

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE

Oleh:

Galuh Wilujeng Pravitasari¹

Ellys Mersina Mursidik²

Titik Nuryantin³

Universitas PGRI Madiun^{1,2} SDN Josenan Kota Madiun³

Alamat: JL. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

Alamat: JL. Kalimosodo No.75, Josenan, Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur
(63134).

Korespondensi Penulis: galuhwilujeng50@gmail.com

Abstract. *This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 01 Josenan in the subject of Pancasila Education through the use of puzzle media as an interactive learning tool. The research was conducted in two cycles involving 30 students as subjects. Data were collected through tests, observations, field notes, and documentation. In the pre-action stage, the students' average score was 72.25, with a completion rate of 66.66%. After the implementation of puzzle media in cycle I, the average score increased to 78.38, with a completion rate of 76.66%. In cycle II, there was a further improvement, with an average score reaching 85.16 and a completion rate of 93.33%. These results demonstrate that puzzle media can create more effective learning, encourage students to be more active, and enhance their understanding of Pancasila values. Thus, the use of puzzle media has proven to significantly improve students' learning outcomes. This study also contributes to the development of innovative teaching methods relevant for application in Pancasila Education at the elementary school level.*

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Media, Puzzle.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 01 Josenan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media puzzle sebagai alat pembelajaran interaktif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 30 peserta didik sebagai subjek. Data penelitian diperoleh melalui tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pada tahap pra tindakan, rata-rata nilai siswa adalah 72,25 dengan tingkat ketuntasan sebesar 66,66%. Setelah penerapan media puzzle pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 78,38 dengan tingkat ketuntasan mencapai 76,66%. Pada siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut dengan rata-rata nilai mencapai 85,16 dan tingkat ketuntasan sebesar 93,33%. Hasil ini membuktikan bahwa media puzzle dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, mendorong siswa untuk lebih aktif, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, penggunaan media puzzle terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Puzzle.

LATAR BELAKANG

Latar belakang penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 01 Josenan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif, yaitu media puzzle. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk membangun dan mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten, salah satunya melalui proses pengajaran di sekolah. Akan tetapi, pendekatan yang masih konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks sering kali menjadikan proses belajar mengajar kurang menarik dan membuat siswa pasif. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi kurang optimal.

Sebagai solusi, penelitian ini memperkenalkan penggunaan media puzzle sebagai alternatif yang edukatif dan relevan dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila. Puzzle diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, melatih kemampuan

berpikir kritis, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi terhadap implementasi metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sekaligus secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

KAJIAN TEORITIS

Pendidikan adalah kegiatan yang dirancang secara sengaja untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan meningkatkan kemampuan peserta didik, serta bersifat dinamis dalam konteks budaya (Trianto, 2010:1). Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mempersiapkan, membangun, mengembangkan, dan mengelola sumber daya manusia (SDM) yang sangat kompeten. Di sekolah, pendidik dan siswa adalah bagian dari SDM tersebut. Pendidik memainkan peran utama dalam proses pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, memperkenalkan gerakan "Merdeka Belajar". Gerakan ini mendorong inovasi dari para pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, sekaligus memfasilitasi siswa untuk berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran. Penggunaan media edukatif menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pendidik seringkali menggunakan media umum seperti buku Pendidikan Pancasila dan proyektor untuk mengajarkan materi. Pendekatan ini cenderung menjadikan pembelajaran kurang menarik dan berpusat pada guru, sehingga menjadikan siswa lebih pasif dalam proses belajar mengajar. Isi buku teks sulit dipahami oleh siswa karena isi yang diberikan terbatas dan tidak mendukung pengembangan kemampuan siswa dalam memahami informasi dan memecahkan permasalahan secara logis, khususnya dalam konteks kehidupan sehari-hari yang seringkali sulit.

Oleh karena itu, hendaknya pendidik menyediakan media pembelajaran yang bersifat edukatif dan relevan dengan permasalahan sehari-hari agar siswa dapat belajar lebih efektif. Media puzzle merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan untuk mempelajari nilai-nilai Pancasila. Penggunaan puzzle dapat menjadi sumber belajar alternatif yang mendidik dan efektif, membantu siswa memahami konten sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti memilih puzzle sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE

materi nilai Pancasila dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan berbantuan Media Puzzle”.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat mengenai penerapan media puzzle serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal pada materi Pancasila seperti Nilai-Nilai Kehidupan Sekolah Dasar IV (SD).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Metode ini melibatkan serangkaian tindakan untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi melalui observasi, dengan tujuan memberikan solusi terhadap kendala dalam proses pembelajaran di kelas. Azizah dan Fatamorgana (2021) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk kajian ilmiah yang dilakukan oleh guru atau peneliti di kelas, menggunakan berbagai tindakan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Prosedur PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di SDN Josenan Kota Madiun dengan subyek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sementara tes bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan statistik deskriptif dan inferensial untuk data numerik, dengan membandingkan hasil dari tahap pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif diterapkan pada data naratif yang dihasilkan dari pengamatan selama proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Prosedur penelitian menggunakan model siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap penelitian dimulai dengan prasiklus yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan pengelolaan hasil. Dilanjutkan dengan analisis dan

pembahasan tindakan I (Siklus I). Apabila hasilnya masih memerlukan perbaikan, dilanjutkan ke Siklus II dan jika perlu dilanjutkan hingga Siklus III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 01 Josenan Kota Madiun, tahap pratindakan bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa melalui tes dan observasi. Hasil tes kemampuan awal sebelum penerapan media pembelajaran puzzle dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Pratindakan

