

LAPORAN PENGABDIAN
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA PUZZLE PANCASILA PADA SISWA KELAS I DI SDN
POJEH 1 SUMENEP



TEAM PENGUSUL :

Dr. JAMILAH, M.Ag (NIDN 0726078104)

IKE YULI MESTIKA DEWI, M.Pd. (NIDN 0710078803)

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
STKIP PGRI SUMENEP
TAHUN 2022

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENGABDIAN

Judul Penelitian: **Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Puzzle Pancasila Pada Siswa Kelas I Di Sdn Pojeh 1 Sumenep**

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Dr. JAMILAH, M.Ag.
- b. NIDN : 0726078104
- c. Jabatan Fungsional : Lektor (IIIc)
- d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- e. Nomor HP : 082228930473

Anggota

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : IKE YULI MESTIKA DEWI, M.Pd
- b. NIDN : 0710078803
- c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Staff Pendukung Penelitian : 1 orang

- Mahasiswa terlibat : 1 orang
- Biaya Anggaran : Rp. 11.456.000

Menyetujui
Kepala LPPM STKIP PGRI
Sumenep



Sumenep 25 Juli 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jamilah', is written over a horizontal line.

Dr. JAMILAH, M.Ag.
NIDN0726078104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak setiap orang. Pada hakikatnya Pendidikan merupakan proses transformasi nilai-nilai pengetahuan teknologi dan keterampilan pada seseorang atau siswa yang sedang tumbuh ke arah pendewasaan. Pendidikan menurut (Kurniati et al., 2020) merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Di dunia pendidikan sendiri guru memiliki peran penting karena guru adalah orang yang dapat mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Salah satu keberhasilan yang dapat diperoleh dalam proses pembelajaran yaitu guru tidak boleh terlepas dari penggunaan media, metode, strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswanya. Selain itu, diantara yang menjadi tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar adalah meningkatkan minat belajar siswa yang tinggi sehingga siswa dapat lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut untuk melaksanakan Pendidikan yang bermutu, pemerintah telah mengembangkan kurikulum tersendiri untuk diterapkan di sekolah. Tahun ini pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud) merancang kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Reformasi kurikulum ini dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan kurikulum merdeka di beberapa satuan pendidikan telah

terlaksana. Berbeda dengan konsep kurikulum 2013 yang pembelajarannya melalui pendekatan tematik-terpadu, sedangkan pada kurikulum merdeka konsep pembelajarannya hampir sama dengan konsep pembelajaran kurikulum KTSP dulu. Materi pembelajarannya dibuat terpisah. Oleh karena itu, saat ini guru dituntut untuk membangun proses pembelajaran yang mandiri dan bermakna pada siswanya. Artinya siswa harus lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga harus mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk membantu siswa menyesuaikan diri dan membentuk mereka menjadi siswa yang memiliki pemikiran kritis, cerdas dan kolaborator. Oleh sebab itu, untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru harus berperan aktif dalam mendidik siswanya, agar siswa tidak hanya terbiasa menerima pelajaran saja melainkan juga dapat mengembangkan ilmu yang didapatnya selama mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu inovasi yang harus dilakukan guru adalah mengembangkan perangkat pembelajaran diantaranya berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru untuk memperkaya pengetahuan siswa, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018). Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran, Media juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan dalam membantu guru menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar (Khaulani et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi

pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Nurrita, 2018). Sejalan dengan hal tersebut ternyata penggunaan media pembelajaran juga mampu untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran (Ariesta et al., 2020). Sepertihalnya penelitian yang pernah dilakukan oleh Supriyono di tahun 2018, dengan judul penelitiannya yaitu Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, hal tersebut dikarenakan siswa SD cenderung masih berpikir kongkrit, sehingga materi pelajaran yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan sehingga menjadi lebih nyata. Menurut (Sujinah et al., n.d.) menegaskan bahwa dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran hal yang perlu diperhatikan meliputi: (1) media yang dirancang harus sederhana sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa; (2) media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan; (3) media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit; (4) media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat; (5) media dirancang tetapi dengan tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media yang dimaksud.

Penggunaan media pembelajaran puzzle dalam proses belajar mengajar diyakini dapat melatih daya berpikir kritis dan kreatif siswa. Puzzle merupakan permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Fitriani & Aulia, 2020). Puzzle

dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia V (KBBI V) berarti teka-teki atau media gambar yang termasuk dalam dan dapat dipahami melalui indera penglihatan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran. Dan Puzzle juga dapat diartikan sebagai permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran di kelas 1 SDN Pojeh 1 Sumenep terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajarannya, salah satu di antaranya yaitu pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn) berlangsung. Guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan konten materi ajar. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang belajar siswa. Akibatnya siswa merasa bosan dan cenderung melakukan aktivitasnya sendiri. Hal itu menyebabkan materi yang disampaikan oleh guru masih terkesan teoritis, abstrak dan kurang dipahami oleh siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Selain itu, guru juga belum menggunakan media yang menarik. Media yang digunakan hanya sebatas papan tulis, tidak terdapat media lain yang mendukung proses pembelajaran dan tidak terdapat kegiatan belajar yang menarik. Ketika guru bertanya, tidak ada satu pun siswa yang menjawab. Banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa saat saja memperhatikannya, lalu sebagian siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah khususnya pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka penulis mencoba meneliti dengan menerapkan media pembelajaran yang diberi nama Puzzle Pancasila. Media puzzle ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa untuk waktu selanjutnya. Maka penelitian ini berfokus pada penelitian tindakan kelas (PTK) dengan berjudul: Penggunaan Media Puzzle Pancasila Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas I Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SDN Pojeh 1 Sumenep.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pokok masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, dapat diduga akan muncul berbagai masalah penelitian. Oleh sebab itu masalah dalam penelitian ini perlu diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi PPKn masih rendah,
2. Guru juga belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan pada kelas I SDN Pojeh 1 Sumenep.

