

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL
BERBASIS *WORD SEARCH PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Susilo Wati

NIM: 06121005045

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL
BERBASIS *WORD SEARCH PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

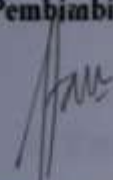
Oleh

Dwi Susilo Wati


NIM: 06121005045

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

**Mengesahkan :
Pembimbing 1,**



**Drs. Aifanora, M.Si
NIP. 1967022351932051000**

Pembimbing 2,

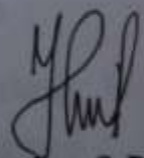

**Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP. 196812211994121001**

Mengetahui :

Ketua Jurusan IPS,


**Dr. Farida, M. Si.
NIP. 196009271987032002**

Ketua Program Studi PPKn,


**Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011**



**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL
BERBASIS WORD SEARCH PUZZLE
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Susilo Wati

NIM: 060121005045

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

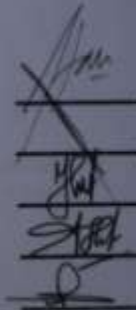
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 23 Oktober 2018

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Zulfantra, M.Si
2. Sekretaris : Drs. Emil El Falsal, M.Si
3. Anggota : Kurnisar, S.Pd, M.Pd
4. Anggota : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
5. Anggota : Sulkipani, S.Pd., M.Pd



Palembang, November 2018

Mengetahui

Ketua Program Studi,

Kurnisar, S.Pd., M.H.

NIP. 197603052002121011

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Sunilowati

NIM : 06121005045

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Visual Berbasis *Word Search Puzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, September 2018

Yang membuat pernyataan,



Dwi Sunilowati
NIM: 06121005045

Universitas Sriwijaya

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Drs. Alfiansa, M.Si dan Drs. Emil El Faisal, M.Si sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

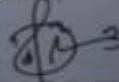
Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, MA, Ph.D selaku dekan FKIP Unri dan Dr. Farida, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unri serta Karnisar, S.Pd, M.H selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, Dra. Sei Artati Waluyati, M.Si, Sulkipani, S.Pd, M.Si atas segala ilmu, pengetahuan serta nasehat yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan.

Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa dan mahasiswi PPKn Indralaya yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Indralaya, September 2018
Peneliti,



Dwi Susilo Wati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	-
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran	9
2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.3 Media <i>Puzzle</i>	14
2.3.1 Pengertian <i>Puzzle</i>	14
2.3.2 Manfaat Media <i>Puzzle</i>	15
2.4 Media <i>Word Search Puzzle</i>	16
2.5 Pengertian Pembelajaran.....	17
2.6 Pembelajaran PPKn	18

2.7	Media dalam Pembelajaran PPKn	19
2.8	Motivasi Belajar	20
2.8.1	Hakekat Motivasi Belajar	20
2.8.2	Fungsi Motivasi Belajar	22
2.8.3	Ciri-ciri Motivasi Belajar	23
2.8.4	Indikator Motivasi Belajar	24
2.9	Hubungan Media dengan Motivasi Belajar.....	26
2.10	Penelitian Pengembangan	27
2.10.1	Pengertian Penelitian Pengembangan	27
2.10.2	Model-model Pengembangan.....	28
2.11	Kerangka Berpikir.....	30
2.12	Alur Penelitian	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	32
3.2	Tahap Penelitian.....	32
3.2.1	Tempat Penelitian	32
3.2.2	Sampel Penelitian.....	33
3.2.3	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.2.3.1	Wawancara	33
3.2.3.2	<i>Walktrough</i>	33
3.2.3.4	Angket (Kuesioner)	33
3.2.4	Instrumen Penelitian	34
3.2.4.1	<i>Walkthrough</i>	34
3.2.4.2	Angket Untuk Siswa	34
3.2.5	Teknik Analisis Data	35
3.2.5.1	Analisis <i>Walktrough</i>	35
3.2.5.2	Analisis Data angket	36
3.2.6	Tahap Pengembangan.....	38