Aspek	Jumlah
Jumlah peserta didik	30
Peserta didik yang telah mencapai KKM	20
Peserta didik yang belum mencapai KKM	10
Rata-rata nilai kelas	72,25
Persentase ketuntasan	66,66 %
Persentase ketidaktuntasan	33,33 %

Dari Tabel 1 Pratindakan terdapat 20 peserta didik yang telah mencapai KKM 70 ke atas dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 66,66%, sementara itu terdapat 10 peserta didik belum mencapai KKM 70 dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 33,33%. Tingkat ketuntasan pembelajaran Pra Tindakan belum mencapai tingkat ketuntasan pembelajaran minimal 80%.

Setelah penerapan media puzzle pada siklus I, diperoleh hasil bahwa 23 siswa telah mencapai standar KKM, sementara 7 siswa belum mencapainya. Meskipun ada peningkatan dalam hasil pembelajaran pada siklus I, proses pembelajaran masih belum mencapai tingkat yang optimal. Hasil tes pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Siklus I

Aspek	Jumlah
Jumlah siswa	30

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE

Peserta didik yang telah mencapai KKM	23
Peserta didik yang belum mencapai KKM	7
Rata-rata nilai kelas	78,38
Persentase ketuntasan	76,66 %
Persentase ketidaktuntasan	23,33 %

Tabel 2, data siklus I menunjukkan bahwa 23 peserta didik mencapai nilai di atas KKM 70, dengan tingkat ketuntasan sebesar 76,66%, sementara 7 peserta didik belum mencapai KKM 70, dengan persentase sebesar 23,33%. Tingkat ketuntasan belajar pada siklus I masih di bawah batas minimal yang diinginkan, yaitu 80%. Berdasarkan hasil siklus I, menunjukkan bahwa implementasi siklus II diperlukan karena siklus I tidak berhasil. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan pembelajaran pada Siklus II dan diharapkan hasil belajar siswa semakin meningkat.

Siklus II memiliki rencana pembelajaran yang serupa dengan siklus I. Namun, perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil observasi, tes, dan refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus I. Tahapan yang dilaksanakan dalam siklus II merupakan pengembangan dan perbaikan dari siklus I. Data hasil nilai pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3.Siklus II

Aspek	Jumlah
Jumlah siswa	30
Peserta didik yang telah mencapai KKM	28
Peserta didik yang belum mencapai KKM	2
Rata-rata nilai kelas	85,16
Persentase ketuntasan	93,33 %
Persentase ketidaktuntasan	6,66 %

Tabel 3 data siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 28 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM 70, dengan tingkat ketuntasan sebesar 93,33%, sedangkan

terdapat 2 peserta didik yang belum memenuhi KKM 70 dengan persentase 6,66%. Rata-rata nilai kelas adalah 85,16. Angka ketuntasan belajar dari siklus II telah memenuhi batas minimal yang ditetapkan, yaitu 80%. Berdasarkan data siklus II, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 01 Josenan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan setelah penerapan media puzzle. Dengan demikian, peneliti tidak perlu menerapkan siklus berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 01 Josenan Kota Madiun. Dengan memanfaatkan media pembelajaran puzzle, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih optimal, dengan mendorong peserta didik untuk lebih aktif menggunakan media pembelajaran dibandingkan jika hanya mendengarkan ceramah. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik, yang awalnya sebesar 72,25 pada tahap pratindakan dengan tingkat ketuntasan 66,66%, meningkat menjadi 78,38 pada siklus I dengan tingkat ketuntasan 76,66%, dan semakin meningkat pada siklus II dengan rata-rata nilai 85,16 serta tingkat ketuntasan 93,33%. Dengan demikian, penerapan media puzzle terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan di kelas VI SDN 01 Josenan Kota Madiun.

DAFTAR REFERENSI

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: PT. Kharisma Putri Utama.
- Angela Herlina Londa, Yuliana Yenita Mete, Berty Sadipun. Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Pemerolehan nilai hasil belajar Peserta Didik pada pembelajaran IPA. *Journal of Elementary School (JOES)*, 2018
- Elvira Nurini Hidayat. Kenaikan Partisipasi Aktif Dan Pemerolehan nilai hasil belajar PPKN Siswa Smp Melalui Pendekatan Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (Stad) Pada Materi Norma Dan Keadilan. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2021.

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE

- J.Moleong, Lexy.2014. Metode Penelitian Kualitatif , Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. In Lantanida Journal, 4(1), 35-49.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/arti cle/view/1866>
- Widodo. 2017. Metodologi Penelitian Populer & Praktis. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yulizarni Yulizarni. Penggunaan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Pemerolehan nilai hasil belajarPeserta Didik Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV SDN 21 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2017.