2. Penelitian menggunakan media Puzzle Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn).
3. Pembahasan pada penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu: “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Pojeh 1 Sumenep?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penelitian ini bertujuan untuk: Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN Pojeh 1 Sumenep melalui penggunaan media Puzzle Pancasila.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan pembelajaran bagi peneliti. Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PKKn) di kelas I SD/MI dan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran Puzzle Pancasila.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memberikan manfaat besar berupa pengalaman menjadi calon guru yang profesional dan penuh tanggung jawab serta sebagai pengalaman dalam membuat karya ilmiah.
- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dalam rangka memperbaiki media pembelajaran di sekolah-sekolah.

G. Definisi Operasional

Dalam definisi operasional ini. peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat di capai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari interaksi kegiatan belajar mengajar. Artinya ketika pembelajaran berakhir, maka siswa memperoleh hasil belajar. Semakin baik hasil belajar siswa maka proses pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan telah berakhir

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan materi pelajaran PPKn yang dikemas dengan konsep materi pembelajaran kurikulum merdeka.

Materi pelajaran ini mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga merupakan pendidikan yang berkenaan dengan pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur pada generasi muda. Selain itu, Pendidikan pancasila juga menjelaskan tentang landasan tujuan, sejarah paham kebangsaan Indonesia, pancasila sebagai sistem filsafat, pancasila sebagai ideologi nasional bangsa dan negara Indonesia, pancasila dalam konteks kenegaraan.

3. Media Puzzle Pancasila

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Media puzzle adalah permainan edukatif yang dapat menari minat anak dalam proses belajar, dapat disimpulkan media gambar berbentuk puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Puzzle Pancasila juga merupakan media pembelajaran berbentuk board games berisi potongan-potongan gambar. Kegiatan ini dapat dimulai dengan instruksi dari guru. Bentuk aktivitas pembelajarannya siswa akan menggabungkan potongan-potongan gambar tersebut menjadi suatu gambar yang utuh membentuk gambar contoh nilai dari symbol pancasila terhadap kegiatan sehari-hari. Saat siswa melakukan kegiatan menggabungkan potongan puzzle,

guru juga menjelaskan contoh kegiatan yang termasuk dalam kegiatan yang mencerminkan nilai-nilai dari symbol Pancasila.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Teori Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Dakhi, 2020) Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Pada dasarnya menurut (Palittin et al., 2019) Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah atau kemampuan meloncat setelah latihan.

Sedangkan menurut (Nasution, 2017) Hasil belajar merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat di capai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut (Irwan & Hasnawi, 2021) menyatakan bahwa hasil belajar nampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap keterampilan dan perilaku, perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misal dari tidak tahun menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan mencakup bidang kognitif, afektif

dan psikomotorik. Selain itu hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, sikap dan keterampilan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Mertania, 2023) Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor tertentu, seperti faktor yang datang dari siswa itu sendiri, maupun dari lingkungan disekitarnya. Jadi, baik faktor dari dalam maupun dari luar diri siswa sangat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Adapun salah satu faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah pemilihan metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan metode ini harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga ada kesatuan antara metode dengan materi pelajaran.

Adapun faktornya menurut (Nabillah & Abadi, 2020) dapat dibedakan menjadi dua golongan, diantaranya meliputi:

a. Faktor internal

faktor yang timbul dari siswa itu sendiri, seperti:

- 1) fisik
- 2) Psikologis
- 3) Kelelahan

b. Faktor eksternal

faktor yang timbul dari luar individu siswa, seperti:

- 1) Keluarga
- 2) Sekolah
- 3) Masyarakat

2. Kajian Teori Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat menjadi perantara bagi guru dan siswa untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

(Harahap, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran terdiri dari dua suku kata media dan pembelajaran yang berarti pengantar, sementara pembelajaran merupakan kegiatan seseorang melakukan aktivitas belajar. Sehingga media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu alat pengantar pesan (materi pembelajar) dalam proses belajar mengajar di kelas. Pesan yang disampaikan juga disesuaikan dengan kurikulum yang diajarkan.

Sementara itu (Kurniati et al., 2020) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Hardini & Akmal, 2017) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat mempengaruhi semangat serta ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sampai akhir.

Media pembelajaran juga di definisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi atau bahan

pembelajaran yang mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rantika, 2019). Sedangkan, menurut (Widyatmoko, 2019) dalam jurnal internasionalnya yang berjudul *The Development of Educational Puzzle Game Based on The Local Wisdom Using Flash Media to Educate the Students' Characteristic of Primary School* menyatakan “*Learning media is a component that increases the intensity of interaction between teachers and students and the interaction between students and students. So, learning media can be a teaching aid that is supporting the teacher's learning method*”. Media pembelajaran merupakan komponen yang dapat meningkatkan intensitas antara guru dan siswa dan menjadi alat bantu guru dalam menunjang proses pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas tentang definisi media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dari proses pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian informasi, pemikiran atau bahan ajar dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk dapat mempengaruhi ketertarikan siswa pada pembelajaran yang dilakukan. Penerapan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan membantu aktifitas proses tersampainya pesan dalam suatu materi pembelajaran.

b. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam jenisnya. Seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa

pada saat itu. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Banyak dikemukakan tentang berbagai jenis media oleh para ahli, salah satunya dijabarkan oleh (Susanti & Zulfiana, 2018) dalam jurnalnya yang berjudul jenis-jenis media pembelajaran, diantaranya:

1. Media visual

Media visual merupakan suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi berupa materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan hanya dapat dilihat oleh indera penglihatan. Sejalan dengan definisi media visual di atas, menurut (Rantika, 2019) menjelaskan bahwa Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung suara. Contohnya gambar, lukisan.

