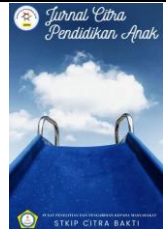




JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)

<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcpa>



PENGUATAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MEDIA TEKA-TEKI BURUNG GARUDA PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI SDK BOMARI

Dimas Qondias¹⁾, Anastasia Moi Nilu²⁾, Maria Karolina Gare³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti

¹⁾dimdimqondias@gmail.com, ²⁾moiansi@gmail.com, ³⁾orlingare@gmail.com

Histori artikel	Abstrak
<i>Received:</i> 30 Januari 2025 <i>Accepted:</i> 19 Agustus 2025 <i>Published:</i> 19 Agustus 2025	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa teka-teki Burung Garuda sebagai sarana penguatan Pendidikan Pancasila pada siswa kelas I SDK Bomari. Latar belakang penelitian didasarkan pada permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung abstrak, monoton, serta kurang menarik bagi peserta didik. Untuk itu, dibutuhkan media inovatif yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan mampu memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila. Tahap desain menghasilkan prototipe teka-teki berbentuk Burung Garuda yang memuat simbol-simbol Pancasila. Pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Selanjutnya, implementasi dilakukan melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil di SDK Bomari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media teka-teki Burung Garuda termasuk kategori sangat layak digunakan. Skor validasi dari ahli materi sebesar 87%, ahli media 83%, dan ahli desain 81%. Uji coba perorangan memperoleh skor 82%, sedangkan uji coba kelompok kecil mencapai 83%. Data ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Kata-kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Teka-Teki Garuda, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

*Corresponding author: Dimas Qondias (dimdimqondias@gmail.com)

Abstract. This study aims to develop a learning medium in the form of a Garuda puzzle as a means of strengthening Pancasila Education for first-grade students at SDK Bomari. The background of this research is rooted in the challenges of Pancasila learning, which is often abstract, monotonous, and less engaging for elementary school students. Therefore, an innovative, contextual, and interactive medium that aligns with the cognitive development of young learners is required. This research employed a Research and Development (R&D) design using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the analysis stage, it was found that both teachers and students needed a simple and attractive medium that could visualize Pancasila values. The design stage produced a prototype of a Garuda puzzle containing Pancasila symbols. During the development stage, the product was validated by experts in content, media, and instructional design. The implementation stage was carried out through individual and small-group trials at SDK Bomari. The findings indicate that the Garuda puzzle medium is categorized as highly feasible for use in Pancasila learning. Validation results showed 87% from content experts, 83% from media experts, and 81% from instructional design experts. Individual trials scored 82%, while small-group trials scored 83%. These results demonstrate that the developed medium effectively increases student engagement, motivation, and comprehension of Pancasila values.

Keywords: Pancasila Education, Garuda Puzzle, Learning Media, Elementary School

Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Pancasila bukan hanya diposisikan sebagai dasar negara, melainkan juga sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan sejak dini, khususnya pada jenjang pendidikan dasar, agar peserta didik memiliki karakter yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia (Lazuarni dkk, 2024; Nadiah dkk, 2021). Sekolah dasar menjadi fase yang sangat strategis untuk membangun pondasi moral, sikap, dan perilaku sesuai dengan sila-sila Pancasila (Ciak dkk, 2025)

Studi pustaka menunjukkan bahwa pendidikan Pancasila secara konsisten berkontribusi pada penguatan karakter religius seperti etika, kedisiplinan, dan tanggung jawab, meningkatkan aspek moral seperti toleransi, keadilan, dan rasa persatuan, serta memperkuat profil pelajar Pancasila melalui kecerdasan, kreativitas, dan ketaatan terhadap norma sosial (Pratiwi, 2021; Pratama dkk, 2023; Akhwani dkk, 2021). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai kendala. Materi yang bersifat abstrak dan normatif membuat peserta didik merasa kesulitan memahami serta menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Fadilah, 2019; Rizkasari dkk, 2025). Pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan hafalan berpotensi membuat siswa cepat bosan, pasif, dan tidak mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Qondias, 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar nilai-nilai Pancasila dapat tersampaikan dengan efektif (Rizal, 2024).

