

**PENGEMBANGAN MEDIA CARPUZ (*CARD PUZZLE*) PADA
PEMBELAJARAN PPKN MENGENAL MACAM BUDAYA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA KELAS IV SD**

SKRIPSI

OLEH :

ARTA FAMILIA CAHYANI

NIM. 20862061019



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

TAHUN 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA CARPUZ (CARD PUZZLE) PADA
PEMBELAJARAN PPKN MENGENAL MACAM BUDAYA DI INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA KELAS IV SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

**ARTA FAMILIA CAHYANI
NIM. 20862061019**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
TAHUN 2024**

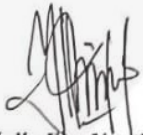
HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA CARPUZ (*CARD PUZZLE*) PADA
PEMBELAJARAN PPKN MENGENAL MACAM BUDAYA DI INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA KELAS IV SD

SKRIPSI

Oleh:
Arta Familia Cahyani
NIM.20862061019

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, Juli 2024
Dosen Pembimbing


(Dr. Yulia Eka Yanti, M.pd.)
NIDN. 0729078802



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
TAHUN 2024

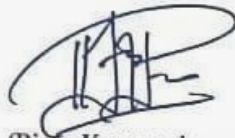
UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Senin
Tanggal : 5 Agustus 2024

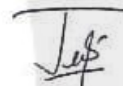
Anggota I,



(Diah Kusumaningrum, M.Pd)

NIDN. 0720068803

Anggota II,



(Tetv Nur Cholifah, M.Pd)

NIDN. 0718089201

Ketua Penguji,



(Dr. Yulia Eka Yanti M.Pd.)

NIDN. 0729078802

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd.)

NIDN. 0725128303

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Arta Familia Cahyani
NIM	: 20862061019
Program Studi	: PGSD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Arta Familia Cahyani

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah- Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media CARPUZ (*Card Puzzle*) Pada Pembelajaran PPKN Mengenal Macam Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Kelas IV Sd”** ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang menghantarkan umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih jauh dari kata sempurna dan tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik morel maupun materiel. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan ikhlas rela meluangkan waktu beserta memberikan semangat, masukan dan arahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd. dan Erni Sulikah, S.Pd., selaku validator dalam skripsi ini.
5. Diana Kusumaningrum, M.Pd. dan Tety Nur Cholifah, M.Pd., selaku Penguji Utama dan Sekretaris Penguji dalam sidang skripsi penulis.
6. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan bantuan terkait proses penyusunan skripsi ini.
7. Erni Sulikah, S.Pd., selaku Wali Kelas IV SDN 01 Urek-urek yang telah memberikan waktu dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

8. Keluarga besar PGSD 20A, teman seperjuangan yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kedua orangtua, Ibu Ririn Argiati dan Ayah Ali Fasih yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materiel serta doa yang tiada henti kepada penulis.
10. Keluarga besar penulis, yang selalu memberikan semangat, doa serta dukungan kepada penulis.
11. Sahabat penulis yang telah membantu dan memberi semangat tak henti atas terlaksananya skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan oleh penulis satu persatu.

Sebagai manusia biasa penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dari ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, banyak yang perlu disempurnakan, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Malang, 05 Agustus 2024

Arta Familia Cahyani

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Cahyani, Arta Familia. 2024. *“Pengembangan Media Carpuz (Card Puzzle) Pada Pembelajaran Ppkn Mengenal Macam Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Kelas IV Sd”*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang Kepanjen Malang. Pembimbing: Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Carpuz (Card Puzzle), Literasi Budaya.*

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran CARPUZ (Card Puzzle) untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV yang efektif dan beragam agar siswa mampu melaksanakan pembelajaran dikelas bertujuan untuk mengenal macam budaya dan meningkatkan literasi budaya. Literasi budaya merupakan kemampuan individu dan masyarakat untuk mengeksplorasi informasi mengenai budaya serta memahaminya. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya pada anak usia 10-11 tahun serta membantu guru untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis bermain, terkhusus media CARPUZ untuk meningkatkan literasi budaya dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa.

Pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk mencapai tujuan diatas, dengan mengikuti prosedur dari Borg an Gall untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangannya. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukan bahwa sasaran literasi budaya di SDN 1 Urek-urek dapat dilakukan melalui tahapan pengembangan model ADDIE, yaitu: 1) Analysis, 2) Design, 3) development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Instrument yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, lembar kerja tes siswa keterampilan berpikir kritis dengan Teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Indikator ketercapaian ketrampilan berpikir kritis yang diukur adalah aspek membaca, menganalisis dan mengevaluasi.



ABSTRACT

Cahyani, Arta Familia. 2024. *"Development of Carpuz Media (Card Puzzle) in Civic Education Learning to Recognize Various Cultures in Indonesia to Improve Cultural Literacy in Grade IV Elementary School"*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Malang Islamic University, Kepanjen Malang. Advisor: Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd.

Keywords: Carpuz Media Development (*Card Puzzle*), Cultural Literacy.

This study aims to produce CARPUZ (Card Puzzle) learning media to improve the cultural literacy of grade IV students that are effective and diverse so that students are able to carry out learning in class aimed at recognizing various cultures and improving cultural literacy. Cultural literacy is the ability of individuals and communities to explore information about culture and understand it. This study aims to stimulate cultural literacy skills in children aged 10-11 years and to help teachers innovate in developing play-based learning media, especially CARPUZ media to improve cultural literacy in behaving towards their social environment as part of a culture and nation.

The research and development approach (Research and Development) is used to achieve the above objectives, by following the procedures of Borg and Gall to produce certain products and test the effectiveness of these products. This research and development model uses the ADDIE model, which consists of five steps in implementing its research and development strategy. The data collection instruments used are media expert and material expert validation sheets and learning outcome tests.

The results of the study indicate that the target of cultural literacy in SDN 1 Urek-urek can be achieved through the stages of ADDIE model development, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The instruments used were observation, interviews, questionnaires, student critical thinking skills test worksheets with quantitative and qualitative data analysis techniques. The indicators of critical thinking skills achievement measured were the aspects of reading, analyzing and evaluating.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN MEDIA CARPUZ (<i>CARD PUZZLE</i>) PADA PEMBELAJARAN PPKN MENGENAL MACAM BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA KELAS IV SD	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
1. Aspek Pembelajaran	8
2. Aspek Media	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Teoretis	10
2. Manfaat Praktis	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1. Asumsi	11
2. Keterbatasan Pengembangan	12
I. Definisi Operasional.....	12

BAB II	14
KAJIAN PUSTAKA	14
A. Literasi Budaya.....	14
B. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
C. Fungsi Media Pembelajaran	19
D. Pengembangan media pembelajaran	20
E. Media Carpuz (Card dan Puzzle)	22
F. Penelitian Terkait	24
G. Kerangka Berpikir	26
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
A. Model Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Rancangan Uji Coba Produk	30
BAB IV.....	35
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	35
BAB V	50
KESIMPULAN DAN SARAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3. 1 Kategori Penilaian Skala Likert.....	35
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Kelayakan Validasi Ahli	36
Tabel 3. 3 Klasifikasi Nilai Gain.....	37
Tabel 4. 1 Validasi ahli materi.....	39
Tabel 4. 2 Validasi ahli media.....	40
Tabel 4. 3 Hasil Respon Siswa	41
Tabel 4. 4 Data pre-test, post test, dan indeks gain literasi budaya kelompok besar	42
Tabel 4. 5 Respon kelompok besar	42



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE.....	28
Gambar 4. 1 Sebelum Revisi Produk.....	43