2. Media audio

Media Audio merupakan sebuah media dengar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan dan hanya dapat dilihat oleh indera pendengaran saja. Media audio juga lebih sering didefinisikan sebagai media yang hanya dapat didengarkan saja. Contoh jenis media audio adalah radio, alat perekam, piringan hitam (Fujiyanto et al., 2016)

3. Media audio-visual

Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan penggunaannya dapat dilihat serta didengar, sehingga media ini berupa suara dan juga gambar. Menurut (Fujiyanto et al., 2016) media audio visual juga merupakan jenis

media yang selain mengandung suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video.

3. Kajian Teori Media Puzzle Pancasila

a. Pengertian Media Puzzle

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* dan merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan. Secara lebih luas, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis untuk memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Fitriani & Aulia, 2020). Media gambar puzzle merupakan media permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat (Miswandi, 2018). Sejalan dengan pengertian tersebut (Harahap, 2021) juga mendefinsikan Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi.

Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain juga tetapi mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Media puzzle merupakan suatu alat atau media yang membentuk potongan-potongan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, kerja sama (Kurniati

et al., 2020). Dengan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran, siswa dilatih mengembangkan kemampuan berfikirnya untuk menggabungkan potongan-potongan puzzle tersebut. Menurut (Oktaviani, 2020) Puzzle dibagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya:

- 1) Puzzle konstruksi merupakan perkumpulan potongan-potongan terpisah yang digabungkan kembali menjadi beberapa model.
- 2) Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan dimainkan dengan cara membentuk sesuai dengan yang kita inginkan
- 3) Puzzle lantai yaitu terbuat dari bahan sponge (busa) sehingga baik untuk alas bermain anak-anak di atas lantai
- 4) Puzzle logika merupakan gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak berlatih untuk memecahkan masalah sehingga membentuk gambar yang utuh.

b. Manfaat Media Puzzle

Manfaat media puzzle dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan halus melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan serta meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Selain itu menurut (Widyatmoko, 2019) Melalui puzzle, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar dan tulisan untuk melatih koordinasi tangan dan mata untuk menyocokkan kepingan-kepingan menjadi satu gambar atau tulisan yang utuh.

Oleh sebab itu dengan kata lain penggunaan media puzzle dapat membantu siswa kelas rendah untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka, dengan menyatukan kepingan-kepingan puzzle dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka. Saat bermain puzzle, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan puzzle tersebut.

c. Fungsi Media Puzzle

Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. (Kurniati et al., 2020) mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi untuk media puzzle ini berfungsi untuk:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan.
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk dapat melatih untuk berpikir matematis
(menggunakan otak kiri)
- 6) Melatih logika anak

d. Jenis Media Puzzle

Media permainan termasuk media permainan puzzle sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang berbentuk huruf atau kalimat-kalimat sampai pada gambar-gambar yang tidak berwarna dan

berbentuk dua atau tiga dimensi. Berikut ini ada beberapa jenis puzzle yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata menurut (Yunita & Supriatna, 2021):

- 1) *Spelling Puzzle*, yaitu puzzle yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar
- 2) *Jigsaw puzzle*, yaitu puzzle yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.
- 3) *The thing puzzle*, yaitu puzzle yang berupa deskripsi kalimatkalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.

e. Pengertian Media Puzzle Pancasila

Media puzzle adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu. Menurut (Hastuti, 2019) Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan puzzle dan dalam menyusun puzzle siswa harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada. Pada alternatif media pembelajaran untuk mengajarkan materi simbol sila Pancasila pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai solusi permasalahan di SD adalah puzzle Pancasila.

Selain itu (Nurgiansah, 2021) Media puzzle Pancasila merupakan poster Pancasila yang telah dipotong menjadi beberapa bagian pola. Media puzzle pancasila ini memaparkan materi Pancasila pada Pendidikan Pancasila

kelas 1 sekolah dasar. Media ini dibuat dalam bentuk potongan-potongan gambar, sehingga akan membentuk suatu gambar yang utuh. Menurut (Fitriani & Aulia, 2020) Media Puzzle Pancasila merupakan media pembelajaran berbentuk *board games* berisi potongan-potongan gambar. Kegiatan ini dapat dimulai dengan instruksi dari guru. Bentuk aktivitas pembelajarannya siswa akan menggabungkan potongan-potongan gambar tersebut menjadi suatu gambar yang utuh membentuk gambar contoh nilai dari symbol pancasila terhadap kegiatan sehari-hari. Media ini sangat mempermudah dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Dari definisi media puzzle Pancasila di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut merupakan media alternatif yang digunakan dalam materi pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 fase A yang berupa potongan gambar atau poster yang disusun menjadi beberapa bagian pola agar dapat bentuk menjadi gambar yang utuh.

f. Langkah-Langkah Menggunakan Media Puzzle Pancasila

Adapun persiapan yang perlu dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai oleh guru, diantaranya:

- a. Guru membuat beberapa potongan Puzzle tentang symbol-simbol pancasila dikardus yang berukuran 40cm x 60cm.
- b. Semakin banyak gambar dan kepingan gambarnya, maka akan semakin tinggi tingkat kesulitannya, kesulitannya harus sesuai dengan kelas yang ingin menggunakan media puzzle tersebut.