3.2.6.1 Analisis Kebutuhan	39
3.2.6.2 Desain.....	40
3.2.6.3 Pengembangan dan Implementasi.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	43
4.2 Hasil dan Tahap Penelitian	45
4.2.1 Deskripsi Data Hasil dan Dokumentasi.....	45
4.2.1.1 Gambaran Umum SMP N 01 Indralaya Selatan.....	45
4.2.1.2 Jumlah Data Siswa dan Guru SMP N 01 Indralaya Selatan ..	46
4.2.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Media	47
4.2.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	47
4.2.2.2 Hasil Desain	49
4.2.2.3 Hasil Pengembangan dan Implementasi	49
4.2.2.3.1 Mengembangkan Produk Word Search Puzzle.....	50
4.2.2.3.2 Hasil Penilaian	51
4.3 Analisis Data Angket	77
4.3.1 Rekapitulasi Angket Pengembangan Media Word Search Puzzle.....	77
4.3.2 Kesimpulan Analisis Data.....	81
4.4 Pembahasan.....	82

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	85
5.2 Saran	85
5.2.1 Bagi Guru	85
5.2.2 Bagi Siswa.....	86
5.2.3 Bagi Sekolah	

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	34
Tabel 3.2 Kategori Nilai Baik	35
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kevalidan Media.....	36
Tabel 3.4 Kategori Tingkat Kepraktisan Media.....	36
Tabel 3.5 Pernyataan dan Skor Nilai Motivasi Belajar Siswa dalam Skala <i>Likert</i> .	36
Tabel 3.6 Kriteria Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Intepretasi Skor	37
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	44
Tabel 4.2 Data Siswa.....	46
Tabel 4.3 Data Guru	46
Tabel 4.4 <i>Self Evaluation</i>	52
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Pembelajaran	57
Tabel 4.8 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Media Pembelajaran	59
Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Media pada Tahap <i>One to One</i> dan <i>Small Group</i>	61
Tabel 4.10 Hasil Saran Perbaikan Media (<i>Tahap One to One</i>)	61
Tabel 4.11 Klarifikasi Pernyataan dan Skor	64
Tabel 4.12 Setelah menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya lebih siap untuk memulai pembelajaran	64
Tabel 4.13 Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya lebih aktif selama proses pembelajaran	65
Tabel 4.14 Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya tidak mediskusikan hal-hal diluar pembelajaran	65
Tabel 4.15 Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya lebih sering mencari materi materi yang belum dipahami bersama teman.....	66
Tabel 4.16 Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya menjawab soal yang disediakan dalam media dengan sungguh-sungguh	67

Tabel 4.17	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> dan mendapati keesulitan dalam mengerjakan media pembelajaran saya mencari solusi dengan membaca buku dan bertanya	67
Tabel 4.18	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya dapat menyimpulkan materi <i>word search puzzle</i> dengan mudah	68
Tabel 4.19	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya dapat menghubungkan isi media dengan kehidupan sehari-hari	69
Tabel 4.20	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya mendapatkan informasi dari media yang tidak ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari	69
Tabel 4.21	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya tidak dapat mengambil ide-ide dari media <i>word search puzzle</i>	70
Tabel 4.22	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya percaya diri saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru	71
Tabel 4.23	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> sya lebih senang mengerjakan soal bersama teman daripada sendiri	71
Tabel 4.24	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya tidak suka memberikan jawaban pada teman yang tidak dapat menjawab yang diberikan oleh Guru	72
Tabel 4.25	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya bias mempertahankan pendapat saya dikelompok dengan mengutarakan alasan yang jelas	72
Tabel 4.26	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya biasa mengeluarkan pendapat saat dilakukannya konfirmasi tugas	73
Tabel 4.27	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> dalam pembelajaran PPKn materi Pancasila sebagai ideologi dan dasar Negara saya berusaha agar mendapatkan nilai terbaik.....	74
Tabel 4.28	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya merasa puas telah menyelesaikan tugas PPKn materi Pancasila sebagai ideologi dan dasar Negara	74
Tabel 4.29	Setelah saya menggunakan media <i>word search puzzle</i> saya materi Pancasila sebagai dasar dan ideologi Negara yang sulit menjadi mudah diingat pada saat mengerjakan tugas yang diberikan	75

