



**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PADA MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA
KELAS V GUGUS DIPONEGORO KALIWUNGU KUDUS**

Tesis

Disusun untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**Disusun Oleh
INDAH SAFITRI
NIM 202103087**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023



**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PADA MODEL *PROJECT*
BASED LERANING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS V GUGUS DIPONEGORO
KALIWUNGU KUDUS**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh :

INDAH SAFITRI

NIM 202103087

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2023**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“ Bagi siapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan jalannya ke surga. Sesungguhnya para malaikat memayungkan sayapnya kepada penuntut ilmu karena kesenangan/kerelaannya dalam menuntut ilmu”.

(Hadist Riwayat Ibnu Majah)

Tesis karyaku ini, aku persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Komarudin dan Ibu Kssminah karena beliau aku hadir di dunia ini, dididik dan dibekali ilmu dan selalu berdoa untuk kesuksesanku.
2. Suamiku tersayang Noor Aris Prasetyo, S.Pd., untuk semua dukungan moril dan kesabarannya.
3. Anakku Farash Athakhalif Prasetyo yang selalu menjadi motivasi hidupku.
4. Dosen pembimbing (Dr. Su'ad, M.Pd. dan Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd.) yang memberi arahan, bimbingan dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Sahabat-sahabatku semuanya..
6. Teman-teman kuliah Magister Pendidikan Dasar satu angkatan yang telah memberikan kenangan penuh canda tawa.
7. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian tesis ini, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh INDAH SAFITRI (NIM 202103087) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

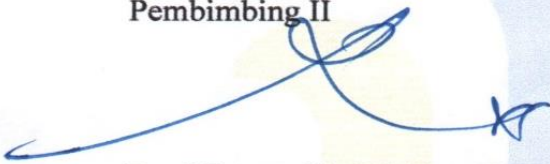
Kudus, Agustus 2023

Pembimbing I



Dr. Drs. Su'ad, M.Pd.
NIDN. 0601085902

Pembimbing II



Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615037901

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua



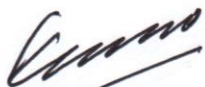
Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN. 0607036901

PENGESAHAN PENGUJI

Tesis oleh INDAH SAFITRI (NIM 202103087) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

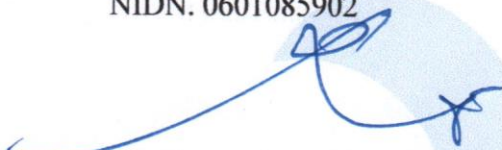
Kudus, Agustus 2023

Tim Penguji



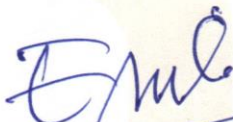
Dr. Drs. Su'ad, M.Pd.
NIDN. 0601085902

(Ketua)



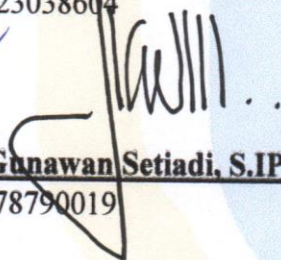
Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615037901

(Sekretaris)



Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

(Anggota)



Dr. Drs. Gunawan Setiadi, S.IP., M.Pd.
NIKD. 8878790019

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

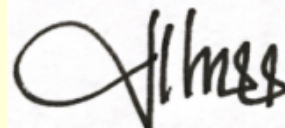
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Pkn Siswa Kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus”. Tesis ini dapat tersusun atas bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih yang tulus kepada.

