



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 4692 - 4699

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Media Puzzle Pancasila: Meningkatkan Minat Belajar Anak Pekerja Migran di Malaysia

Adi Mansyur^{1✉}, Iwan Kuswandi², Agus Wahdian³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sumenep, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: mansyur_kl@stkipgrisumenep.ac.id

Abstrak

Dalam proses pembelajaran, seringkali muncul tantangan untuk menjaga minat dan motivasi belajar peserta didik, terutama pada tingkat Sekolah Dasar. Peneliti menemukan bahwa tingkat pengetahuan dan minat belajar peserta didik di sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia pada mata pelajaran Pancasila di kelas III tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dari minat belajar peserta didik yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran puzzle Pancasila dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran puzzle Pancasila dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan terhadap mata pelajaran Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan sikap peserta didik menjadi lebih aktif, bersemangat, dan antusias saat mengikuti pembelajaran dengan metode puzzle, dibandingkan dengan metode ceramah atau buku teks biasa. Kesimpulannya, media edukasi berbasis permainan seperti puzzle Pancasila efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terutama dalam ranah sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Puzzle Pancasila; Minat Belajar, anak pekerja migran

Abstract

This research was carried out at the Muhammadiyah Kepong guidance studio, Malaysia on 10-13 September 2024. From the results of observations, researchers found that the level of knowledge and interest in learning of students at the Muhammadiyah Kepong guidance studio, Malaysia in the Pancasila subject in class III was relatively low. This is evident from the students' low interest in learning. This research aims to analyze the role of the Pancasila puzzle learning media in increasing students' interest in learning at the Muhammadiyah Kepong Guidance Studio, Malaysia. This research uses qualitative methods. The data collection techniques used were interviews, observation, and documentation. The research results show that learning using the Pancasila puzzle learning media can significantly increase students' interest in learning about Pancasila subjects. This is proven by the students' attitude of being more active, enthusiastic, and enthusiastic when participating in learning using the puzzle method, compared to the usual lecture or textbook method. In conclusion, game-based educational media such as the Pancasila puzzle are effective in increasing students' interest in learning, especially in the elementary school realm.

Keywords: Learner Media, Pancasila Puzzle, Interest in Learning

Copyright (c) 2024 Adi Mansyur, Iwan Kuswandi, Agus Wahdian

✉ Corresponding author :

Email : mansyur_kl@stkipgrisumenep.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9008>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 6 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara, mengartikan bahwa pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan tumbuh kembang anak, artinya pendidikan mengarahkan segala kekuatan kodrat yang ada pada diri anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai tujuan, mencapai tujuan yang telah ditentukan, keamanan dan kebahagiaan tertinggi. Dan pendidikan juga merupakan upaya sadar untuk menciptakan warisan budaya dari satu generasi ke generasi lainnya (Annisa, 2022; Hardiansyah et al., 2024; Rahman et al., 2022). Oleh karena itu pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Salah satu aspek pendidikan yang sangat penting di Indonesia adalah pendidikan Pancasila.

Dengan adanya pembelajaran Pancasila, peserta didik diajarkan tentang nilai-nilai dasar yang menjadi landasan hidup berbangsa dan bernegara. Namun, dalam proses pembelajaran, seringkali muncul tantangan untuk menjaga minat dan motivasi belajar peserta didik, terutama pada tingkat Sekolah Dasar. Untuk mengatasi tantangan ini, berbagai inovasi pembelajaran terus dikembangkan. Salah satu metode yang menarik untuk diterapkan dalam pengajaran Pancasila adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis Puzzle. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas wawasan peserta didik. Dengan berbagai jenis alat peraga yang diberikan oleh guru, dapat dijadikan sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau sesuatu yang digunakan oleh guru dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian bahan pembelajaran. Fakta di lapangan, siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda dan memerlukan cara untuk mencapai tujuannya (Hardiansyah & Zainuddin, 2022; Nurrita, 2018; Rahmawati et al., 2023). Media pembelajaran puzzle Pancasila ini tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan puzzle, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila dan cara penerapannya di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat, dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian ini menitikberatkan pada peranan media pembelajaran Puzzle Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong adalah sebuah fasilitas bagi anak imigran. Sanggar bimbingan ini berdiri di bawah PCI Muhammadiyah Malaysia, oleh sebab itu sanggar ini dinamakan Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong. Menurut (Hardiansyah & Wahdian, 2023; Makmur et al., 2023) Sanggar bimbingan merupakan alternative pendidikan yang penting bagi anak-anak pekerja migran Indonesia di Malaysia, meskipun sanggar tersebut masih terbatas dan belum dapat menggantikan akses terhadap pendidikan formal. Dalam pendidikan sanggar bimbingan ini memiliki karakteristik peserta didik yang berasal dari latar belakang yang beragam, sehingga pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting untuk menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik, terutama pada kelas 3. Pendekatan puzzle dalam pembelajaran Pancasila diharapkan dapat memberikan dampak positif, baik dalam hal pemahaman materi maupun peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian mengenai peran media pembelajaran puzzle Pancasila untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis peran media pembelajaran puzzle Pancasila dalam meningkatkan minat belajar di sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong yang berlokasi di negeri jiran (Malaysia) dan dilaksanakan dari tanggal 10 – 13 September 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan

kualitatif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana peran media pembelajaran berupa Puzzle Pancasila dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya anak-anak pekerja migran Indonesia di Malaysia. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam pengalaman, persepsi, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang di gunakan (Hardiansyah, 2022). Penelitian ini menggunakan desain studi kasus. Studi kasus dipilih karena peneliti ingin mengeksplorasi secara mendalam bagaimana puzzle Pancasila diterima dan mempengaruhi minat belajar anak-anak di lingkungan pendidikan khusus, yaitu disekolah anak-anak pekerja migran Indonesia di Malaysia. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia yang berjumlah 5 peserta didik. Untuk pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk puzzle Pancasila memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik kelas 3 di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Minat merupakan suatu proses yang berkembang secara terus-menerus dan disertai perasaan puas atas tercapainya suatu hasil yang baik (Hardiansyah et al., 2022; Prastika, 2021). Hasil dari data observasi menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap materi Pancasila lebih meningkat setelah menggunakan media pembelajaran ini. Peserta didik menjadi lebih aktif, bersemangat, dan antusias saat mengikuti pembelajaran dengan metode puzzle, dibandingkan dengan metode ceramah atau buku teks biasa.



Gambar 1. Media Pembelajaran Puzzle Pancasila

Media pembelajaran Puzzle Pancasila merupakan sebuah alat bantu yang dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari dan memahami nilai-nilai dari Pancasila. Media ini sangat menyenangkan, cocok untuk meningkatkan daya Tarik dan motivasi belajar siswa. Penggunaan ini sangat cocok digunakan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Karena dalam pembelajaran, sekolah untuk anak imigran sangat minim dalam pembelajaran, seperti contoh kelas 3 Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong. Mata pelajaran di kelas 3 hanya ada 3 mata pelajaran yaitu PAI, Bahasa Indonesia, dan matematika. Jadi media puzzle Pancasila ini sangat cocok digunakan pada kelas 3, guna untuk memperkenalkan tentang nilai Pancasila pada siswa.

Penggunaan media pembelajaran puzzle Pancasila sangat efektif di gunakan di sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong, apalagi untuk kelas rendah seperti kelas 3. Peserta didik dikenalkan lambang dari negara Indonesia (Pancasila) dengan cara menyusun puzzle. Dan peserta didik juga dikenalkan makna dari setiap sila Pancasila dan bagaimana penerapannya terutama penerapan di lingkungan sekolah. Pada saat pengenalan media pembelajaran puzzle Pancasila peserta didik sangat antusias dan gembira karena dari dulu pembelajaran menggunakan media puzzle belum pernah diterapkan. Salah satu peserta didik menyatakan bahwa

dengan adanya media puzzle Pancasila mereka bisa lebih mudah mengenal dan memahami makna dan penerapan dari sila Pancasila.



Gambar 2. Pengenalan lambang Pancasila melalui Puzzle

Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia merupakan sebuah fasilitas pendidikan yang disediakan oleh PCIM Malaysia yang berada di bawah Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI). Alamat SBM Kepong ini berada di Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalan Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur Malaysia. SBM Kepong sendiri didirikan oleh Ustad Fatoni pada tahun 2001 dan diresmikan Bapak Mokhammad Farid Ma'ruf, Ph.d pada Maret 2022. Bapak Rusli Aqil dan Ibu Salimah adalah satu keluarga yang merupakan perintis dan juga pengelola sampai saat ini.

Di tempat inilah anak-anak imigran tanpa dokumen dapat belajar dan mengenyam ilmu pendidikan. Adapun jumlah siswa di SBM Kepong ini berjumlah 65 siswa dengan 2 guru di setiap kelasnya. Di SBM Kepong ada 2 jenjang pendidikan, yaitu PAUD dan SD. Untuk siswa pada jenjang PAUD berjumlah 15 siswa sedangkan untuk jenjang SD berjumlah 50 siswa, dari kelas 1 sampai kelas 6.