Tabel 4.30	Pembelajaran PPKn pada materi Pancasila sebagai deologi dan dasar Negara lebih menyenangkan jika menggunakan media <i>word search puzzle</i>	76
Tabel 4.31	Saya senang belajar menggunakan media <i>word search puzzle</i> karena materi menjadi lebih menarik.....	76
Tabel 4.32	Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Indikator <i>Attention</i> (Perhatian) ..	77
Tabel 4.33	Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Indikator <i>Relevation</i> (Hubungan).....	78
Tabel 4.34	Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Indikator <i>Confidence</i> (Percaya Diri)	79
Tabel 4.35	Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Indikator <i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	79
Tabel 4.36	Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII.4 Setelah Menggunakan Media <i>Word Search Puzzle</i>	80
Tabel 4.36	Kriteria Motivasi Belajar Berdasarkan Interpretasi Skor Presentase.....	81

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	30
Bagan 2.2 Alur Penelitian	31
Bagan 3.1 Model Pengembangan Hannafin and Peck	38
Bagan 3.2 Alur <i>Evaluation Formative</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul Skripsi
2. Surat Kesediaan Dosen Membimbing
3. Surat Izin Seminar Usul Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Usul Penelitian
5. Surat Perbaikan Seminar Usul Penelitian
6. Surat Izin Seminar Hasil Penelitian
7. Surat Perbaikan Seminar Hasil Penelitian
8. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
9. Surat Keterangan Validasi Instrumen
10. Surat Izin Penelitian Dari Dekan FKIP Universitas Sriwijaya
11. Surat Izin Penelitian
12. Surat Persetujuan Ujian Skripsi
13. Daftar Hadir Peserta Seminar Usul Penelitian
14. Daftar Hadir Mahasiswa Pada Seminar Usul Penelitian
15. Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner/Angket
16. Instrumen Kuisisioner/Angket
17. Hasil Validasi Materi, Media, Desain Pembelajaran
18. Hasil Validasi Uji Coba Produk Pada Kelompok (*One to One*)
19. Hasil Validasi Uji Coba Produk Pada Kelompok (*Small Group*)
20. Kartu Bimbingan Skripsi
21. Foto-foto Pada Saat Penelitian

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS *WORD SEARCH*
PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada matapelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara di SMP N 01 Indralaya Selatan yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model Hannafin and Peck. Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli, validitas materi pembelajaran termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.0, validitas media termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.3, dan validitas desain pembelajaran termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.2. Kepraktisan media *word search puzzle* pada tahap *one to one* sebesar 4,4 dan pada tahap *small group* sebesar 4,1 yang termasuk dalam kategori praktis. Kemudian dari hasil uji coba lapangan (*field test*) yang dilakukan bahwa, media pembelajaran visual berbasis *word search puzzle* mempunyai dampak potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas VIII.4, terbukti dengan tingkat motivasi belajar siswa memperoleh rata-rata persentase 91.7% yang termasuk dalam kategori tinggi karena dengan kriteria intepretasi skor persentase didapatkan nilai rentang motivasi belajar tinggi berada pada ≥ 62.5 .

Kata-kata Kunci: *Pengembangan, Word Search Puzzle, Motivasi*

**DEVELOPMENT OF VISUAL MEDIA BASED ON WORD SEARCH
PUZZLE TO INCREASE LEARNING STUDENTS MOTIVATION**

ABSTRACT

This study aims to produce learning media which is valid, practical and has potential effect on the subject of PPKn to improve students' learning motivation on Pancasila material as an ideology and basic state in South Indralaya Junior High school number 1. The method used in this study is the development method by Hannafin and Peck model. The validity of media is obtained from the validation by media experts, materials experts and design learning experts. The validation results by the material expert is very valid with the average 4.0. The validation result of media expert is very valid with the average 4,3. The validity of the design learning expert is valid with materials including very valid category with the average 4.2. The practicality of word puzzle media in the one to one stage is 4.4 and at small group stage is 4.1 which are included in the practical category. Then from the field test result, the word search puzzle media has a potential impact to improve student learning motivation of class VIII.4 which is evidenced by the level of student learning motivation obtain in average percentage of 91.7%. it is included in the high category learning motivation because the range of the criterion interpretation percentage score obtained at ≥ 62.5 .