1. Bapak Prof .Dr. Ir. Darsono, M.Si, Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Drs. Sucipto, M.Pd.Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian tesis.
4. Bapak Dr. Su’ad M. Pd, Dosen Pembimbing I yang banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini.
5. Bapak Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini.
6. Semua Dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladanan.
7. Staf administrasi yang telah memberikan pelayanan dengan baik ketika peneliti menyusun tesis.
8. Bapak Suyanto, S.Pd kepala SD 1 Karangampel, Ibu Evi Zuli, S.Pd. kepala SD 2 Karangampel, Ibu Endang Rahmawati, S.Pd.SD. kepala SD 3 Karangampel, Ibu Kusrini, S.Pd.I kepala SD 1 Garung Lor, Bapak Dedi, S.Pd. kepala SD 2 Garung Lor dan Bapak Sukarno, S.Pd.SD. kepala SD 3 Garung Lor , S.Pd. , yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian

9. Guru Kelas V SD di Gugus Diponegoro, yang telah membantu dan memberikan informasi dalam menyusun tesis.
10. Siswa kelas V SD di Gugus Diponegoro yang telah membantu kelancaran proses penelitian dengan baik.
11. Suami, anak-anak, orang tua, serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan doa.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesainya tesis ini. Tiada suatu apapun yang dapat peneliti berikan kepada beliau yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini kecuali doa, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak.

Kudus, Agustus 2023



Indah Safitri

ABSTRACT

Safitri ,Indah. 2023. Development of Puzzle Media in Project Based Learning Models to Improve Student Learning Outcomes in Pkn Class V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus. Thesis. master of primary education primary school teacher education Concentration. Supervisor I : Dr.Drs. Su'ad, M.Pd, Supervisor II : Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.

Keyword : Media *Puzzle*, *Project Based Learning*, Learnig Outcomes. PKN

The purpose of this research is to describe the needs, analyze the design, test the feasibility and effectiveness of puzzle media on a project based learning model to improve student learning outcomes in the Class V Kaliwungu Kudus.

The research method uses Research and Development developed by (Sugiyono, 2010) with 10 research steps which are simplified and adjusted into 7 research steps according to the needs of researchers, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial , product revision.

Analysis of the data used in this study is the Gain test and T-test. Testing the validity of the learning outcomes instrument using the product moment correlation formula with rough numbers. Testing the reliability of this instrument using the KR-2 formula. According to Widhiarso (in Khamidah, 2021:56), N-Gain Analysis is used to determine the difference between the posttest and pretest scores. While the T test is used to test the effectiveness of the Puzzle media on cognitive learning outcomes.

The results of this study is (1) the development of puzzle media was developed based on an analysis of the needs of teachers and students. (2) The puzzle media uses light and thick PVC board material. (3) Media Puzzle is appropriate based on the assessment of material experts 83.33%, 82.05% media experts and 84.38% linguists. The results of the teacher's response to student responses were in very good categories. (4) The use of puzzle media proved to be effective with the results of the n-gain test in the limited trial of 0.4701 in the medium category. The results of the n-Gain test in the experimental class area trial got an average n-Gain score of 0.72 in the moderate category, the control class got an average n-Gain score of 0.42 in the medium category.

The conclusion of this study is that the puzzle media in the porhect based learning model is very suitable for use in Civics learning and is effective in improving student learning outcomes. Suggestions in its development, this puzzle media can be used as learning media in schools.

ABSTRAK

Safitri, Indah. 2023. Pengembangan Media *Puzzle* pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Pkn Kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pembimbing I : Dr.Drs. Su'ad, M.Pd, Pembimbing II : Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media *Puzzle*, *Project Based Learning*, Hasil Belajar. PKn

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan, menganalisis desain, menguji kelayakan dan keefektifan media *puzzle* pada model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus.

Metode penelitian menggunakan *Research and Developmen* yang dikembangkan oleh (Sugiyono, 2010) dengan 10 langkah penelitian yang disederhanakan dan disesuaikan menjadi 7 langkah penelitian sesuai kebutuhan peneliti, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.