Setelah kegiatan persiapan, selanjutnya kegiatan pelaksanaan. Adapun kegiatan yang dilakukan guru diawali dengan menyajikan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Siswa dibentuk menjadi 2 kelompok besar, masing-masing anggota setiap kelompok maksimal 6 siswa dan minimal 4 siswa.
- b. Lalu masing-masing perwakilan kelompok diajak maju kedepan kelas untuk menyusun potongan Puzzle tersebut.
- c. Sebelum siswa memasang potongan Puzzle, guru terlebih dahulu menjelaskan cara bermain Puzzle Pancasila tersebut.
- d. Lalu peserta didik memasangkan potongan Puzzle symbol-simbol pancasila yang telah disediakan.
- e. Waktu yang disediakan kurang lebih 10 menit.
- f. Dengan bimbingan guru, guru member arahan kepada siswa yang kesusahan untuk menyusun Puzzle tersebut.

4. Kajian Teori Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membelajarkan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam surat Al-mujadalah ayat 11;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا دُعِيتُمْ إِلَىٰ مَجْلِسٍ فَارْجِعُوا إِلَيْهِمْ وَأَنْتُمْ مُّقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَآتَيْتُمُوهَا حَقَّ حَقِّهَا كَمَا دُعِيتُمْ لَهَا فَسَبِيحًا مَّطْمَئِينَ
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا دُعِيتُمْ إِلَىٰ مَجْلِسٍ فَارْجِعُوا إِلَيْهِمْ وَأَنْتُمْ مُّقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَآتَيْتُمُوهَا حَقَّ حَقِّهَا كَمَا دُعِيتُمْ لَهَا فَسَبِيحًا مَّطْمَئِينَ

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: 'Berlapang-lapanglah dalam majelis, lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: 'Berdirilah kamu', berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan," (QS. Al-Mujadalah [58]: 11).

Ayat di atas menjelaskan bahwa aktivitas pembelajaran harus dilakukan oleh setiap manusia. Dan pada ayat ini juga menunjukkan betapa tinggi derajat dan kedudukan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan disisi Allah SWT.

Menurut (Sekarini, 2022) Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang (pendidik) untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, dan mengorganisasikannya sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal. Adapun pengertian pembelajaran mengacu pada Undang-undang No.20 Tahun 2003 dalam jurnal (Noor, 2018), adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan pengertian pembelajaran tersebut (Kurniati et al., 2020) juga mendefisikan pengertian pembelajaran yaitu segala peristiwa belajar yang diulang-ulang yang bisa memberikan pengaruh langsung pada tingkah laku manusia.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang pengertian pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya secara sengaja yang berkaitan dengan peristiwa belajar seseorang yang dilakukan oleh dua arah antara pendidik dan siswa untuk memperoleh sebuah informasi atau ilmu dengan optimal.

b. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan materi pelajaran PPKn yang dikemas dengan konsep materi pembelajaran kurikulum merdeka. Menurut (Nurgiansah, 2021) Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berdiri

sendiri yang harus ditempuh oleh setiap warga Indonesia, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang Sarjana. Pendidikan Pancasila adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengetahuan, kepribadian, dan keahlian, sesuai dengan potensi dirinya masing-masing (Risdianto, 2019)

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sendiri harus memiliki keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Menurut (Rahmawati & Harmanto, 2020) dalam jurnalnya *Toleransi Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* menjelaskan bahwa pada setiap konsep Pendidikan Pancasila memiliki keterkaitan dengan konsep lainnya, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep lainnya. Oleh karena itu siswa harus lebih banyak diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut agar siswa juga dapat mengimplementasikannya sebagai warga negara yang baik di masa depan.

Berdasarkan pengertian di atas tentang Pembelajaran Pendidikan Pancasila maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan pancasila merupakan pendidikan yang berkenaan dengan pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur pada generasi muda. Selain itu, Pendidikan pancasila juga menjelaskan tentang landasan tujuan, sejarah paham kebangsaan Indonesia, pancasila sebagai sistem filsafat, pancasila sebagai ideologi nasional bangsa dan negara Indonesia, pancasila dalam konteks kenegaraan.

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tidak dapat dipungkiri bahwa kebutuhan akan Pendidikan Kewarganegaraan amat penting bagi perkembangan pendidikan yang bermoral di Indonesia. Falsafah Pancasila yang menjadi nilai-nilai keperibadian dan pandangan hidup bangsa, yang telah diuji kebenaran, kemampuan, dan kesaktiannya, sehingga tidak ada satu kekuatan yang mampu memisahkan Pancasila dengan kehidupan bangsa Indonesia. Berbeda dengan negara-negara lain, unsur-unsur materi Pendidikan Pancasila diangkat dari pandangan hidup masyarakat Indonesia itu sendiri. Adapun tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan buku guru kelas 1 kurikulum merdeka (Dewi, 2022) sebagai berikut:

- 1) Memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini ditunjukkan melalui sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya serta menghargai kebinekaan untuk mewujudkan keadilan social.
- 2) Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa dan ideologi negara melalui kajian secara kritis terhadap nilai dan kearifan luhur bangsa Indonesia
- 3) Sebagai pedoman dan perspektif dalam berinteraksi dengan masyarakat global, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, rumah, masyarakat sekitar, dan dalam konteks yang lebih luas.

