

ABSTRAK

PEBRI STEPANI BR TARIGAN. Pengembangan Media *Puzzle* Pancasila (*Puzzpala*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe T.A. 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu Pengembangan media *Puzzle* Pancasila Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 040444 Kabanjahe T.A 2023/2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan dan kepraktisan media dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 040444 Kabanjahe. Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini ialah menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE* melalui 5 tahapan yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 040444 Kabanjahe sebanyak 17 orang siswa dengan 11 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini meliputi validasi dari ahli yang merupakan penilaian media *Puzzle* Pancasila oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pendidikan yaitu wali kelas IV SDN 040444 Kabanjahe. Pada penilaian media *Puzzle* Pancasila memperoleh nilai oleh ahli media mendapatkan skor akhir sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor sebesar 77% dengan kategori “Layak”. Hasil validasi oleh praktisi pendidikan yaitu wali kelas IV SDN 040444 Kabanjahe mendapatkan skor sebesar 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil *pretest* nilai rata-rata siswa memperoleh nilai sebesar 58 dengan kategori “Kurang Efektif” dan pada tahap *posttest* nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 89 dengan kategori “Sangat Efektif”. Hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 31 Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Media *Puzzle* Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 040444 Kabanjahe dinyatakan layak, efektif dan praktis untuk digunakan oleh siswa pada saat proses pembelajaran.

Kata Kunci:*Puzzle* Pancasila, Penelitian Pengembangan, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

PEBRI STEPANI BR TARIGAN. Development of Pancasila Puzzle Media (Puzzpala) to Improve Learning Outcomes of Class IV Students at State Elementary School 040444 Kabanjahe T.A. 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.

This research is development research (Research and Development), namely the development of Pancasila Puzzle media in Pancasila Education Subjects to Improve the Learning Outcomes of Class IV Students at SDN 040444 Kabanjahe T.A 2023/2024. This research aims to determine the feasibility, effectiveness and practicality of the media and the learning outcomes of class IV students at SDN 040444 Kabanjahe. The type of research used in this research is research and development using the ADDIE model through 5 stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects in this research were 17 grade IV students at SDN 040444 Kabanjahe, 11 male students and 6 female students. Based on the results of this research and development, it includes validation from experts, which is an assessment of the Pancasila Puzzle media by media experts, material experts and educational practitioner experts, namely the class IV homeroom teacher at SDN 040444 Kabanjahe. In the media assessment, Puzzle Pancasila received a score from media experts with a final score of 95% in the "Very Decent" category. The validation results by material experts obtained a score of 77% in the "Decent" category. The results of validation by educational practitioners, namely the class IV homeroom teacher at SDN 040444 Kabanjahe, received a score of 90% in the "Very Practical" category. The pretest results showed that the students' average score was 58 in the "Less Effective" category and at the posttest stage the students' average score increased with a score of 89 in the "Very Effective" category. Student learning outcomes have increased by 31. Therefore it can be concluded that the Pancasila Puzzle Media in the Pancasila Education Subject for Class IV Students at SDN 040444 Kabanjahe is declared feasible, effective and practical for use by students during the learning process.

Keywords: Puzzle Pancasila, Research and Development, Pancasila Education