

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN BUGASUR
KEDALEMAN 2 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADA MATERI
NILAI PANCASILA**

Johana Kristantie¹, Ulhaq Zuhdi², Sumartono³

¹PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ²Universitas Negeri Surabaya,

³SDN Bugasur Kedaleman 2

¹kristantiejohana8@program.belajar.id, ²ulhaqzuhdi@unesa.ac.id

³erikaseptya62@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to increase the acquisition of final grades (learning outcomes) for fourth grade students at SDN Bugasur Kedaleman 2 through the use of media puzzles about Pancasila values. This research was conducted in 2 cycles. In this study, the subjects were fourth grade students with a total of 15 students. Through test activities, observations, field notes, and data documentation needed by researchers can be collected. The results of the study proved that the acquisition of final learning scores (learning outcomes) of students experienced an increase, namely in the first cycle 46.7% of students achieved the KKM score and in the second cycle 93.3% of students achieved the KKM score. Based on the results of this study, it can be concluded that the application of puzzle media to Pancasila values material can have an impact on increasing students' acquisition of final grades (learning outcomes).

Keywords: Pancasila values, the final acquisition of learning grades, media pazzle

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Bugasur Kedaleman 2 melalui penggunaan media *puzzle* tentang nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Penelitian ini subyeknya adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah 15 peserta didik. Melalui kegiatan tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi data yang dibutuhkan peneliti dapat terkumpul. Hasil penelitian membuktikan bahwa, Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yaitu siklus I 46,7% peserta didik mencapai nilai KKM dan pada siklus II 93,3% peserta didik mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media *puzzle* pada materi nilai pancasila dapat memberikan dampak menaikkan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: nilai-nilai pancasila, pemerolehan akhir nilai belajar , media pazzle

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan yang sengaja direncanakan dan terlaksana sesuai dengan tujuan dapat tercipta kondisi belajar yang

dapat aktif dan membuat kemampuan peserta didik mengalami kenaikan, serta bersifat dinamis dalam kehidupan budaya (Trianto, 2010:1). Pendidikan menjadi sebuah wadah

mempersiapkan, membangun, mengembangkan, dan mengolah SDM yang berkompeten tinggi. Pendidik dan peserta didiklah yang menjadi SDM di sekolah. Pendidik menjadi tokoh sentral dalam pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mengeluarkan gerakan “Merdeka Belajar”. Tujuan dari merdeka belajar yaitu diharapkan peserta didik dan pendidik dapat merdeka berpikir sehingga pengimplementasiannya dapat melalui inovasi pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Selain itu, memudahkan peserta didik untuk berinovasi dan berkeaktifitas dalam belajar. Peserta didik yang berfikir secara kreatif dapat dikembangkan melalui penggunaan media edukatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Vinda, S.Pd. hari Rabu, 01 Maret 2023 yang menjadi pendidik (guru kelas) kelas IV di SDN Bugasur Kedaleman 2 menyatakan bahwa, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai Pancasila pendidik belum mengajarkan dengan media edukatif, pendidik masih menerapkan media buku paket. Penyampaian materi, pendidik cenderung menerapkan media umum

seperti buku Pendidikan Pancasila atau proyektor. Metode pembelajaran seperti itu menjadi pembelajaran tidak menarik dan terfokus pada pendidik sehingga peserta didik menjadi lebih pasif selama pembelajaran di kelas. Materi dalam buku paket masih sulit untuk dipahami dan diserap oleh peserta didik secara maksimal. Penyajian materinya masih sangat terbatas dan kurang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis informasi untuk memahami dan menyimpulkan masalah secara rasional terutama pada kehidupan sehari-hari. Hal itu menyebabkan pendidik perlu memberikan sarana dan prasarana berupa media pembelajaran edukatif yang berisi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Media yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran pada materi nilai Pancasila dapat menerapkan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dapat menjadi alternatif sumber belajar edukatif yang berguna untuk memahami dan menumbuhkan kemampuan *Critical Thinking* pada peserta didik. Dari uraian di atas, peneliti menjadikan *puzzle* sebagai media untuk meningkatkan

Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik materi nilai Pancasila yang berjudul “Peningkatan hasil belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 melalui Penggunaan Media *puzzle* pada Materi Nilai Pancasila”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian bertujuan: (1) untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran peserta didik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 melalui penggunaan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila; (2) untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran peserta didik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 melalui penggunaan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila; dan (3) untuk menggambarkan kenaikan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 sebelum dan setelah menerapkan penggunaan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila.