Keyword: *Development , Word Search Puzzle, Motivation*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar dan mengajar telah berlangsung lama dan berkembang pesat dengan berbagai perubahan dari non-formal ke formal dalam beberapa masa. Proses belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian informasi kepada siswa dalam kelas, komunikasi terjadi antara guru sebagai pengirim pesan kepada siswa sebagai penerima pesan dan komponen pesan berupa materi pelajaran. Tujuan utama dari mengajar yaitu membantu siswa untuk menjawab tantangan lingkungannya dengan cara yang efektif. Efektif atau tidaknya suatu pembelajaran tidak dapat hanya dilihat dari aktivitasnya selama proses belajar, akan tetapi dilihat dari adanya perubahan dari sebelum dan sesudah terjadi proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran perlu adanya analisis berbagai komponen yang membentuk sistem dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran perlu adanya analisis berbagai komponen yang membentuk sistem dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional yaitu pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa “sistem pendidikan nasional adalah keseluruhankomponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional” (Grafika, 2001:8). Ketercapaian setiap tujuan pendidikan yang disampaikan melalui berbagai bentuk pada dasarnya tidak mungkin dilakukan tanpa ada suatu proses yang terencana, terprogram, dan terlaksana dengan efisien, efektif dan relevan.

Salah satu proses yang terencana itu ialah pembuatan perencanaan yang dijadikan sebagai pedoman guru dalam proses belajar mengajar. Tentunya di dalam perencanaan tersebut terdapat komponen-komponen penting yaitu media pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, dalam penggunaan media hendaknya menggunakan media yang mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar berlangsung sangatlah dianjurkan, guna mengurangi kebosanan siswa terutama dalam mata pelajaran

PPKn, namun setiap media pembelajaran memiliki spesifikasi tersendiri. Oleh sebab itu kreatifitas dan keuletan guru dalam membuat media pembelajaran sangat diharapkan. Saat ini masih banyak permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, misalnya siswa kurang tertarik pada pelajaran, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa merasa bosan untuk belajar dan sebagainya. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran umumnya tidak menggunakan media yang tepat padahal penggunaan media justru memudahkan guru untuk menyampaikan. Penggunaan media pada proses pembelajaran membawa dampak yang sangat baik bagi siswa maupun guru. Bagi siswa dengan digunakannya media akan tercapainya peningkatan hasil belajar, sedangkan bagi guru pengembangan media mempermudah penyampaian materi dan tujuan pembelajaran bisa tercapai bagaimana semestinya. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Rusman (2011:61) yaitu:

“Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar”.

Media memegang peranan penting di dalam membantu tercapainya kegiatan belajar mengajar. Jika program media tersebut dibentuk dan dirancang secara baik, maka fungsi media untuk mencapai tujuan pembelajaran akan terlaksana dengan baik pula, hal tersebut senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006:173) yaitu:

“Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa”.

Kebutuhan belajar pada dasarnya menggambarkan jarak antara tujuan belajar yang diinginkan dan kondisi atau keadaan belajar yang sebenarnya. Pengembangan media diperlukan analisis kebutuhan terlebih

dahulu. Media pembelajaran yang digunakan guru dari tahun ketahun hanya menggunakan media itu saja atau tidak bervariasi. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru PPKn yang dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2016 di SMP N 1 Indralaya Selatan diketahui bahwa guru kurang mampu dalam mengoptimalkan media pembelajaran dengan baik sehingga terjadi kesulitan yang dialami siswa dalam menerima materi dari guru yang pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal dan didapatkan hasil belajar siswa yang rendah atau dibawah KKM. Selain faktor media yang digunakan belum tepat, faktor lain yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa adalah sarana prasarana sekolah yang kurang memadai seperti kurangnya buku sehingga membuat suasana kelas menjadi pasif saat guru memberikan materi.

