

# Slide Puzzle

*by* Ardhana Januar

---

**Submission date:** 10-May-2022 10:14AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1832629357

**File name:** Diskripsi\_HKI\_PUzzle.docx (211.15K)

**Word count:** 1823

**Character count:** 11707

**KARYA ILMIAH**  
**Hak Kekayaan Intelektual (HKI)**  
**Slide Puzzle Kewarganegaraan**



Novia Eka Widiastuti

Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP

Hadi Cahyono, M.Pd

## DAFTAR ISI

|   |                |
|---|----------------|
| Cover Judul. ....   | I              |
| <b>4</b><br>BAB I Pendahuluan.....                                    | 1              |
| 1.1 Latar Belakang .....  | 1              |
| 1.2 Tujuan.....   | 1              |
| 1.3 Manfaat.....  | 2              |
| <b>27</b><br>BAB II Kajian Pustaka.....                               | 3              |
| 2.1 Media Pembelajaran.....   | 3              |
| 2.2 Alat Permainan Edukatif (APE).....                                | 3              |
| 2.3 Alat Pembelajaran Slide Puzzle.....                               | <b>22</b><br>4 |
| <b>BAB III Hasil dan Pembahasan. ....</b>                             | <b>5</b>       |
| 3.1 Cara Bermain Slide Puzzle .....                                   | 5              |
| 3.2 Dokumen Alat Peraga Slide Puzzle. ....                            | 5              |
| 3.3 Dokumentasi Pelaksanaan Permainan.....                            | 6              |
| 3.4 Angka Kepuasan Siswa Terhadap APE Slide Puzzle Kewarganegaraan .. | 6              |
| <b>9</b><br>BAB IV Penutup. ....                                      | <b>10</b>      |
| <b>Daftar Pustaka .....</b>   | <b>11</b>      |

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang kita tempuh dari tingkat SD,SMP,SMA/SMK hingga Perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan membekali peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai moral, serta budi pekerti dan wawasan dalam kehidupan bernegara yang bertujuan untuk bela negara serta menamkan hak dan kewajiban dalam bela negara. Dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan kita dibekali beberapa teori atau materi mengenai dasar-dasar Pancasila dan juga kewarganegaraan yang saling berhubungan yang nantinya akan kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya seperti pembelajaran yang kita pelajari di kelas XI SMA/SMK yang memuat beberapa materi mengenai pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, seperti pada :

- Bab 1 : Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila
- Bab 2 : System Dinamika Demokrasi Pancasila
- Bab 3 : Sistem hukum dan peradilan di Indonesia
- Bab 4 : Dinamika Peran Indonesia Dalam Perdamaian Dunia
- Bab 5 : Mewaspadai Ancaman Terhadap Kredudukan Negara Kesatuan Republic Indonesia
- Bab 6 : Memperkukuh Persatuan Dan Kesatuan Bangsa Dalam Konteks Negara Kesatuan Republic Indonesia

#### 1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran APE merupakan inovasi yang dikembangkan untuk menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa tidak cenderung

monoton belajar dengan berfokus pada tulisan atau penjabaran materi saja, namun siswa juga dapat mencerna materi dengan media game sehingga siswa tidak bosan dan dapat mencerna serta mengingat materi yang telah diajarkan dengan cara yang berbeda. Selain itu pembelajaran menggunakan media game ini dapat membuat pembelajaran lebih hidup, dan juga lebih asik sehingga siswa senang dalam proses pembelajaran. Selain itu APE ini juga digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru dalam pengayaan materi-materi yang telah disampaikan sebelumnya untuk menunjang daya ingat siswa.

### 1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran game puzzle kewarganegaraan yaitu membuat suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan, game ini juga mengajarkan kita dalam problem solving atau memecahkan masalah, karna cara bermain game ini dibutuhkan kekompakan dan juga kerja sama yang baik didalam tim. Selain itu pembuatan media pembelajaran game puzzle kewarganegaraan juga dapat membantu mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru, dan juga sangat bermanfaat dalam mengasah syarat motoric anak, dan merangsang aktivitas yang membuat siswa senang.

Alat permainan edukatif ini bermanfaat dalam melatih konsentrasi anak, mengajar lebih cepat, mengatasi keterbatasan waktu, dan menambah kesegaran dalam mengajar.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 <sup>24</sup>Media Pembelajaran

Salah satu komponen penting dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu media pembelajaran. Yang merupakan sebuah perantara yang digunakan sebagai alat dalam kegiatan belajar-mengajar. penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan dampak positif, seperti kegiatan pembelajaran dapat lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam kegiatan pembelajaran, dan juga mencapai hasil yang optimal. Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat maupun perantara dalam memudahkan siswa maupun guru dalam hal menyampaikan dan menerima pembelajaran. Menurut gegne dan bings (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, videorecorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Selain itu dalam menunjang kreatifitas siswa guru juga harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran bisa lebih efektif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran <sup>18</sup>APE (alat permainan edukatif).