Adapun penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat untuk memberikan informasi dan manfaat tentang ilmu pengetahuan tentang penerapan media *puzzle* serta meningkatkan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik secara maksimal pada Bab Pancasila

sebagai Nilai Kehidupan materi nilai Pancasila kelas IV tingkat Sekolah Dasar (SD).

B. Metode Penelitian

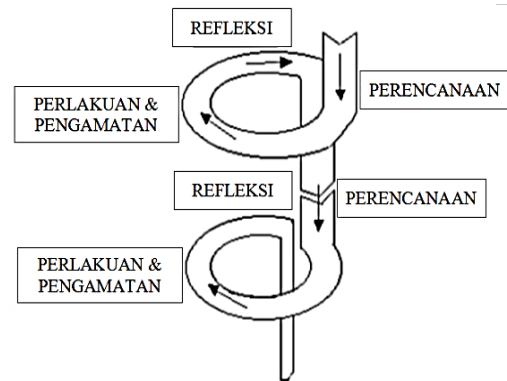
Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menerapkan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK memiliki tujuan untuk membenahi situasi di tempat praktik belajarnya. Penelitian ini dilakukan di SDN Bugasur Kedaleman 2 dikarenakan kurangnya kreativitas pendidik dalam penerapan media yang edukatif sehingga memiliki dampak tidak tercapainya KKM pada. Pemerolehan nilai hasil belajar materi nilai Pancasila. 15 peserta didik di kelas IV menjadi subjek penelitian ini. Penelitian ini mengimplementasikan penelitian tindakan kelas yang telah dipersiapkan oleh peneliti dan observer atau teman sejawat. Penelitian diterapkan melalui empat tahapan yang meliputi: tahap merencanakan (planning), tahap melaksanakan dan tahap mengamati (action and observation), serta merefleksi. Empat jenis penelitian tindakan meliputi: (1) peran pendidik sebagai peneliti dalam penelitian tindakan, (2) penelitian tindakan secara bekerjasama, (3) penelitian

tindakan secara simultan berhubungan, dan (4) penelitian tindakan administrasi sosial *puzzletal* (Indarti, 2016:20).

Penelitian dilakukan oleh peneliti sebagai pendidik, sedangkan teman sejawat dan pendidik kelas sebagai pengamat penelitian. Penelitian secara kolaboratif dilakukan bersama pendidik kelas IV dan pendidik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 sebagai pengamat. Pendidik (guru kelas) berdiskusi bersama peneliti mengenai masalah yang ada pada kelas IV materi nilai Pancasila kemudian mencari solusinya. Peneliti terlibat pada setiap siklus penelitian, mulai dari tahap merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksi. Peneliti mengamati, mencatat, dikumpulkan datanya, dan dianalisis datanya, serta dilaporkan hasil penelitiannya oleh observer (pendidik kelas IV). Tujuan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas IV yaitu untuk meningkatkan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 melalui penggunaan media *puzzle*.

Berikut ini adalah siklus Kemmis dan Mc. Taggart



Gambar 1. Siklus Tindakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Suwandi, 2011:29)

Prosedur Penelitian

Terdapat empat tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart yaitu: tahap 1: menyusun perancangan tindakan (*planning*), tahap 2: pelaksanaan tindakan (*acting*), tahap 3: pengamatan (*observing*), tahap 4: Refleksi (*reflecting*).

Jika dalam siklus I pendidik menemukan keberhasilan serta hambatan dari penelitiannya, maka pendidik harus merencanakan untuk siklus II. Kemudian pendidik menyusun perencanaan siklus II, maka pendidik dapat melangkah ke tahap siklus selanjutnya yang sama seperti pada tahap di siklus pertama. Jika pada siklus II pendidik belum cukup puas, maka dapat dilanjutkan ke siklus III dan seterusnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam mengumpulkan data pada setiap siklus berupa observasi, catatan lapangan, wawancara, dan tes.

Wawancara tidak terstruktur ialah wawancara yang bersifat bebas, dimana peneliti mengumpulkan data dengan dengan tidak memakai pedoman pertanyaan wawancara secara terperinci (Sugiyono, 2016:140). Pelaksanaan wawancara tidak terstruktur dilaksanakan ketika tahap perencanaan sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan.