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1, Pedoman dan Hasil Observasi	58
Lampiran 2, Kisi-kisi Instrumen Ahli materi	59
Lampiran 3, Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	60
Lampiran 4, Kisi-kisi Instrumen Untuk Siswa	62
Lampiran 5, lembar observasi wawancara siswa	63
Lampiran 6, lembar observasi wawancara guru	64
Lampiran 7, Angket Validasi Ahli Materi	66
Lampiran 8, Angket Validasi Ahli Media	69
Lampiran 9, Angket Respon Siswa	72
Lampiran 10, Angket Respon Siswa	74
Lampiran 11, Lembar kerja Pretest – Posttest	82
Lampiran 12, Lembar kerja Pretest – Posttest	86
Lampiran 13, Hasil Lembar Kerja Post-test	88
Lampiran 14, Hasil Angket Respon Siswa	90
Lampiran 15, Hasil Observasi Wawancara Siswa	92
Lampiran 16, Hasil Validasi Ahli Materi	93
Lampiran 17, Hasil Validasi Ahli Materi	95
Lampiran 18, Hasil Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 19, Hasil Validasi Ahli Media	99
Lampiran 20, Surat Keterangan Bukti Penelitian	102
Lampiran 21, Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 22, Desain Media CARPUZ	104
Lampiran 23, Dokumentasi Uji coba Produk	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan di Indonesia sangat penting untuk dilestarikan, para siswa sangat berperan demi terwujudnya budaya yang sangat diperlukan untuk kemajuan kebudayaan Indonesia, dalam Pendidikan tidak hanya menjadi sarana transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga menumbuhkan sikap cinta terhadap budaya sendiri. Sekolah yang merupakan tempat penyelenggaraan pendidikan, memiliki peranan penting dalam proses pelestarian budaya. Menurut (Elashmawi & Harris, 1999) mengatakan bahwa berbagai bangsa di dunia ini mempunyai budaya yang berbeda satu sama lain. Keanekaragaman tersebut akan berimbas pada perbedaan perilaku, sikap dan juga produk tindakannya dan menumbuhkan literasi budaya di kalangan pelajar (Alfarikh, 2017). Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki ribuan pulau dari Sabang sampai Merauke yang dihuni oleh berbagai macam masyarakat atau suku yang mempunyai bahasa dan budayanya yang khas. Budaya atau kearifan lokal di setiap daerah membuat Indonesia menjadi negara yang memiliki tingkat kemajemukan yang tinggi.

Kemajemukan ini haruslah tetap dilestarikan untuk menjaga khasanah budaya di negara ini. Kearifan lokal merupakan segala sesuatu yang menjadi ciri khas suatu daerah, baik berupa makanan, adat istiadat, tarian, lagu maupun upacara daerah. Oleh karena itu dengan mempertahankan dan melestarikan kebudayaan daerah, kita juga menjaga akar budaya yang menjadi dasar dari jati diri bangsa. Selain itu, kebudayaan daerah juga menyimpan nilai historis yang tinggi, menjadi saksi sejarah

perjuangan dan pencapaian yang patut untuk dikenang dan diwariskan ke generasi mendatang. Menurut Kementrian Pendidikan dan Budaya (2023), literasi didefinisikan sebagai kemampuan seseorang menggunakan potensi dan keterampilan untuk mengakses, memahami, mengolah dan menggunakan informasi secara cerdas melalui berbagai aktifitas antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan berbicara.

Literasi dari zaman ke zaman berubah sesuai dengan kebutuhan dan konteksnya, awalnya pengertian literasi sangat sempit hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi saat ini pengertian literasi berkembang sangat pesat dan meluas menjadi sebuah kemampuan dalam membaca, menulis, menyimak serta memanfaatkan teknologi. Hal ini terjadi karena di era digitalisasi saat ini semua kegiatan selalu identik serta berhubungan secara langsung dengan teknologi, oleh karena itu kemampuan literasi pun berkembang mengikuti era globalisasi. Literasi budaya dapat diartikan sebagai pengetahuan seseorang tentang sejarah, kontribusi, dan perspektif terhadap budayanya sendiri maupun budaya lain yang berbeda. Namun istilah “budaya” pada pengertian ini mengacu pada pemahaman yang jauh lebih luas daripada hal-hal yang mudah terlihat sehari-hari seperti bahasa daerah, masakan tradisional, pakaian adat, perayaan dan ritual adat, dan lain-lain. Sebagaimana dijelaskan oleh Masita, (2022) berbagai hal lain yang seperti nilai dan norma, tradisi dan hukum adat, serta kepercayaan dan bentuk-bentuk pemikiran atau ideology termasuk juga bagian budaya. Kebutuhan literasi di zaman yang serba canggih akan teknologi mewajibkan pemerintah untuk memberikan fasilitas pendidikan yang memadai (Wahyuni, 2022). Menghadapi arus perkembangan zaman yang semakin maju, dimana banyak budaya luar yang masuk sehingga

mempengaruhi budaya lokal maka peserta didik haruslah ditanamkan di dalam dirinya mengenai pemahaman tentang keragaman budaya.

