dalam Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Edukasi Mandiri.
- Moleong, Lexy J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muliawan, Jasa Ungguh. (2021). *Model Mainan Edukatif Terbaik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Mulyatiningsih, Endang. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada Januari 2025.
- Mulyono, Bambang. (2023). Efektivitas Media Jigsaw Puzzle dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 78-89.
- Muttaqin, dkk. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran Pai Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas Vii Smp Darussyafa'ah,

Setail-Genteng. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, 19(2), 296-310.

_____. *Penerapan metode jigsaw puzzle dalam pembelajaran kolaboratif*. Jakarta: Pustaka Edukasi.

Nada dan Maria. (2022). Kisi-kisi angket respon peserta didik menggunakan media puzzle pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 12(3), 45-58.

Ningsih, Eka Dwi Rahayu dan Wulandari Rizky Nur Aini. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar serta Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4828–4838.

Nuraini, Siti. (2021). Pendampingan dan Latihan dalam Meningkatkan Kemampuan HOTS Siswa. *Jurnal Psikologi dan Pembelajaran*, 12(3), 150-157.

Nurhayati, Siti. (2022). Pengaruh Media Visualisasi terhadap Pemahaman Konsep Abstrak pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 115-123.

Nurhidayah dan Prasetyo. (2023). Validitas dan Efektivitas Media Jigsaw Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(1), 89-102.

Nurjanah, Siti. (2023). Peran media jigsaw puzzle dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Pembelajaran Inovatif*, 10(3), 77–89.

Oktarini, Rahmi. (2020). Penggunaan media jigsaw puzzle dalam model pembelajaran STAD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 8(2), 134–147.

Pratiwi, Dian dan Sri Astuti. (2021). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 34(2), 45-59.

- Prastowo, Alfitra. (2021). *Panduan kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Diva Press.
- 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.
- Putri, R. S., & Muhammadi, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe STAD di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 318.
- Rahmawati. (2024). *Peran media jigsaw puzzle dalam pengembangan aspek kognitif dan sosial siswa*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 55–68.
- Reinita. (2019). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi, 2.
- Rejeki, R., Adnan M. Fachri., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Resrilia, Dwi. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Jigsaw Puzzle Pada Materi Keberagaman Agama Tema 7 Subtema 1 Untuk SD/MI Kelas II*. (Skripsi). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Roeslani, R. (2023). Validitas Instrumen dalam Pengembangan Tes dan Skala di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 15(1), 45-60.
- 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.
- Risdianto, E. (2019). *Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0*.

- Riyanto dan Hermawan. (2021). Pemanfaatan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 42(3), 112-125.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- 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.
- Santoso, Budi. (2023). Strategi Penghargaan untuk Meningkatkan Partisipasi dan Efektivitas Kelompok Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 16(2), 89-97.
- Sari dan Hidayat, S. (2023). *Model Pembelajaran Berbasis Media dan Teknologi*. Bandung: Refika Aditama.
- 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.
- Sekaran, Uma dan Roger Bougie. (2020). *Research methods for business: A skill-building approach*. Asia Edition Hoboken: Wiley.
- 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.
- Slavin, Robert E. (2020). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (4th ed.). Pearson Education.

- Sudana, Putu Ari dan I Gede Astra Wesnawa. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 1-8.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukardi. (2022). Implementasi media jigsaw puzzle dalam pembelajaran aktif berbasis kolaboratif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 101–114.
- Sukarno, Agus. (2019). Pengaruh Pembelajaran HOTS Berbasis Diskusi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(3), 150-165.
- Sumarni, N. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2), 81-92.
- 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.
- Tara Lorenza & Reinita. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Inside Outside Circle (Ioc) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas Iv Sdn Gugus V Kecamatan Sutera. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 186–196.

- Tika, dkk. (2019). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 101-1011.
- Triyanto dan Fadhillah Nur. (2018). Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161- 169.
- Tsabita, dkk. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Siswa dengan Metode Kajian Literatur. *Jurnal Griya Journal Of Mathematics Education and Application*, 3(2), 466-474.
- Universitas Negeri Padang. (2021). *Buku Panduan Penulisan Tesis*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Wandini, dkk. (2022). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila: Tantangan dan Solusi dalam Meningkatkan Minat Siswa*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Utama.
- Widiana, I Wayan., Rendra Nugraha Trisna, dan Ni Wayan Wulantari. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354.
- Wulandari, Innayah. (2022). “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1):17–23.
-
- _____. Model pembelajaran tipe STAD (student team achievement Devision). Dalam pembelajaran mi. *Jurnal Papeda*, 4(1), 2715-5110.
- 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.