Teknik participant observation yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian. Observasi memiliki peran dalam teknik mengumpulkan data yaitu ketika peneliti sedang diamati dan yang menjadi sumber data penelitian (Sugiyono, 2016:145). Observasi selama proses pembelajaran penggunaan media *puzzle* yang bertujuan untuk mengeceklis tindakan pendidik dan peserta didik dalam belajar.

Catatan yang dituliskan selama penelitian berbeda dengan catatan lapangan. Catatan yang dimaksudkan berisi coretan yang singkat atau seperlunya, frasa, berisi kata kunci, topik pembicaraan dan pengamatan, sketsa, gambar, dan sebagainya (Moleong, 2014:208). Semua hal

yang dilihat, dipikirkan, dialami dan didengar oleh peneliti dicatat secara tertulis. Tes ialah kegiatan mengukur secara khusus dan baku terhadap contoh perilaku (Anastasi dalam Widodo, 2017:73). Peneliti melakukan tiga segi penilaian yang digunakan sebagai tes meliputi: segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peneliti melakukan posttest pra siklus dan dua kali posttes pada siklus I dan siklus II setelah penerapan media *puzzle* dengan tujuan mengetahui perbandingan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik.

Instrumen Penelitian

Sumber data dapat diperoleh dari instrumen yang digunakan dalam penelitian (Kasiram, 2010:270). Instrumen digunakan peneliti sebagai alat dalam penelitian yang meliputi:

Daftar pertanyaan dijadikan sebagai pedoman wawancara yang ditujukan kepada pendidik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2.

Ceklis sebagai tanda terlaksananya indikator telah dilakukannya tindakan pendidik dan peserta didik selama penelitian berlangsung.

Catatan lapangan dituliskan pada buku catatan yang berisi mengenai informasi tanggal, orang,

tempat, hari, tindakan, dan berisi pendapat peneliti terhadap penelitian. Untuk mencair tahu pemerolehan akhir nilai belajar, peneliti menerapkan soal tes berisi isian dan portofolio kepada peserta didik.

Teknik Analisis Data

Menemukan dan mencari solusi sebagai upaya pendidik untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran dan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik diperlukan teknis analisis data. Analisis kualitatif dan analisis kuantitatif dapat digunakan pada PTK (Sanjaya, 2016:92).

Terdapat dua teknik analisis data penelitian yaitu: (1) Teknik penganalisisan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan; (2) Teknik penganalisisan data kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis dengan menghitung data dari hasil observasi pendidik dan observasi peserta didik serta soal tes setelah dikerjakan oleh peserta didik baik sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila.

Prosedur menganalisis data kuantitatif diperoleh ketika sudah terkumpulnya semua data kuantitatif.

Prosedur menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

Analisis Presentase Tindakan Pendidik dan Peserta didik

$$P = \frac{f(\text{nilai tindakan peserta didik})}{N(\text{Jumlah nilai keseluruhan})} \times 100\%$$

Analisis Nilai Akhir Peserta didik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai siswa}}{\text{Total Nilai Keseluruhan}} \times 100$$

(BSNP, 2007:25)

Analisis Data Rata-rata Kelas

$$\bar{X} = \frac{\sum x(\text{Jumlah keseluruhan nilai peserta didik})}{\sum N(\text{Jumlah peserta didik})}$$

(Aqib, 2009:40)

Indikator keberhasilan pembelajaran peserta didik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 melalui penggunaan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila dikatakan berhasil jika memperoleh nilai $\geq 75\%$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perencanaan pra siklus dilakukan dengan kegiatan melakukan wawancara bersama guru kelas IV dan pembuatan jadwal pembiasaan serta pengumpulan data pemerolehan akhir nilai belajar peserta didik yang dijadikan sebagai pretest sebelum menggunakan media *puzzle*.

Perencanaan pada siklus I dimulai dari tahap wawancara bersama

pendidik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2, hal ini dilakukan untuk merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan *puzzle* yang akan dilakukan serta teknis penilaian tindakan pendidik dan tindakan peserta didik. Observer I melakukan penilaian pada lembar observasi tindakan pendidik serta mengisi catatan lapangan, sedangkan observer II melakukan penilaian pada lembar observasi tindakan peserta didik serta mengisi catatan lapangan. Saran yang diberikan oleh observer yaitu menyiapkan dan memperbaiki kegiatan *puzzle* serta lebih melantangkan suara saat proses pembelajaran. Perencanaan pada siklus II dimulai dari tahap wawancara bersama observer, hal ini dilakukan berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan tujuan untuk mengembangkan dan memperbaiki kegiatan pembelajaran siklus I. Pada siklus II observer melakukan penilaian pada tindakan pendidik dan tindakan peserta didik serta membuat catatan lapangan. Berdasarkan komentar dari observer, perencanaan siklus II sudah lebih baik. Kegiatan permainan *puzzle*

telah dilaksanakan dengan baik dan tidak mengalami hambatan.