Literasi adalah kemampuan dalam memahami, implementasi, dan menetapkan perbedaan dan persamaan sikap, kebiasaan, kepercayaan, dan komunikasi seseorang (Prayera, 2024). Literasi budaya adalah pemahaman tentang budaya Indonesia sebagai karakter suatu negara, literasi budaya juga merupakan pemahaman dan kecakapan seseorang dalam memahami, menghargai dan berpartisipasi dalam budaya secara luas. Kemendikbud menyatakan, “Kemampuan literasi budaya merupakan keterampilan berperilaku dalam kebudayaan nasional sebagai identitas bangsa dan memahami hak ataupun kewajiban sebagai warga negara” (Azizah, 2021). Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti pada bulan Juni 2023 di SDN 1 Urek-urek, masih kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran literasi budaya, sehingga dibutuhkan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi budaya perlu dikembangkan yang menarik bagi siswa.

Mengembangkan media ini agar diharapkan siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan menampakkan minat belajar yang meningkat, yaitu siswa belajar sekaligus bermain di dalam kelas melalui Pengembangan Media Carpoz (*Card Puzzle*) pada Pembelajaran PPKN Mengenal Macam Budaya di Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Budaya. Menurut Sudigdo, (2019) literasi merupakan integrasi keterampilan menyimak, berbicara, menulis, membaca dan berfikir kritis. Sari, (2018) literasi didefinisikan sebagai

kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berfikir kritis tentang ide-ide.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan ini perlu dikembangkan suatu Pengembangan Media Carpuz (*Card Puzzle*) pada Pembelajaran PPKN Mengenal Macam Budaya di Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Kelas IV SD yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan agar kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat dalam budaya dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam. Dalam sekolah dasar siswa diajarkan untuk menghargai keberagaman budaya dan memahami bahwa setiap budaya memiliki nilai dan kontribusi yang berharga. Siswa juga diajarkan keterampilan komunikasi antar budaya, empati, dan saling pengertian. Salah satu media yang dapat meningkatkan literasi budaya adalah media CARPUZ. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi budaya yang menarik bagi siswa. Salah satunya mengembangkan media ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Siswa akan menampakkan minat belajar yang meningkat, yaitu siswa belajar sekaligus bermain di dalam kelas melalui pengembangan media yang bersangkutan dengan pembelajaran PPKN mengenal macam budaya di Indonesia untuk meningkatkan literasi budaya. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian atau unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran dan juga siswa akan lebih mudah memahami

materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adanya media dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih terbantu dalam menerima pengetahuan dan keterampilan.

Literasi budaya dan kewargaan menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Bagian dari dunia, Indonesia pun turut terlibat dalam kancah perkembangan dan perubahan global, Oleh karena itu, kemampuan untuk menerima dan beradaptasi, serta bersikap secara bijaksana atas keberagaman ini menjadi sesuatu yang mutlak. Literasi budaya menjadi salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh siswa, terutama dalam menghadapi masyarakat yang semakin kompleks dan heterogen. Dalam pengembangan media *Card Puzzle* pada pembelajaran PPKn mengenal macam budaya di Indonesia diharapkan dapat membantu meningkatkan literasi sosial budaya siswa, sehingga dapat lebih mampu menghargai dan memahami keragaman budaya yang ada di Indonesia.

CARPUZ (*Card Puzzle*) terdiri dari *Card* dan *Puzzle* 2 media yang digabungkan dapat digunakan sebagai media yang mempelajari mengenai ragam budaya untuk meningkatkan literasi budaya. Media ini menggunakan bahan dari kertas yang sudah tersedia gambar ragam budaya dan kardus yang di bentuk menjadi potongan-potongan *puzzle* bergambar peta Indonesia yang harus di selesaikan. Cara kerja media ini yaitu menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* yang bergambarkan peta dengan benar lalu dilanjutkan dengan menempel gambar

ragam budaya yang sesuai dengan wilayahnya. CARPUZ (*Card Puzzle*) merupakan media yang berfungsi sebagai alat yang menunjang dalam proses belajar mengenal ragam budaya untuk meningkatkan literasi budaya.