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara

dalam menyampaikan pesan pendidikan sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut teori pembelajaran konstruktivistik, peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Artinya, jika nilai-nilai Pancasila disampaikan dengan cara yang interaktif dan menarik, siswa akan lebih mudah memahami dan menginternalisasikannya (Qondias dkk, 2024)

Dalam konteks ini, pengembangan media teka-teki berbasis Burung Garuda menjadi alternatif inovasi yang dapat digunakan. Burung Garuda sebagai lambang negara memiliki makna yang sangat erat kaitannya dengan Pancasila, di mana setiap bagiannya merepresentasikan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia (Prasasti dkk, 2025). Dengan mengemas simbol Garuda dalam bentuk media teka-teki, peserta didik tidak hanya belajar mengenal simbol-simbol negara, tetapi juga mengaitkannya dengan sila-sila Pancasila. Aktivitas bermain teka-teki akan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga mendukung pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna (Yasin & Susanti, 2023).

Pembelajaran dengan media teka-teki juga selaras dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, maupun aktivitas permainan daripada sekadar penjelasan verbal. Oleh karena itu, penggunaan media teka-teki Burung Garuda diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mempermudah pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila. Selain itu, media ini juga dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air melalui pengenalan simbol negara (Akhyar & Dewi, 2022).

Pada lokasi penelitian SDK Bomari, merupakan sekolah dasar yang memiliki latar belakang peserta didik yang beragam. Hal ini menuntut guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan kontekstual. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah ini masih dominan menggunakan metode konvensional, sehingga keaktifan siswa dalam belajar relatif rendah. Beberapa siswa terlihat cepat bosan dan kurang fokus saat mengikuti pembelajaran, terutama ketika materi disampaikan secara abstrak. Kondisi ini menegaskan bahwa media pembelajaran inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila (Qondias dkk, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media teka-teki Burung Garuda untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDK Bomari. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam menguatkan pemahaman serta internalisasi nilai-nilai

Pancasila pada peserta didik sekolah dasar. Melalui penelitian pengembangan ini, diharapkan akan tercipta media edukatif yang mampu menjawab kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi akademis maupun praktis. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian media pembelajaran berbasis permainan edukatif di bidang Pendidikan Pancasila. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat membantu guru-guru sekolah dasar, khususnya di SDK Bomari, dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Lebih jauh lagi, penggunaan media teka-teki Burung Garuda diharapkan dapat membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga memiliki karakter kebangsaan yang kuat sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang berfokus pada penciptaan produk berupa media teka-teki Burung Garuda untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas I SDK Bomari. Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan (Development), Implementasi, dan Evaluasi (Branch, 2009). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik produk yang hendak dikembangkan, karena model ini sistematis, fleksibel, serta memungkinkan adanya revisi berkelanjutan pada setiap tahap.

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SDK Bomari. Analisis dilakukan meliputi: (a) kebutuhan siswa dan guru, (b) materi ajar yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan, (c) kondisi lingkungan belajar serta karakteristik siswa, dan (d) ketersediaan sarana dan prasarana sekolah. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan kebutuhan pengembangan media yang tepat, sehingga produk yang dihasilkan dapat menjawab permasalahan pembelajaran secara efektif.

2. Tahap Desain

Setelah memperoleh gambaran kebutuhan, tahap berikutnya adalah merancang bentuk media. Pada tahap ini dilakukan pemilihan bahan yang sesuai, penetapan penggunaan papan sebagai media utama, serta penyusunan konten materi yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, instrumen penilaian kualitas produk juga disusun

untuk memfasilitasi proses validasi di tahap berikutnya. Desain yang dihasilkan pada tahap ini berfungsi sebagai prototipe awal yang siap untuk dikembangkan lebih lanjut.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan mencakup realisasi dari desain yang telah disusun menjadi produk nyata. Proses ini melibatkan pembuatan media teka-teki Burung Garuda sesuai rancangan, kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, meliputi ahli materi/isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Masukan dari para pakar digunakan sebagai dasar revisi, sehingga produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dari aspek isi dan tampilan.

4. Tahap Implementasi

Media yang telah melalui proses validasi kemudian diuji cobakan di SDK Bomari. Uji coba dilakukan dalam dua skala: (a) uji coba perorangan yang melibatkan tiga siswa, untuk melihat keterpahaman penggunaan produk secara individu, dan (b) uji coba kelompok kecil dengan lima siswa, untuk menilai efektivitas media dalam pembelajaran kelompok. Data dari tahap ini digunakan untuk mengetahui respon siswa, tingkat keterlibatan, serta kendala yang mungkin muncul ketika media digunakan di kelas.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara menganalisis hasil uji coba. Fokus evaluasi adalah menilai sejauh mana media teka-teki Burung Garuda dapat digunakan tanpa kendala berarti serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Jika ditemukan masalah pada tahap implementasi, maka produk akan direvisi kembali hingga mencapai bentuk yang sesuai dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran secara lebih luas.