Pada awal berdirinya SBM Kepong, hanya ada 2 tenaga pendidik. Terus seiring berjalannya waktu bertambahlah 4 guru voluntir. Setiap tahun ajaran baru pendaftaran siswa di SBM Kepong semakin banyak dan pesat sehingga gurunya pun harus lebih banyak dari sebelumnya. Dan sekarang guru di SBM Kepong berjumlah 12 orang. Adapun kurikulum yang digunakan di SBM Kepong ini adalah kurikulum merdeka. Untuk sarana dan prasarana di SBM Kepong sudah terbilang sangat lengkap. Mulai dari kantin, ruangan guru atau kantor, ruangan siswa, dan kamar mandi.



Gambar 3. Siswa dan guru Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia

Sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong meskipun bukan sekolah formal seperti di Indonesia, akan tetapi untuk kurikulum sudah update yaitu menggunakan kurikulum merdeka seperti sekolah formal di Indonesia. Di sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong dalam segi pembelajaran, baik media, modul ajar dan juga sarana prasarana sudah lengkap seperti halnya sekolah formal. Misalnya setiap guru yang mau

mengajar harus membuat modul ajar terlebih dahulu, supaya kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik dan terencana.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan pembelajaran dengan cara yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar dan membantu mereka berpikir, merasakan dan bertindak dalam cara yang membantu mereka mencapai tujuan tertentu (Dewantari et al., 2022; Hardiansyah & Mulyadi, 2022). Penggunaan media yang tepat dapat membantu memudahkan pemahaman materi, membuat suasana belajar lebih menarik, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu bentuk media yang populer dan sering digunakan dalam pendidikan dasar adalah puzzle. Materi puzzle dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan dapat memberikan tampilan materi yang lebih menarik, karena pembelajaran dapat diimbangi dengan permainan, dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membuat siswa semangat dan semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga siswa paham padamateri yang diberikan dan menjadi lebih baik. (Widiana et al., 2019). Dalam konteks pendidikan Pancasila, puzzle Pancasila bisa menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada peserta didik sejak usia dini.

Puzzle Pancasila adalah media pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan lima sila Pancasila secara menyenangkan dan interaktif. Setiap bagian dari puzzle berisi simbol atau gambar yang terkait dengan masing-masing sila dalam Pancasila. Puzzle bersifat bongkar pasang sehingga memberikan sarana pembelajaran yang memberikan rasa nyaman dalam permainan berpikir sehingga membuat siswa lebih tertarik (Wulandari & Kurniawan, 2023). Jadi peserta didik harus menyusun potongan-potongan puzzle ini untuk membentuk gambar utuh yang merepresentasikan nilai-nilai Pancasila. Dengan menggunakan metode ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang isi Pancasila secara kognitif, tetapi juga mendapatkan pengalaman pembelajaran yang aktif dan menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, penggunaan puzzle Pancasila dalam pembelajaran telah terbukti memiliki dampak positif terhadap minat belajar peserta didik, terutama di tingkat pendidikan dasar. Berdasarkan pengamatan, peserta didik di sanggar bimbingan ini menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dalam mempelajari Pancasila saat media pembelajaran interaktif seperti puzzle digunakan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, Salah satunya adalah aspek visual dan kinestetik dari puzzle yang melibatkan peserta didik secara fisik dan mental dalam pembelajaran.

Pertama, sifat visual dari puzzle Pancasila membantu peserta didik untuk memahami simbol-simbol yang mewakili lima sila Pancasila dengan cara yang lebih konkret. Bagi anak-anak pada usia sekolah dasar, pemahaman visual sangat penting karena mereka cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak melalui gambar atau simbol yang dapat mereka lihat secara langsung. Mereka dapat mengolah informasi lebih baik dengan melihat atau membayangkan objek atau konsep yang dipelajari. Selain itu, siswa dengan gaya belajar visual mempunyai kepekaan yang kuat terhadap warna dan kemampuan memahami masalah seni (Derici & Susanti, 2023; Ridwan et al., 2023). Oleh karena itu, puzzle Pancasila menyediakan representasi visual yang mempermudah pemahaman mereka tentang setiap sila.