Media ini terdiri dari *card* dan *puzzle* dimana siswa nantinya akan memecahkan potongan-potongan *puzzle* yang bergambarkan peta dan menyocokkan gambar yang berisi makanan khas, pakaian adat dan rumah adat pada wilayah yang benar. Media CARPUZ berguna sebagai media yang mempelajari ragam budaya untuk meningkatkan literasi budaya. Terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan media *Card* dan *Puzzle* “Peningkatan Keterampilan Literasi Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas 1 A UPT SPF SDN KIP V Bara-Baraya Kota Makassar” Lintang, 021. Kemudian yang kedua “Pengaruh Media Permainan *Puzzle Huruf* Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TKIT Mekarsari Natar” Ida, 2019. Ketiga “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Harapan Mulia Medan T.A 2022/2023” (Rozhana, 2023).

Keempat “Implementasi Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di Kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang” Paulince Jitmau, 2023. Kelima “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDIT Nur-Rohman Kabupaten Wonogiri” Intan Fajar Dwi Hastuti, 2020. Media *Flash Card* dianggap sebagai media yang dapat memberi kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, karena merupakan salah satu bentuk media pembelajaran sekaligus permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata untuk mengembangkan daya

ingat dan melatih kemandirian (Maulidah, 2020). Oleh karena itu perlu dikembangkan media CARPUZ (*Card Puzzle*) pada pembelajaran PPKN mengenal macam budaya Indonesia untuk meningkatkan literasi budaya, karena kurangnya penggunaan media dan literasi budaya pada siswa kelas IV SDN Urek-urek. Berdasarkan latar belakang permasalahan dan didukung oleh penelitian penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Carpuz (*Card Puzzle*) pada Pembelajaran PPKN Mengenal Macam Budaya di Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Budaya pada Kelas IV SD.

B. Identifikasi Masalah

Tiga identifikasi masalah yang kami temukan yaitu:

1. Kurangnya literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Urek-urek, terkait dengan pengenalan macam-macam budaya di Indonesia.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PPKN di SDN 1 Urek-urek, sehingga dibutuhkan pengembangan media yang lebih variatif dan menarik bagi siswa.
3. Belum adanya media pembelajaran CARPUZ pada pembelajaran PPKN di SDN 1 Urek-urek, sehingga dibutuhkan pengembangan media tersebut sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pengenalan macam-macam budaya.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang terdapat pada identifikasi di atas adalah :

1. Penelitian pada pengembangan media *Card Puzzle* pada pembelajaran PPKN mengenal macam budaya di Indonesia untuk meningkatkan literasi budaya

Subjek uji coba adalah siswa kelas IV di SDN 1 Urek-urek.

2. Kelayakan produk ini diperoleh berdasarkan angket respon dan minat siswa atau subjek uji coba.
3. pengembangan media *Card Puzzle* dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan literasi sosial budaya pada siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dan kevalidan media *Card* dan *Puzzle* pada pembelajaran PPKn pada siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek?
2. Apakah media *Card* dan *Puzzle* dapat meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kelayakan dan kevalidan media *Card Puzzle* pada pembelajaran PPKn pada siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek.
2. Mengetahui hasil peningkatan literasi budaya dengan media *Card Puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Urek-urek.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut

1. Aspek Pembelajaran

- a) Pengembangan media *card* dan *puzzle* pada pembelajaran PPKn mengenal

macam budaya di Indonesia diharapkan dapat membantu meningkatkan literasi budaya siswa, sehingga dapat lebih mampu menghargai dan memahami keragaman budaya yang ada di Indonesia.

- b) Materi yang digunakan adalah materi mengenal macam budaya di Indonesia untuk meningkatkan literasi budaya pada kelas IV semester II.

2. Aspek Media

- a) Produk yang dihasilkan berupa perpaduan antara *Card Puzzle* yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Media ini merupakan media yang bisa digunakan guru dalam mempermudah pembelajaran pada siswa. Pengembangan pada penelitian ini, *Card Puzzle* dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai jenis tari tradisional, pakaian adat, makanan khas dan rumah adat di Indonesia. Nantinya *card* menampilkan gambar-gambar pakaian adat, makanan khas dan rumah adat beserta nama-namanya, sementara *puzzle* dapat berisi gambar bagian-bagian peta di Indonesia yang harus disusun secara logis. Selanjutnya siswa menempel *card* pada bagian gambar peta wilayah yang seharusnya. Hal ini akan membantu siswa mengenali dan memahami berbagai macam-macam budaya di Indonesia secara lebih interaktif dan menyenangkan.