Pembelajaran PPKn, telah diketahui banyak sekali materi pembelajaran yang perlu dipelajari dan dipahami oleh siswa, terlebih lagi materi pembelajaran PPKn cenderung bersifat hafalan, tentunya hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan saat belajar dan berkurangnya ketertarikan siswa untuk belajar sehingga menimbulkan dampak yang buruk, oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn. Seharusnya media yang baik selalu dievaluasi untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, maka dari itu media yang sudah lama dipakai di inovasi agar menjadi media yang lebih baik dan bisa meningkatkan tujuan pembelajaran yang hendak diinginkan. Sadiman, dkk (2003:7) mengemukakan pendapat yaitu:

“Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Menurut Uno (2006:168) guru diharuskan dapat menguasai keahlian dalam mengajar agar dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik yang berdampak pada peningkatan pada kualitas lulusan sekolah dan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam proses kegiatan pembelajaran. Mengingat pentingnya hal tersebut, pengevaluasian media dapat dilakukan dengan cara pengembangan media. Media yang akan dikembangkan pada

penelitian ini adalah pengembangan media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar. *Puzzle* merupakan permainan yang didasarkan pada sebuah teka-teki sehingga menguji kecerdika dan ketelitian. Teka-teki sering dibuat sebagai bentuk media inovatif. *Puzzle* terdiri atas beberapa kategori yang meliputi: *crossword puzzle*, *word search puzzle*, *hidden puzzle*, dan *jigsaw puzzle*. *Crossword puzzle* merupakan *puzzle* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal dan vertikal. *Word search puzzle* adalah pencarian kata sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, dimana kata-kata telah dieja secara horizontal, vertikal maupun diagonal. Para pemain harus mencari kata yang khusus guna mencocokkan dengan kata yang tersedia. Permainan ini menumbuhkan kinerja piker otak dan ketelitian untuk melihat kata-kata yang tersembunyi di belakang kata atau huruf. (eprints.uny.ac.id/22433/7/BAB%20II.pdf diakses pada 22 Agustus 2016 pukul 20:21).

Menurut Al-Azizy (2010:79-80) *puzzle* adalah suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* dapat digunakan untuk melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa. Bentuk dari *puzzle* salah satunya adalah *word search puzzle* atau lebih dikenal dengan pencarian kata dan pada penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada pengembangan media *word search puzzle*. *Word search puzzle* merupakan pengembangan media yang mudah dibuat serta biayanya murah dengan bantuan aplikasi *word search construction kit*. Software ini sangat praktis dalam penggunaannya, didalam software tersebut berisikan beraneka macam bentuk worksheet. Guru hanya memilih worksheet mana yang cocok untuk digunakan pada materi apa. Peneliti tertarik untuk mengembangkan worksheet dalam bentuk *word search puzzle* yang mana nantinya akan diisi dengan materi khusus pancasila dan kewarganegaraan. Untuk membuat media memakai software ini tidak dibutuhkan waktu yang lama, hanya saja kita terlebih dahulu memahami materi yang akan kita gunakan untuk mengisi *word search*

puzzle, dari sinilah pengembangan media dibuat. Media ini bisa dimanfaatkan kapan saja ketika dibutuhkan. Untuk memecahkan teka-teki *word search puzzle* ini dibutuhkan ketelitian, ketekunan, serta kerjasama dengan anggota kelompok. Sehingga dapat menimbulkan interaksi siswa dengan siswa yang lain.

Penelitian terdahulu yang dijadikan sumber informasi dan bahan acuan adalah penelitian yang dilakukan oleh Diah Mariana (2014) dalam penelitian berjudul “*Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* meningkatkan motivasi belajar siswa dengan perolehan persentase pada setiap aspek yang diobservasi. Kegiatan observasi, presentasi hasil belajar siswa 31,7% pada aspek minat yaitu 33,6% dan pada aspek senang dan semangat serta aspek aktif yaitu 38,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* perlu dioptimalkan karena siswa sangat antusias, dan motivasi untuk belajar pada siswa menjadi meningkat. Diakses pada 01 Februari 2017, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Intan Nur Aida 2015 dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash Cs5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap Di Kelas XI Akuntansi SMK YPE (Yayasan Pendidikan Ekonomi) Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015” hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Acak dengan menggunakan *software Adobe FlashCs5* sangat bagus untuk digunakan pada materi Akuntansi. Didapat hasil pada uji coba perorangan diperoleh rerata skor 3.98(Baik) dan 83.49% (Sangat Layak). Pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 3.98 (Baik) dan 87.74% (Sangat Layak). Pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 3.87 (Baik) dan 81.14% (Sangat Layak). (<http://eprints.uny.ac.id/23916/> diakses pada 24 Agustus 2016 pukul 09:37).