### 2.2 <sup>5</sup>Alat Permainan Edukatif (APE)

APE atau <sup>5</sup>alat permainan edukatif merupakan sebuah sarana atau perantara untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan yang dapat menunjang atau mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. APE juga berfungsi untuk merangsang otak pengembangan seluruh aspek pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi). APE juga berfungsi untuk mengembangkan inovasi dan juga kreatifitas siswa dan juga guru. Alat permainan

edukatif yang merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Permainan ini memiliki muatan pendidikan yang bermanfaat dalam mengembangkan diri.

Salah satu indikator sebuah permainan disebut edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif tersebut dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya.

### 2.3 Alat Pembelajaran Slide Puzzle

Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan pendidikan sebagai alat pembelajaran yang bersifat mendidik dan menyenangkan. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bekerja sama.

Alat permainan slide puzzle merupakan sebuah inovasi yang dikembangkan guru untuk siswanya yang berfungsi melatih kreatifitas dan juga kekompakan siswa. Alat pembelajaran ini dibuat untuk menunjang siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, dengan menggunakan slide puzzle yang didalam permainan ini memuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Untuk mendapatkan soal atau pertanyaan yang telah dipilih, siswa harus bisa mengeluarkan nomor yang telah diundi sebelumnya, dalam proses permainan ini tentunya siswa harus bisa berfikir dan juga bekerja sama dengan teman-temannya agar bisa mengeluarkan nomor yang telah diundi.

## BAB III

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Cara Bermain Slide Puzzle

Cara bermain slide puzzle ini

1. Buatlah kelompok 3-4 orang
2. Ambil undian kertas yang telah disiapkan, untuk menentukan nomor yang akan dimainkan dalam puzzle
3. Jika sudah mendapatkan nomor masing-masing siswa secara bergantian melempar dadu yang telah disiapkan
4. Kemudian masing-masing siswa dapat menggeser slide puzzle sesuai dengan nomor dadu yang keluar. (contoh jika nomor dadu yang keluar di angka 2 maka siswa tersebut dapat mengeser slide puzzle 2kali)
5. Lakukan sampai nomor yang dituju bisa keluar. (masing-masing siswa harus dapat giliran menggeser puzzle)
6. Jika nomor yang dituju bisa keluar, namun didalamnya zonk, maka harus menggulangnya dari awal, dan mengambil undian lagi.
7. Jika sudah bisa keluar dengan nomor puzzle yang berisi materi, maka kelompok tersebut dapat mempersiapkan untuk presentasi terkait materi yang tertera.

#### 3.2 Dokumentasi Alat Permainan Slide Puzzle





### 3.3 Dokumentasi Pelaksanaan Permainan



### 3.4 Angka Kepuasan Siswa Terhadap APE Slide Puzzle Kewarganegaraan

#### A. Deskripsi Kuantitatif

Metode penelitian merupakan prosedur atau cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu, Menurut (Resseffendi 2010:33) mengatakan bahwa

penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara

atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang kita

teliti. Melalui angket dan sebagainya kita mengumpulkan data untuk menguji hipotesis atau menjawab suatu pertanyaan. Melalui penelitian deskriptif ini peneliti akan memaparkan yang sebenarnya terjadi mengenai keadaan sekarang ini yang sedang diteliti.

Sugiyono (2017:2) mengatakan bahwa, metode penelitian pada dasarnya merupakan ciri-ciri ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan

tertentu. Metode yang digunakan dalam pendekatan kuantitatif .

Untuk pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif , seperti yang dikemukakan (Sugiyono 2017:8) bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada

populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur seberapa tinggi angka kepuasan siswa terhadap alat permainan edukatif slide puzzle kewarganegaraan.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo yang terletak di Jl. Soekarno Hatta No. 381 keniten Ponorogo. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 11-14 Agustus 2021.

#### C. Populasi dan Sample

##### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo.

##### 2. Sample

Sample dalam penelitian ini merupakan beberapa siswa kelas XI madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo. Untuk menentukan ukuran sampel menggunakan teknik pengambilan dengan rumus dari Taro Yamane yang dikutip oleh Rakhamt sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N= jumlah populasi

d2= presisi yang ditetapkan

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel sebesar 10 responden (siswa)

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan dari pelaksanaan PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk siswa dianalisis berdasarkan nilai hasil tes kepuasan belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

**TABEL 3.2**  
**KISI-KISI LEMBAR ANGKET**

| No | Soal pernyataan angket  | Pilihan Jawaban |                   |
|----|---|-----------------|-------------------|
|    |   | Setuju (s)      | Tidak setuju (TS) |
| 1. | kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan  |                 |                   |
| 2. | Siswa dapat bekerja sama dan saling interaksi dengan teman-temannya             |                 |                   |
| 3. | Pembelajaran menjadi lebih hidup  |                 |                   |
| 4. | Siswa bisa mengemukakan pendapatnya dengan teman-temannya                       |                 |                   |
| 5. | Siswa menjadi tertantang dengan media pembelajaran slide puzzle kewarganegaraan |                 |                   |
| 6. | Melatih kreativitas dan kekompakan siswa  |                 |                   |
| 7. | Dapat membantu siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan                |                 |                   |

12  
E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui respon siswa yang memberikan pernyataan setuju dan siswa yang memberikan pernyataan kurang setuju, sehingga diperoleh persensi

untuk mengukur kepuasan siswa terhadap penggunaan media slide puzzle.