- b) Bahan – bahan yang digunakan pada media adalah triplek, gambar peta ukuran 60 cm x 40 cm, bingkai triplek berukuran 68 cm x 48 cm, lem, pennis semprot, penggaris, pensil, ini di bagian pembuatan *puzzle* sementara pembuatan *card* hanya menggunakan kertas yang berukuran 5 cm x 7 cm bergambar pakaian adat, makanan khas dan rumah adat disertakan tulisan. Pengembangan media pembelajaran ini mengutamakan kualitas gambar, serta beberapa yang

mendukung terkait pembelajaran dan juga warna-warna yang menarik perhatian siswa.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peneliti bidang pendidikan dan menambah hasil penelitian yang telah ada sebelumnya mengenai media *Card Puzzle* yang dapat memberi gambaran mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran siswa terhadap pembelajaran tematik pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga terdapat manfaat praktis, sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman baru dalam belajar menggunakan media pembelajaran *Card puzzle* dalam menunjang siswa pada pembelajaran PPKN. Mempermudah siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran dengan bantuan media CARPUZ ini dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru dalam membuat pembelajaran PPKN kelas IV SDN 1 Urek-urek menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa, serta sebagai sarana untuk menambah ilmu, bagaimana bentuk, cara mengatasi pembelajaran yang membuat siswa kurang berminat.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan yang dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn mengenal macam budaya Indonesia.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Card puzzle* pada pembelajaran PPKn mengenal ragam budaya Indonesia kelas 4 SDN 1 Urek-urek.
- 2) Menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan isi di atas, maka dapat diperoleh asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran *Card Puzzle*, antara lain:

- a) Media *Card Puzzle* dibuat sebagai media pembelajaran PPkN agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
- b) Siswa memiliki ketertarikan yang besar terhadap media pembelajaran yang berhubungan dengan tantangan.
- c) Siswa sebagai subjek uji coba mampu mengikuti pembelajaran PPKN dengan menggunakan media *Card Puzzle* jika siswa telah memiliki pengetahuan prasyarat materi mengenal macam budaya budaya.

- d) Ada kelancaran komunikasi dan transfer materi pembelajaran dari guru ke siswa terbantu dengan menggunakan media pembelajaran *Card Puzzle*.
- e) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran PPKN lebih terorganisir dengan penggunaan media pembelajaran *Card Puzzle*.
- f) Guru dapat melakukan variasi kegiatan pembelajaran PPKN dengan bantuan media pembelajaran *Card Puzzle*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Peneliti membatasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Card Puzzle*
- b) Model yang akan dikembangkan pada media yaitu terbatas pada tantangan dalam menyelesaikan *Card Puzzle* yang harus dimainkan secara luring oleh beberapa siswa sebagai media pembelajaran.
- c) Penyajian materi pada media ini mencakup pembelajaran pada PPKN materi mengenal macam budaya Indonesia untuk meningkatkan literasi budaya.
- d) Peneliti memfokuskan bagaimana prosedur pengembangan media efektivitas *Card Puzzle* beserta hasil pengembangan media *Card Puzzle* pada pembelajaran PPKN untuk meningkatkan literasi budaya dan minat belajar siswa.

I. Definisi Operasional

- 1. Media Pembelajaran CARPUZ (*Card Puzzle*): Media CARPUZ adalah media *card* dan *puzzle* yang digabung menjadi satu untuk dijadikan sebagai media dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa. Media *card* dibuat untuk menampilkan gambar macam budaya sedangkan *puzzle* menampilkan gambar peta wilayah Indonesia.
- 2. Indikator literasi budaya tersebut mengenal macam budaya dengan membaca

pada pembelajaran PPKN kelas IV. Indikator ketercapaian ketrampilan berpikir kritis yang diukur menggunakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi menggunakan tes tulis pada aspek C3 sampai dengan C6 serta kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan tingkat keterlibatan aktif selama penggunaan media tersebut. Selain itu, respons siswa terhadap aktivitas pembelajaran, tingkat retensi informasi, dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep yang dipelajari juga bisa menjadi indikator yang relevan.