Pengujian validitas instrument hasil belajar menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar. Pengujian reliabilitas instrumen ini menggunakan rumus KR-2. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah uji Gain dan Uji-T.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pengembangan media *puzzle* dikembangkan berdasarkan analisis angket kebutuhan guru dan siswa. (2) Media *puzzle* menggunakan bahan *pvc board* yang ringan dan tebal. (3) Media *Puzzle* layak berdasarkan penilaian ahli materi 83,33 %, ahli media 82,05% dan ahli bahasa 84,38% . Hasil respon guru respon siswa dengan kategori sangat baik. (4) Penggunaan media *Puzzle* terbukti efektif dengan hasil uji n-gain pada uji coba terbatas 0,4701 dengan kategori sedang. Hasil uji n-Gain pada uji coba luas kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata n-Gain 0,72 dengan kategori sedang, kelas kontrol mendapatkan skor rata-rata n-Gain 0,42 dengan kategori sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *puzzle* pada model *porhect based learning* sangat layak digunakan dalam pembelajaran PKn dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dalam pengembangannya, media *puzzle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halama Logo Universitas	ii
Halaman Judul	iii
Halama Motto dan Persembahan	iv
Lembar Persetujuan Tesis	v
Lembar Pengesahan Tesis	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Cakupan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya	28
2.3 Kerangka Berpikir	32
2.4 Hipotesis	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Desain Penelitian.....	35
3.2 Prosedur Penelitian	39
3.3 Sumber dan Jenis Data	40

3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5 Instrumen Penelitian	41
3.6 Uji Kelayakan, Uji Validaitas dan Uji Reliabilitas.....	46
3.7 Analisis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.2 Pembahasan	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Simpulan	82
5.3 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Observasi Guru	42
Tabel 3.2 Pedoman Observasi Siswa	42
Tabel 3.3 Indikator Pertanyaan Wawancara kepada Guru	43
Tabel 3.4 Indikator Pertanyaan Wawancara kepada Siswa	43
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	44
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	45
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa	45
Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Produk	47
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa	48
Tabel 3.12 Hasil Validitas Instrumen	48
Tabel 3.13 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda	50
Tabel 3.14 Kriteria Reliabilitas Instrumen	51
Tabel 3.15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	51
Tabel 3.16 Indeks Tingkat Kesukaran	52
Tabel 3.17 Hasil Analisis Taraf Kesukaran	52
Tabel 3.18 Klasifikasi Daya Pembeda Soal	53
Tabel 3.19 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	54
Tabel 3.20 Hasil Uji Coba Soal	54
Tabel 3.21 Kriteria Tingkat Indeks NGain	56
Tabel 4.1 Design Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	59
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran PKn Materi Nilai-nilai Pancasila	61
Tabel 4.3 Rekap Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.4 Rekap Hasil Validasi Ahli Media	63
Tabel 4.5 Rekap Hasil Validasi Praktisi	65
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru	66
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa	67

Tabel 4.8 Analisis Deskriptif Hasil Uji Coba Terbatas	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Analisis Gain Hasil Uji Coba Terbatas....	71
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Uji Coba Terbatas	72
Tabel 4.12 Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kontrol	73
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	74
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogentitas Data Pretest	74
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogentitas Data Posttest	75
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>Independent T Test</i> Uji Coba Luas	75
Tabel 4.17 Rekapitulasi Uji Ngain Kelas Eksperimen dan Kontrol	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Bagan Penelitian dan Pengembangan	35
Gambar 4.1 Alur Desain Pengembangan Media Herobot	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekapitulasi Hasil Wawancara Guru	91
Lampiran 2 Rekapitulasi Hasil Wawancara Siswa	92
Lampiran 3 Analisis Validitas, Indeks Kesukaran, Day Pembeda, dan Reliabilitas pada Uji Coba Soal Pilihan Ganda	93
Lampiran 4 Reakpitulasi Validasi Ahli Materi	95
Lampiran 5 Rekapitulasi Validasi Ahli Media	96
Lampiran 6 Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	97
Lampiran 7 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas	98
Lampiran 8 Analisis Uji N Gain pada Uji Coba Terbatas	99
Lampiran 9 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Luas	100
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian	101