Sehingga dapat dipersenkan rumus :

$$\text{Res} + = \frac{x}{n} 100\%$$

Res + = respon positif

X = banyak nya angka respon positif

N = jumlah responden

Sehingga diperoleh nilai :

$$\begin{aligned}\text{Res} + &= \frac{7}{10} 100\% \\ &= 0,7 \times 100\% \\ &= 70\%\end{aligned}$$

$$\text{Res} - = \frac{y}{n} 100\%$$

Res - = respon negatif

y = banyak nya angka respon positif

N = jumlah responden

Sehingga diperoleh nilai :

$$\begin{aligned}\text{Res} + &= \frac{3}{10} 100\% \\ &= 0,3 \times 100\% \\ &= 30\%\end{aligned}$$

Sehingga bisa disimpulkan bahwa presentase kepuasan siswa terhadap respon positif siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran slide puzzle kewarganegaraan mencapai 70%, sedangkan presentase respon negative siswa mencapai 30%

## BAB IV

### PENUTUP

15  
Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar baik bagi guru maupun bagi siswa itu sendiri, di era pembelajaran yang sudah memasuki era globalisasi ini kita dituntut untuk lebih inovatif, aktif, dan kreatif dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan mudah diterapkan bagi guru dan siswa. APE atau alat permainan edukatif merupakan sebuah sarana atau perantara 5 untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan yang dapat menunjang atau mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. APE juga berfungsi untuk merangsang otak pengembangan seluruh aspek pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi).

Slide Puzzle kewarganegaraan ini diharapkan dapat melatih kreatifitas dan juga kekompakan siswa, dan dapat mengatasi persoalan yang ada, menunjang siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan juga inovatif, serta membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, yang dapat menunjang siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, dengan menggunakan slide puzzle yang didalam permainan ini memuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media. 2006
- Anggani Sudiono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemeliharaan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Hijriati. 2017. *Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini*. No 2 Vol. III : 1-11
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

# Slide Puzzle

---

## ORIGINALITY REPORT

---

19%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1 Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang 1%  
Student Paper

---

2 Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia 1%  
Student Paper

---

3 moam.info 1%  
Internet Source

---

4 makalah-asuhan-kebidanan.blogspot.com 1%  
Internet Source

---

5 repository.bungabangsacirebon.ac.id 1%  
Internet Source

---

6 Haryati Lakamisi. "Strategi pemasaran telur ayam di UD Satwa Tani Kota Ternate", Agrikan: Jurnal Ilmiah Agribisnis dan Perikanan, 2010 1%  
Publication

---

7 brainlycom.netlify.app 1%  
Internet Source

---

sorykahanna.blogspot.com

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 8  | Internet Source  | 1 % |
| 9  | <a href="http://aainunnnn.blogspot.com">aainunnnn.blogspot.com</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 10 | <a href="http://nazwandi.wordpress.com">nazwandi.wordpress.com</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 11 | Dedy Miswar, Muhammad Basri, Yarmaidi Yarmaidi, Aristoteles Aristoteles. "PELATIHAN PENYUSUNAN, PEMBUATAN, DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU DI KECAMATAN LEMONG", BUGUH: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 2021<br>Publication | 1 % |
| 12 | <a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 13 | <a href="http://repository.teknokrat.ac.id">repository.teknokrat.ac.id</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 14 | <a href="http://jevtonline.org">jevtonline.org</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 15 | <a href="http://nursopiahw.wordpress.com">nursopiahw.wordpress.com</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 16 | <a href="http://perawat-2010.blogspot.com">perawat-2010.blogspot.com</a><br>Internet Source  | 1 % |
| 17 | Submitted to Lambung Mangkurat University<br>Student Paper   |     |



1 %

18

Andika Aprilianto, Wahyuni Mariana.  
"Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi  
Pendidikan Karakter", Nazhruna: Jurnal  
Pendidikan Islam, 2018

Publication

1 %

19

Feri Indawatika. "Penyusunan Laporan  
Keuangan Berbasis SAK ETAP Koperasi Intako  
Dan Respon Pihak Eksternal", Journal of  
Accounting Science, 2017

Publication

1 %

20

[blog.unnes.ac.id](http://blog.unnes.ac.id)

Internet Source

1 %

21

[nikmatulazizahsweet.blogspot.com](http://nikmatulazizahsweet.blogspot.com)

Internet Source

1 %

22

[nurliliana.blogspot.com](http://nurliliana.blogspot.com)

Internet Source

1 %

23

[pustakaromi.blogspot.com](http://pustakaromi.blogspot.com)

Internet Source

1 %

24

[journal.uin-alauddin.ac.id](http://journal.uin-alauddin.ac.id)

Internet Source

<1 %

25

[jurnal.unsur.ac.id](http://jurnal.unsur.ac.id)

Internet Source

<1 %

26

[ojs.unwaha.ac.id](http://ojs.unwaha.ac.id)

Internet Source

<1 %

27

ririkurniasari.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On