- 4) Menganalisis secara kritis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menelaraskan hak dan kewajiban di tengah kehidupan bermasyarakat
- 5) Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membeda-bedakan jenis kelamin dan SARA, serta memiliki sikap toleransi.

d. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan tujuan dan nilai-nilai inilah yang menjadi esensi Pendidikan Kewarganegaraan yang kemudian dikembangkan secara luas dan sistematis baik dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Maka karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam (Dewi, 2022) sebagai berikut:

- 1) Wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia
- 2) Berorientasi pada penguatan karakter dan wawasan kebangsaan melalui pembentukan sikap mental, penanaman nilai, moral, dan budi pekerti yang menekankan harmonisasi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta menekankan pada sikap kekeluargaan dan bekerja sama pada proyek belajar kewarganegaraan
- 3) Berorientasi pada mengembangkan misi keadaban Pancasila, yang mampu membudayakan dan memberdayakan peserta didik menjadi warganegara yang cerdas dan baik serta menjadi pemimpin bangsa dan

negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab

- 4) Wahana pendidikan nilai, karekter Pancasila, dan pengembangan kapasitas psikososial kewarganegaraan Indonesia sangat koheren (runut dan terpadu) dengan komitmen pengembangan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dan perwujudan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab
- 5) Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.

e. Materi

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pembelajaran Pancasila pada materi aku cinta Pancasila. Adapun elemen dan capaian pembelajarannya (Dewi, 2022) sebagai berikut;

Tabel 1.1
Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik dapat mengenali simbol-simbol Pancasila, serta menceritakan hubungan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila dalam Pancasila.

Elemen capaian pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi dasar pengetahuan yang nantinya dapat mengembangkan sikap dan keterampilan kewarganegaraan siswa.

B. Hasil Penelitian Relevan

- 1) Winda Hastuti dalam jurnalnya di tahun 2019 (Hastuti, 2019) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Media Puzzle Pancasila Pada Siswa Kelas Ia Di Sd Negeri Rambutan 03 Pagi” mengemukakan bahwa media puzzle Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1A SDN Rambutan 03 Pagi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar sebagai berikut. Hasil belajar kompetensi sikap spiritual (KI-1) siklus I mendapatkan skor 11,31 kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 11,81 dengan kategori baik, dan siklus III menjadi 13,72 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar kompetensi sikap sosial (KI-2) siklus I memperoleh skor 8,38 kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 8,46 dengan kategori baik, dan pada siklus III menjadi 9,66 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar kompetensi pengetahuan (KI-3) siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal 71,88%, meningkat pada siklus II sebesar 75,00%, dan meningkat pada siklus III sebesar 84,38%. Hasil belajar kompetensi keterampilan (KI-4) siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal 71,88%, siklus II sebesar 78,13%, dan siklus III sebesar 87,5%. Perolehan skor hasil belajar mengalami peningkatan pada ketiga siklus dan memenuhi indikator keberhasilan sebesar 80% pada siklus ke III. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media puzzle Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IA di SDN Rambutan 03 Pagi.

- 2) Miswandi dalam jurnal penelitiannya ditahun 2018 (Miswandi, 2018) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi *Crossword Puzzle*” mengemukakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Terbis Kecamatan Panggul Semester 2 tahun ajaran 2016/2017 dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Penelitiannya menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kebebasan berorganisasi. Pencapaian hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 25,00% pada pra siklus, meningkat menjadi 50,00% pada siklus I sedangkan pada siklus II 83,00%.
- 3) Rizki Rumianti Harahap dalam skripsinya tahun 2021 (Harahap, 2021) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas V Sd Negeri 0906 Padang Sihopal Kecamatan Huristak Kabupaten Padang Lawas” memaparkan bahwa dengan media puzzle juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat

terlihat karena dalam penelitiannya telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% siswa kelas V memperoleh skor minat belajar pada kategori tinggi. Pada siklus I terdapat 80% (16 peserta didik), siswa kelas V memperoleh skor minat diatas 20 (kategori minat masih dalam keadaan cukup) dan siklus II terdapat 60% (12 peserta didik) yang memperoleh skor minat 30 (kategori minat belajar tinggi). Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata minat belajar peserta didik kelas V dari pra siklus ke siklus berikutnya. Pada pra siklus menunjukkan angka 13,25 dengan kategori minat belajar rendah, siklus I menunjukkan angka 21,35 dengan kategori minat belajar cukup, dan siklus II menunjukkan angka 30,73 dengan kategori minat belajar tinggi.

Dari beberapa penelitian diatas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri, yaitu:

Tabel 1.2
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Persamaan	Perbedaan
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran Puzzle	Tahun penelitian di atas berbeda, sementara saat ini peneliti meneliti pada tahun 2023
Materi pembelajaran yang dijadikan bahan rujukan adalah Pendidikan Pancasila/PPKn	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa solusi meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan di penelitian sebelumnya peneliti lain juga meneliti peningkatan minat

	belajar siswa
Metodologi yang digunakan yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas	Tempat penelitian di atas berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti

C. Kerangka Berpikir

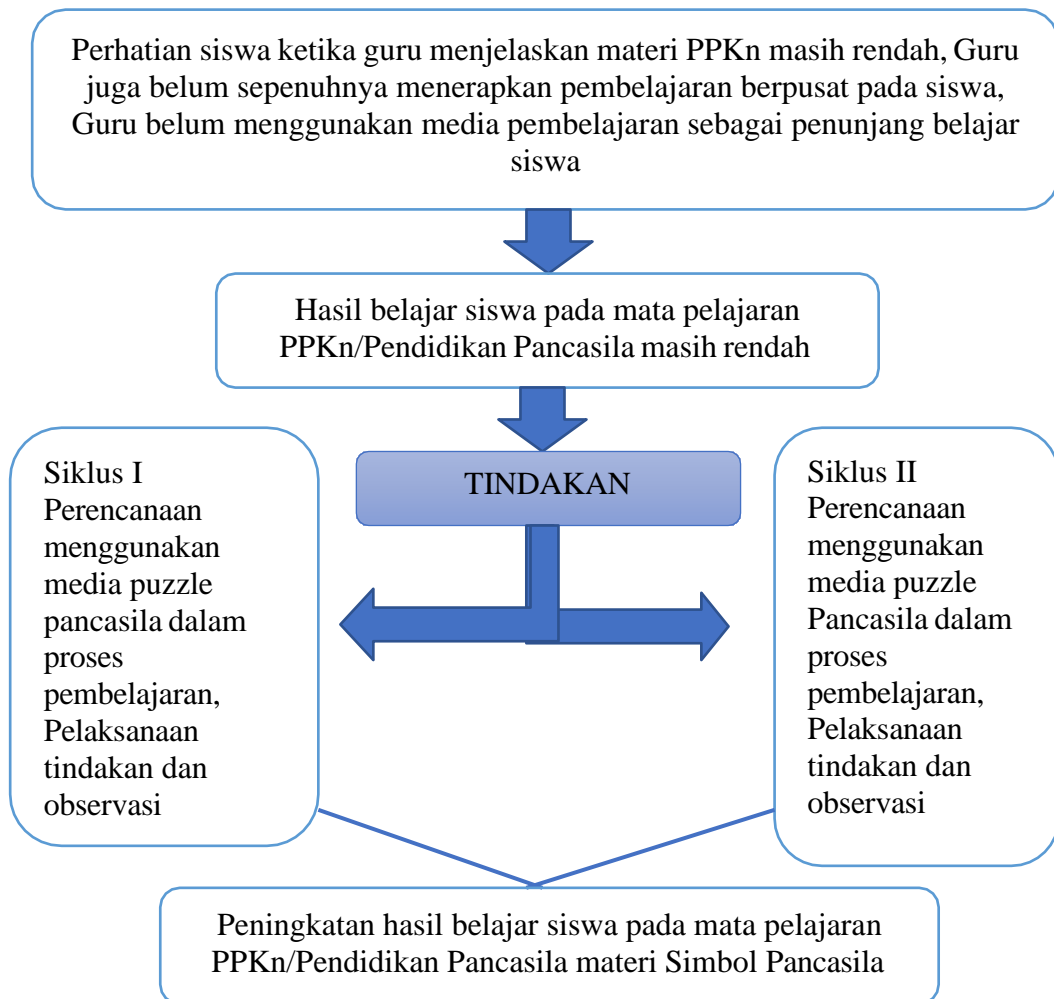
Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini disusunlah kerangka berpikir penelitian ini, yaitu peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan penerapan media puzzle Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada kondisi awal, diketahui bahwa pada proses pembelajaran partisipasi siswa belum sepenuhnya dilakukan secara aktif, perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi PPKn masih rendah, Guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan konten materi ajar. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang belajar siswa. Akibatnya siswa merasa bosan dan cenderung melakukan aktivitasnya sendiri. Hal itu menyebabkan materi yang disampaikan oleh guru masih terkesan teoritis, abstrak dan kurang dipahami oleh siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Melihat kondisi awal tersebut dan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, maka peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran puzzle Pancasila dengan materi mengenal simbol pancasila

melalui serangkaian tindakan pembelajaran berbentuk siklus, dimana tiap siklusnya meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setelah dilakukan tindakan tersebut diharapkan hasil belajar siswa menjadi meningkat pada mata pelajaran PPKn materi Simbol Pancasila.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dapat disimpulkan dengan dengan bagan berikut:



Bagan 1.1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka peneliti dapat menarik suatu hipotesis bahwa “Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Pancasila Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn/Pendidikan Pancasila Materi Simbol Pancasila Di Kelas 1 SD Negeri Pojeh I Sumenep”

BAB III

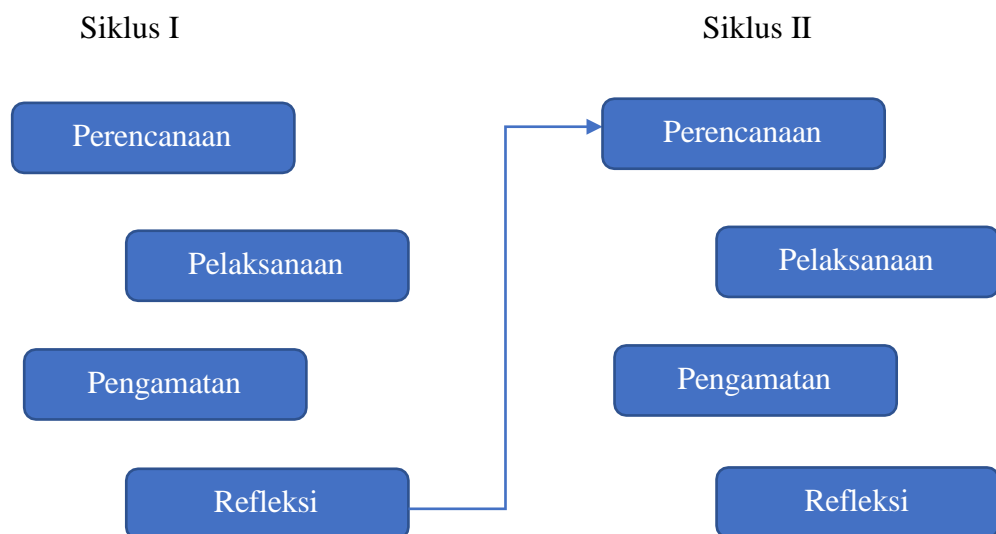
METODELOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pojeh I Sumenep. Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023 sampai dengan selesai pada batas waktunya.