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif.

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran.
2. Teknik Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan adalah:

- 1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100%

2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100%

3) Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
86% - 100%	A. Sangat Layak
71% - 85%	B. Layak
56%-70%	C. Cukup layak
<55%	D. Kurang Layak

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media teka-teki Burung Garuda dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDK Bomari menghasilkan temuan yang terstruktur sesuai tahapan model ADDIE. Setiap tahap memberikan kontribusi penting dalam penyempurnaan media, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi. Berikut adalah uraian lengkap hasil penelitian.

Tahap Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SDK Bomari. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional, yaitu ceramah dan hafalan. Metode tersebut kurang mampu menarik perhatian siswa, sehingga antusiasme mereka dalam memahami nilai-nilai Pancasila relatif rendah.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa materi yang bersifat abstrak seringkali sulit dipahami oleh siswa yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

Kondisi sarana prasarana sekolah juga cukup terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran sederhana, mudah digunakan, tetapi tetap menarik dan kontekstual.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merumuskan kebutuhan akan media pembelajaran kreatif yang dapat:

1. Menyajikan simbol-simbol Pancasila secara visual.
2. Menghubungkan simbol dengan nilai yang terkandung di dalamnya.
3. Memberikan pengalaman belajar interaktif melalui aktivitas permainan.

Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal media teka-teki Burung Garuda. Desain produk dibuat dalam bentuk puzzle papan dengan potongan gambar yang merepresentasikan bagian-bagian Burung Garuda dan sila-sila Pancasila. Rancangan meliputi: (a) Bahan utama: papan kayu ringan sebagai alas puzzle. (b) Konten visual: gambar Burung Garuda dengan detail simbol (perisai, rantai, pohon beringin, banteng, bintang, padi dan kapas). (c) Materi ajar: uraian singkat nilai-nilai Pancasila yang ditulis sederhana dan disesuaikan dengan pemahaman siswa kelas I. (c) Instrumen penilaian: angket kelayakan untuk ahli materi, ahli media dan ahli desain. agar produk dapat divalidasi dari berbagai aspek.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan difokuskan pada realisasi prototipe menjadi produk nyata sekaligus validasi dari para ahli. Media teka-teki Burung Garuda berhasil dibuat sesuai desain, dengan tampilan yang berwarna, menarik, dan proporsional untuk anak usia sekolah dasar.



Gambar 1. Media Teka-teki Burung Garuda

Hasil validasi Ahli Materi memberikan skor rata-rata 87% dengan kategori sangat layak, menunjukkan bahwa isi dan materi nilai-nilai Pancasila yang disajikan sudah sangat sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Meski demikian, ahli memberikan masukan agar uraian materi disederhanakan lagi menggunakan bahasa sehari-hari. Ahli Media menilai produk dengan skor 83%, termasuk kategori layak. Penilaian positif diberikan pada kejelasan visual dan daya tarik desain. Perbaikan kecil disarankan terkait

pemilihan warna agar lebih kontras. Ahli Desain Pembelajaran memberikan skor 81%, yang juga berada pada kategori layak. Masukan terutama terkait tata letak potongan puzzle agar lebih simetris dan mudah dirangkai oleh siswa. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan tersebut, media teka-teki Burung Garuda dinyatakan siap untuk tahap implementasi.

Tahap Implementasi

Implementasi dilakukan melalui dua jenis uji coba, yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, dengan melibatkan siswa kelas I SDK Bomari. Uji coba perorangan dilakukan pada tiga siswa dengan hasil penilaian rata-rata 82%. Siswa menyatakan media mudah digunakan, gambar menarik, dan membantu mereka mengingat sila-sila Pancasila. Namun, sebagian siswa masih memerlukan bimbingan saat merangkai potongan puzzle pertama kali. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada lima siswa, dengan hasil rata-rata 83%. Siswa tampak lebih aktif ketika bekerja dalam kelompok, menunjukkan sikap saling membantu, serta mampu menyebutkan makna simbol Pancasila setelah menyelesaikan teka-teki. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu mendorong kerja sama dan diskusi dalam pembelajaran. Guru yang mengamati uji coba menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan termotivasi ketika menggunakan media ini dibandingkan pembelajaran tanpa media.