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan dimulai dengan mencari datasekolah-sekolah yang terdapat di Indralaya. Peneliti memilih Sekolah Menengah Pertama (SMP) dikarenakan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah siswa yang mengalami masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah

menengah. Siswa cenderung melakukan aktivitas belajar dengan tidak meninggalkan kebiasaan di sekolah dasar dan masih senang bergerak aktif, Furrey menyelidiki sejumlah 4000 anak antara usia 12-16 tahun dan ternyata bahwa anak usia tersebut masih benar-benar dalam suasana bermain, untuk kemudian berkurang kegemarannya dan kesibukannya dalam hal ini pindah ke alam dewasa (Suryosubroto 1990:126). Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Indralaya Selatan bahwasanya guru cenderung menggunakan media konvensional yang kurang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada kejenuhan, dari studi pendahuluan tersebut terlihat siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran, maka dari itu perlu dikembangkan media yang mampu mengkatifkan siswa dan menimbulkan peningkatan minat atau motivasi belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru PPKn bahwa kelas dengan hasil belajar terendah yaitu pada kelas VIII.4 dengan nilai 70 dibawah KKM 72 hal tersebut disebabkan oleh minat atau motivasi siswa untuk belajar masih rendah dan perlunya suatu dorongan untuk menimbulkan minat atau motivasi siswa maka dorongan dalam diri siswa masih kurang dan hasilnya berdampak pada motivasi belajar siswa yang rendah, diketahui juga siswa lebih senang dalam pembelajaran menggunakan model permainan, tidak mungkin guru akan mengajarkan semua materi dengan cara bermain atau menggunakan metode permainan setiap pertemuannya, oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan media *word search puzzle* atau lebih dikenal dengan permainan pencarian kata yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam berpikir dan fokus terhadap pembelajaran dan materi yang disampaikan serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media *word search puzzle* pada pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Visual Berbasis *Word Search Puzzle* dalam Pembelajaran PPKn”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *word search puzzle* pada mata pelajaran PPKn di SMP N 01 Indralaya Selatan yang valid dan praktis?
2. Apakah media *word search puzzle* pada mata pelajaran PPKn yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di SMP N 01 Indralaya Selatan dengan karakteristik valid dan praktis.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran *word search puzzle* pada mata pelajaran PPKn yang memberikan efek potensial terhadap motivasi belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari pembahasan permasalahan yang peneliti kaji, adapun manfaat yang diambil dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan salah satu kajian bagi pelaksanaan pembelajaran disekolah pada berbagai mata pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disemua jenjang pendidikan.

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi:

1.4.2.1 Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menambah wawasan dan sumber informasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media *word search puzzle*.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik dan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Media yang dihasilkan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP N 01 Indralaya Selatan.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Benyamin. S. Bloom (Suryabrata, 1997). *Psikologis Perkembangan*. Bandung. PT. Gramedia
- Djamarah, S. B., dan Zain,S., (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Emzir. (2010). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ferry Adenan. (1982). *Puzzles and Games For Student of English*. Yogyakarta
- Hamalik, O. (2010). *Dasar-dasar pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosda
- Hasbullah, (2005).*Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hisyam. (2002). *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Oemar Hamalik. (2009). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prawiradilaga, Salma. (2007). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Robbins, Stephen P., & Judge Timontly A. (2009). *Perilaku Organisasi*. Jakarta : Salemba Empat.
- Rohani, A, (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

- Saidah, Intan Nur, 2015. Pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan edukasi akuntansi cari kata (acak) dengan menggunakan *software adobe flash cs5* untuk pembelajaran akuntansi keuangan kompetensi dasar aset tetap di kelas xi akuntansi smk ype sawunggalih kutoarjo tahun ajaran 2014/2015. (Skripsi).
- Sadiman, A, dkk.,(2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung : Kencana Prenada Media Grup.
- Sudjana, N., dan Rivai, A., (2015). *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, D dan Mulyadi, M., (2009). *Konsep Dasar Desain Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumardi Suryobroto. (1990). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Tim Penyusun. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2014). Jakarta: Sinar Grafika
- Uno, H. B., (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B., (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta

Winkel, W.S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT Grasindo

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Zaini, H. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (*Center For Teaching Staff Development*).