B. Jenis Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru sekaligus sebagai peneliti, yang disusun dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Harahap, 2021). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan.



Bagan 1.2

Jenis Metode Penelitian

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas I SDN Pojeh I Sumenep yang berjumlah 13 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Tahap-Tahap Penelitian Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan sebagai berikut:

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun instrumen pembelajaran yaitu:

- a) Menyusun modul ajar
- b) Mempersiapkan media pembelajaran yang diperlukan dalam mengajar
- c) Menyusun lembar soal yang akan diberikan kepada siswa
- d) Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan pembelajaran yang telah di susun sebagai berikut:

Tabel 1.3
Skema Tahap Pelaksanaan

Kegiatan Awal	a) Jika pembelajaran ini dimulai dari jam
---------------	---

	<p>pertama, maka dalam kegiatan pendahuluan ini diawali dengan mengucapkan salam dari guru, membaca doa atau meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing (penguatan elemen akhlak beragama).</p> <p>b) Guru dapat mengecek kesiapan peserta didik sebelum belajar dengan meminta peserta didik merapikan pakaian, tempat duduk, kemudian mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>d) Guru mengajak siswa bernyanyi dan cek focus setelah itu guru memberikan pertanyaan sebagai stimulus pengetahuan peserta didik tentang Pancasila, melalui media poster Pancasila, dengan pertanyaan “Anak-anak, tahukah kalian apa yang Ibu pegang ini? Gambar apakah ini?”</p>
Kegiatan Inti	<p>a) Guru memberikan tanggapan atas respon dari peserta didik mengani poster</p>

	<p>Pancasila tersebut. Guru dapat memberikan penjelasan tentang Pancasila dalam rangka mengenalkan Pancasila sebagai salah satu simbol negara yang memiliki nilai-nilai yang menjadi acuan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>b) Guru meminta peserta didik untuk bernyanyi bersama-sama lagu Garuda Pancasila. Guru dapat memberikan penjelasan tentang lagu Garuda Pancasila terutama pada lirik Pancasila sebagai pribadi bangsa, yang mana pribadi bangsa selalu mencerminkan nilai-nilai baik dan positif dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>c) Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar, menyimak apa yang disampaikan oleh guru, dan meminta peserta didik untuk menjawab dan menyebutkan kembali symbol dan sila Pancasila</p> <p>d) Guru memfasilitasi dan memotivasi peserta didik untuk menyebutkan kembali gambar symbol dan sila Pancasila.</p> <p>e) Guru mengajak peserta didik bermain</p>
--	---

	<p><i>“puzzle”</i> secara berkelompok dengan desain komponen permainan modifikasi nilai-nilai Pancasila (penguatan elemen kolaborasi dan regulasi diri)</p> <p>f) Dalam permainan tersebut kelompok dibagi menjadi 2 kelompok besar. Masing-masing kelompok diberi waktu 60 detik untuk Menyusun puzzle Pancasila yang telah disediakan.</p> <p>g) Bagi kelompok yang menyelesaikan permainan tersebut terlebih dahulu, diberikan kesempatan untuk maju ke depan dan mempresentasikan.</p> <p>h) Guru memberikan 2 LKPD pada peserta didik untuk dikerjakan secara individu. Satu LKPD dikerjakan di kelas dan satu lembar lainnya dijadikan pekerjaan rumah.</p>
Kegiatan Penutup	<p>a) Guru memberikan penguatan dengan pertanyaan “Bagaimana anak-anak, dapatkah anak-anak menghafal symbol dan sila Pancasila?”</p> <p>b) Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan kembali dengan lantang pancasila.</p>

	<p>c) Guru mengingatkan Kembali tentang lembar LKPD yang dijadikan sebagai pekerjaan rumah.</p> <p>d) Guru juga meminta peserta didik untuk bercerita kembali kepada orang tua/keluarga di rumah tentang Pancasila sebagai lambang dan symbol negara Indonesia.</p> <p>e) Guru dapat menutup pembelajaran dengan berdoa Bersama dan mengecek kerapian</p>
--	---

3. Tahap Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini dilaksanakan observasi atau pengamatan. Dalam penelitian ini melakukan pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran puzzle. Observasi ditekankan pada proses pembelajaran, skenario pembelajaran, aktivitas guru dan hasil belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran dari awal hingga akhir agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.

5. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dilakukan refleksi pada keseluruhan langkah dan rangkaian proses tindakan sebagai rujukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Dengan

menganalisis tes hasil belajar dan hasil observasi aktivitas dapat ditarik kesimpulan tentang proses pembelajaran. Selanjutnya, direfleksi untuk dijadikan bahan kajian untuk melaksanakan siklus kedua dan memperbaiki kelemahan pada siklus pertama.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II yaitu memperbaiki kekurangan pada siklus I maka dilanjutkan dengan siklus II yaitu Peneliti menyusun kembali perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

2. Tahap Pelaksanaan

Tindakan Tahap pelaksanaan tindakan siklus II yaitu Peneliti melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada modul ajar, berdasarkan hasil reflesi pada siklus pertama.

3. Tahap Observasi

Tahap observasi tindakan siklus II yaitu Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran dikelas serta melakukan pengamatan terhadap hasil belajar siswa.