Hasil Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi para ahli dan uji coba lapangan. Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media teka-teki Burung Garuda termasuk kategori valid digunakan. Meskipun demikian, evaluasi juga mengungkap beberapa kendala, seperti:

1. Sebagian siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami cara menyusun potongan puzzle pertama kali.
2. Perlu adanya variasi tingkat kesulitan puzzle agar sesuai dengan kemampuan individu siswa.
3. Guru perlu membimbing siswa dalam menghubungkan simbol Garuda dengan nilai Pancasila agar tidak hanya sekadar bermain.

Masukan dari tahap evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan lebih lanjut, sehingga media dapat terus dikembangkan dan disempurnakan

Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan media teka-teki Burung Garuda menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I SDK Bomari. Hal ini didasarkan pada skor validasi dari ahli materi

sebesar 87% kategori sangat layak, ahli media 83% kategori layak, ahli desain 81% kategori layak, serta uji coba perorangan 82% dan kelompok kecil 83%. Persentase yang tinggi ini memberikan gambaran bahwa media teka-teki Burung Garuda tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, tampilan, dan desain, tetapi juga efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil ini sejalan dengan tujuan utama penelitian, yakni menghadirkan inovasi media pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila sejak dini. Dalam pembahasan ini, akan diuraikan lebih lanjut bagaimana media teka-teki Burung Garuda mampu menjawab permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila, keterkaitan hasil penelitian dengan teori pendidikan, relevansi dengan penelitian terdahulu, serta implikasi praktis bagi pembelajaran di sekolah dasar.

1. Relevansi Media Teka-Teki dengan Karakteristik Peserta Didik

Siswa sekolah dasar, khususnya kelas I, berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas manipulatif ketimbang melalui penjelasan abstrak (Santrock, 2011). Media teka-teki Burung Garuda yang berbentuk puzzle konkret sesuai dengan karakteristik ini karena siswa dapat belajar sambil melakukan aktivitas motorik, yakni menyusun potongan-potongan puzzle hingga membentuk gambar utuh.

Selain itu, aktivitas permainan seperti puzzle secara alami mendorong siswa untuk fokus, teliti, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Dalam konteks pembelajaran Pancasila, siswa tidak hanya bermain tetapi juga diarahkan untuk memahami makna simbol-simbol yang terdapat dalam lambang Garuda. Dengan demikian, media ini berhasil mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kegiatan belajar.

2. Efektivitas Media dalam Menanamkan Nilai Pancasila

Validasi ahli materi menunjukkan skor 87%, yang berarti konten media telah sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila untuk kelas I SD. Konten yang dimaksud mencakup pengenalan simbol-simbol pada perisai Garuda serta keterkaitannya dengan nilai-nilai Pancasila. Misalnya, simbol bintang yang merepresentasikan Ketuhanan Yang Maha Esa, pohon beringin sebagai lambang persatuan, dan padi-kapas sebagai simbol keadilan sosial.

Penggunaan media visual seperti ini mendukung teori dual coding oleh Paivio (1988), yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui kombinasi verbal dan visual. Anak-anak lebih cepat mengingat simbol konkret ketimbang hanya menghafalkan sila-sila Pancasila secara lisan. Oleh karena itu, puzzle Burung Garuda

berfungsi sebagai penghubung antara teks abstrak Pancasila dengan representasi visual yang nyata dan mudah diingat siswa.

3. Keterlibatan dan Antusiasme Siswa

Uji coba perorangan (82%) dan kelompok kecil (83%) menunjukkan bahwa media teka-teki Burung Garuda berhasil meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Saat menyusun puzzle, siswa terlihat lebih fokus, termotivasi, dan aktif bertanya. Pada uji kelompok kecil, siswa bahkan menunjukkan sikap kerja sama, saling membantu, dan berdiskusi mengenai arti simbol Pancasila.

Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman. Aktivitas menyusun puzzle secara berkelompok bukan hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai sosial seperti gotong royong, toleransi, dan komunikasi yang baik-nilai yang sejatinya sejalan dengan semangat Pancasila. Dengan demikian, media ini tidak hanya menyampaikan isi materi, tetapi juga mencerminkan nilai Pancasila secara nyata dalam perilaku siswa (Dewi & Ulfiah, 2021).