Kedua, puzzle juga melibatkan aspek kinestetik dalam proses belajarnya, karena peserta didik harus menyusun potongan-potongan puzzle dengan tangan mereka sendiri. Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar yang melibatkan gerak, tindakan, dan sentuhan. Pelajaran difokuskan pada pengalaman sensorik dan aktivitas fizikal (Ar & Aini, 2023; AR & Hardiansyah, 2022; Supit et al., 2023). Dengan adanya aktivitas ini membuat mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas tersebut. Ketika mereka berhasil menyusun puzzle dengan benar, mereka merasakan kepuasan dan keberhasilan, yang pada akhirnya meningkatkan minat dan rasa percaya diri mereka dalam belajar. Selain itu, penggunaan puzzle dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Lebih lanjut, puzzle Pancasila juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Setiap kali peserta didik menyusun puzzle, mereka diperkenalkan pada simbol dan nilai yang terkandung dalam Pancasila, seperti nilai kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan. Melalui proses ini, mereka diharapkan dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia, meskipun mereka tinggal di luar negeri. Penerapan puzzle Pancasila sebagai media pembelajaran di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, telah menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam menarik minat peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain itu, metode ini juga menjadi alternatif yang inovatif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan pada anak-anak sejak dini. Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif seperti puzzle, peserta didik tidak hanya mendapatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mendapatkan pengalaman emosional yang mendalam, sehingga mereka mampu menghargai dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain, penerapan puzzle Pancasila sebagai media pembelajaran di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia hanya di terapkan kepada anak pekerja migran dengan jenjang sekolah dasar dan diharapkan kedepan penerapan puzzle Pancasila dapat di terapkan di berbagai sekolah baik di Malaysia maupun di sekolah sekolah Indonesia.

KESIMPULAN

Sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia merupakan satuan pendidikan yang berdiri di bawah naungan PCI Muhammadiyah. Dalam segi pembelajaran sanggar bimbingan ini sama seperti halnya sekolah formal di Indonesia. Namun, dalam mata pelajaran terutama di kelas rendah seperti kelas 3 belum ada mata pelajaran tentang Pancasila atau PPKn. Jadi seorang pendidik harus menggunakan metode atau media yang efektif untuk memperkenalkan Pancasila kepada anak imigran yang ada di luar negeri. Salah satu jenis media yang tepat untuk digunakan adalah media pembelajaran puzzle Pancasila. Penggunaan media pembelajaran puzzle Pancasila memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Metode ini dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna, membantu peserta didik dalam memahami serta menyayangi nilai-nilai dasar Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan artikel ini. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kedua orang tua yang selalu mendo'akan dan memberi support, serta terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penulisan artikel ini. Dan tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada pasangan saya yang telah memberi support dalam penulisan artikel ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru, staf, dan siswa-siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia atas dukungan dan kerja samanya dalam memberikan data dan akses untuk penelitian ini sehingga memperoleh hasil yang akurat dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)*, 10(1), 122–134.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Prosocial Behavior of Elementary School Students Based on Gender Differences in Society 5.0. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 390–396.

- 4698 *Media Puzzle Pancasila: Meningkatkan Minat Belajar Anak Pekerja Migran di Malaysia – Adi Mansyur, Iwan Kuswandi, Agus Wahdian*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9008>
- Derici, R. M., & Susanti, R. (2023). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Guna Menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas X SMA Negeri 10 Palembang. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 414. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16903>
- Dewantari, F. E., Azmy, B., & Yustitia, V. (2022). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Puzzel terhadap Kemampuan Berfikir Kritis. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 21(April), 1244–1251.
- Hardiansyah, F. (2022). The Implementation of School-Based Management in Improving Quality of Education in Primary School. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 148–162. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2022.v9.i2.p148-162>
- Hardiansyah, F., AR, M. M., & Hidayatillah, Y. (2022). IPAS Learning Assessment to Measure Science Process Skill In Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 612–623. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v6i4.54217>
- Hardiansyah, F., Armadi, A., Ar, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159–1166. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.5661>
- Hardiansyah, F., & Mulyadi. (2022). Improve Science Learning Outcomes for Elementary School Students Through The Development of Flipbook Media. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 3069–3077. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2413>
- Hardiansyah, F., & Wahdian, A. (2023). Improving Science Learning Outcomes Through the Development of the Magic Card Box Learning Media. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 823–833. <https://doi.org/https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2711>
- Hardiansyah, F., & Zainuddin, Z. (2022). The Influence of Principal's Motivation, Communication, and Parental Participation on Elementary School Teachers' Performance. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 319–334. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.9936>
- Makmur, S. M., Dunggio, R., Pilomonu, M. Z., & Maulana, R. (2023). Penguatan Nasionalisme melalui Pembelajaran Pancasila dan Metode Repetisi bagi Siswa di Sanggar Bimbingan Rawang Selangor, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 74–83. <https://doi.org/10.23917/bkknndik.v5i1.22671>
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan Minat Belajar dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.772>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, I. N., Prayito, M., & Susilowati, D. (2023). *Pengembangan Media Puzzle Pancasila di Kelas I SDN Panggung Lor Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik*. 6(1), 18–24.
- Ridwan, M., Muhammad Misbahudholam, A. R., Budiyo, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526–535.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354–362.
- Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Pengaruh Model Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*

4699 *Media Puzzle Pancasila: Meningkatkan Minat Belajar Anak Pekerja Migran di Malaysia – Adi Mansyur, Iwan Kuswandi, Agus Wahdian*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9008>

Dasar Flobamorata, 4(2), 578–585. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1037>