4. Tahap Refleksi

Tahap reflesi tindakan siklus II yaitu Mencatat dan menyimpulkan hasil pengamatan terhadap siklus kedua untuk dapat menarik kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan.

E. Sumber Data

Dalam penelitian ini Sumber data yang diperoleh, yaitu guru kelas mata pelajaran PPKn kelas I SDN Pojeh I Sumenep, siswa kelas 1, dengan

melakukan lembar observasi guru maupun siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

F. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes, lembar observasi dan catatan lapangan. Berikut di bawah ini adalah penjelasannya:

1) Observasi

Lembar observasi ini dipergunakan untuk aktivitas guru saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Tabel 1.4
Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Persiapan : a. Menyiapkan perangkat pembelajaran				
	b. Menyiapkan media pembelajaran				
2	Kegiatan belajar mengajar Pendahuluan : a. Memberikan apresiasi dan motivasi				
	b. Menyampaian tujuan pembelajaran				
	Kegiatan inti : a. Menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran				

b. Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan				
c. Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang di berikan				
d. Melatih siswa untuk berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya				
e. Mengevaluasi diskusi kelompok.				
Penutup: a. Melakukan evaluasi secara individu				
b. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya				
c. Menutup kegiatan pembelajaran.				

Keterangan : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

2) Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi ini juga dilakukan bertujuan untuk mendokumentasikan segala aktivitas pembelajaran dengan media pembelajaran puzzle Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila/PPKn materi Simbol Pancasila.

3) Tes

Tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan-pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa.

Bagan 1.5 Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

Capaian Pembelajaran	Indikator	No soal
Peserta didik dapat mengenali simbol-simbol Pancasila, serta hubungan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila dalam Pancasila.	Menyusun kalimat sila Pancasila dengan benar	1-5
	Mengisi soal isian singkat seputar symbol Pancasila	1-5

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data dalam penelitian ini diperlukan teknik pemeriksaan atau teknik penjamin keabsahan data. Adapun teknik penjamin keabsahan data adalah sebagai berikut:

1) Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, lalu memusatkan perhatian pada hal tersebut. Peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara terus-menerus terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian peneliti menelaah secara rinci sampai seluruh faktor yang diamati dapat dipahami.

2) Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Triangulasi juga didefinisikan sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain atau penggabungan dari beberapa referensi luar.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan merefleksikan hasil observasi dari penggunaan media puzzle Pancasila dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa selama proses tindakan berlangsung.

1. Teknik Analisis Aktivitas Guru

Hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media puzzle dalam meningkatkan aktivitas guru pada pembelajaran dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

F = Jumlah skor yang diamati

N = Jumlah seluruh siswa.

2. Analisis Data Tes

Analisis hasil tes adalah untuk mengukur hasil belajar dengan melihat peningkatan hasil belajar menggunakan tes tertulis. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang didapat setelah proses pembelajaran pada tiap siklusnya. Analisis data dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Skala interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} + 1}{\text{kelas interval}}$$

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) muatan PPKn Kelas I SDN Pojeh I, apabila nilai hasil belajar ≥ 75 maka tuntas dan < 75 tidak tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, M., Harjono, A., & Husniati, H. (2020). Pengaruh Model Learning Cycle 5e Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V. *Progres Pendidikan*, 1(1), 24–32.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140.
- Fitriani, N., & Aulia, P. (2020). Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan Puzzle dengan yang Tidak Menggunakan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3064–3070.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antarmakhluk hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850.
- Harahap, R. R. (2021). *Penggunaan media pembelajaran puzzle dalam peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 0906 Padang Sihopal Kecamatan Huristak Kabupaten Padang Lawas*. IAIN Padangsidempuan.
- Hardini, A. T. A., & Akmal, A. (2017). Penerapan Metode Snowball Throwing berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 233–245.
- Hastuti, W. (2019). *Peningkatan hasil belajar PPKn menggunakan media puzzle*

Pancasila pada siswa Kelas IA di SD Negeri Rambutan 03 Pagi.

- Irwan, I., & Hasnawi, H. (2021). Analisis model pembelajaran contextual teaching and learning dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 235–245.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan metode brainstorming dengan bantuan media gambar grafis untuk meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25.
- Kurniati, E. A., Muhsinin, U., & Fatmawati, K. (2020). *PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DAPAT MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS III PEMBELAJARAN TEMATIK MI MUHAJIRIN KOTA JAMBI*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Mertania, S. (2023). Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Jenis Sumber Daya Alam Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Sdn 02 Kelapa Tujuh. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1), 99–109.
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 300–306.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9–16.
- Noor, T. (2018). rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang

- sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 3(01).
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Oktaviani, A. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN Metro.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109.
- Rahmawati, M., & Harmanto, H. (2020). Pembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewapembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan bagi siswa tunagrahita. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 59–72.
- Rantika, A. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTU MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS III MIN 7 BANDAR LAMPUNG*. UIN Raden Intan Lampung.
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. *April*, 0–16. Diakses Pada, 22.
- Sekarini, N. N. (2022). Implementasi Model Pembelajaran STAD Sebagai Upaya

dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3).

Sujinah, S., Supriyanto, E., & Haryanti, T. (n.d.). *Buku Panduan Penetapan Bahan Ajar Sekolah*. universitas muhammadiyah surabaya.

Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.

Widyatmoko, H. (2019). THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL PUZZLE GAME BASED ON THE LOCAL WISDOM USING FLASH MEDIA TO EDUCATE THE STUDENTS'CHARACTERISTIC OF PRIMARY SCHOOL. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2).

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006.