Penelitian ini sejalan dengan berbagai temuan sebelumnya mengenai efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran. Muna dkk, (2023) melaporkan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila pada siswa sekolah dasar. Wulandari dkk (2024) juga menemukan bahwa media permainan berbasis simbol kebangsaan mampu menanamkan rasa cinta tanah air. Penelitian lain oleh Arifin dan Sustriani (2025) menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital dalam pembelajaran Pancasila membuat siswa lebih antusias dan mudah memahami konsep Bhinneka Tunggal Ika.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa media kreatif dan inovatif berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila. Kontribusi utama penelitian ini adalah fokus pada penggunaan lambang negara Burung Garuda sebagai dasar pengembangan media, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa media teka-teki Burung Garuda sangat efektif dalam memperkuat pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini tidak hanya layak dari aspek materi, media, dan desain, tetapi juga terbukti meningkatkan antusiasme, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran yang

kontekstual, sederhana, namun bermakna. Dengan demikian, guru di sekolah dasar dapat memanfaatkan media teka-teki Burung Garuda sebagai salah satu strategi pembelajaran kreatif untuk menanamkan karakter kebangsaan sejak dini.

Daftar Pustaka

- Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Pancasila Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan di Sekolah Dasar. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 6(1), 1-10. <https://doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.pp1-10>
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541-1546. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Arifin, S. F. A., & Sustriani, N. W. (2025). Efektivitas Media Pop-Up Keberagaman Nusantara Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Bhinneka Tunggal Ika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 290-304.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Ciak, M. S., Susu, V. A. P., & Qondias, D. (2025). Media Papan Pintar Pancasila Sebagai Pembelajaran Bermakna untuk Internalisasi Nilai Pancasila Siswa Fase A SDN Koeloda. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 66–75. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i1.5179>
- Dewi, D. A., & Ulfiah, Z. (2021). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 499-506.
- Fadilah, N. (2019). Tantangan dan Penguatan Ideologi Pancasila dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (DECA)*, 2(02), 66-78. <https://doi.org/10.30871/deca.v2i02.1546>
- Lazuarni, D. N., Nasution, K., Rahayu, S., Wulandari, W., Wihelmina, Y., & Siregar, W. M. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas VI-B SDN 060932 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11-23. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.503>
- Muna, Z., Nursyahidah, F., Subekti, E. E., & Maflakhah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3421-3436.
- Nadiah, L., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Karakter Bangsa yang Berlandaskan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7875–7883. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2261>
- Paivio, A., Clark, JM & Lambert, WE. (1988). *Bilingual dual-coding theory and semantic repetition effects on recall*. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 14(1). <https://doi.org/10.1037/0278-7393.14.1.163>
- Prasasti, S., Ningrum, E.S & Rahayuningtyaswara, D. (2025). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 531–535. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.386>

- Pratama, D. A., Ginanjar, D., & Solehah, L. S. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari Sebagai Pendidikan Karakter di Mts. Darul Ahkam Sukabumi. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 78–86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.114>
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di SD negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(3), 439–449. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Qondias, D. (2025). Kecenderungan Gaya Belajar Visual Auditori dan Kinestetik Pada Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 123-138. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23258>
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., Una, L. M. W., Beku, V. Y., & Menge, W. (2024). Penguatan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Melalui Pendampingan Media Pembelajaran Diferensiasi. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(4), 1124–1138. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i4.4441>
- Qondias, D., Noge, M. D., Lodo, M. L., & Meo, V. (2025). Penguatan Nilai-Nilai Multikultural melalui Pembelajaran Pancasila Berbasis Media Interaktif di Sekolah Dasar. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 5(1), 35–47. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i1.6854>
- Rizal, A. (2024). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan Global Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Abad 21. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 714–721. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10183>
- Rizkasari, E., Khalifah, V. N., & Mareta, V. (2025). Tantangan Implementasi Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 429 – 437. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.309>
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Wulandari, E., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Puzzle Model Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema Mengenal Simbol dan Sila-Sila Pancasila di Kelas 1 MI Minhaddul Ulum TA 2023/2024. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 308-320.
- Yasin, F. N., & Susanti, E. (2023). Penerapan Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pengamalan Sila Pancasila Kelas II SDN Magersari Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(3), 188-203. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i3.155>