Pelaksanaan dan Pengamatan

Tindakan pendidik siklus I, hari Selasa tanggal 7 Maret 2023 pukul 07.00—08.45 WIB, alokasi waktu 3 x 35 menit. Kegiatan siklus I pada perencanaan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, yaitu berdasarkan pada modul ajar. Pada siklus I pendidik mengajar pada materi nilai Pancasila. Tindakan pendidik dilakukan pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran.

Kegiatan observasi tindakan pendidik selama proses pembelajaran dengan penerapan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila dilakukan oleh seorang observer, yaitu pendidik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 sebagai observer I menceklis lembar observasi tindakan pendidik dan memperoleh hasil siklus I adalah sebagai berikut: (1) Rata-rata kegiatan awal memperoleh 84,2; (2) Rata-rata kegiatan inti memperoleh 77,8; dan rata-rata kegiatan akhir memperoleh 77,7. Berdasarkan hasil tersebut memperoleh hasil penjumlahan 239,7 dengan rata-rata

79,7 dan presentase keberhasilan 79,75%.

Tindakan pendidik siklus II, dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 13 Maret 2023 pukul 07.00—08.45 WIB dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pada siklus II perencanaan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, yaitu berdasarkan pada modul ajar. Pada siklus II pendidik mengajar Pendidikan Pancasila pada materi nilai Pancasila. Tindakan pendidik dilakukan pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran.

Kegiatan observasi tindakan pendidik selama proses pembelajaran dengan penerapan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila dilakukan oleh seorang observer, yaitu pendidik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 sebagai observer I menceklis lembar observasi tindakan pendidik dan memperoleh hasil adalah sebagai berikut: (1) Rata-rata kegiatan awal memperoleh 85,4; (2) Rata-rata kegiatan inti memperoleh 81,8; dan rata-rata kegiatan akhir memperoleh 81. Berdasarkan hasil tersebut memperoleh hasil penjumlahan 248,2

dengan rata-rata 82,7 dan presentase keberhasilan 82,75%.

Perkembangan tindakan pendidik siklus I dan siklus II, pada pelaksanaan siklus I peneliti mendapat masukan yang diberikan oleh observer I atau pendidik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 agar peneliti dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik lagi. Masukan yang diberikan oleh pendidik kelas selaku observer I pada siklus I adalah sebagai berikut: suara saat menjelaskan materi masih kurang lantang, cukup tapi tidak lemah, pembimbingan kegiatan *puzzle* masih kurang, pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan tanggapan presentasi dari kelompok lain masih kurang, model pembelajaran dapat menggunakan model Pjbl karena berbasis proyek.

Pelaksanaan siklus II peneliti telah membenahi kekurangan siklus I dan menjalankan masukan dari observer I. Pada siklus II pendidik kelas selaku observer I memberikan masukan kepada peneliti adalah sebagai berikut: suara saat menjelaskan materi sudah lantang dan jelas, pembimbingan kegiatan *puzzle* sudah baik, kegiatan *puzzle* berhasil dan berjalan lancar, proses

pemberian kesempatan kepada peserta didik dapat menanggapi presentasi kelompok lain telah baik, telah penerapan model PJBL dan sesuai dengan materi pelajaran yang digunakan.

Hasil observasi siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran tindakan pendidik penerapan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila memperoleh persentase sebesar 79,75%. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran tindakan pendidik penerapan media *puzzle* pada nilai Pancasila memperoleh persentase sebesar 82,75%. Oleh karena itu tindakan pendidik pada pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 3,00%.

Tindakan peserta didik siklus I, peserta didik telah melakukan tindakan pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat oleh pendidik pada modul ajar. Kegiatan observasi tindakan peserta didik penerapan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila dilakukan oleh seorang observer, yaitu pendidik kelas IV yang menceklis lembar observasi mengenai tindakan pendidik dan memperoleh hasil

sebagai berikut: (1) Rata-rata kegiatan awal memperoleh 81; (2) Rata-rata kegiatan inti memperoleh 81,5; dan rata-rata kegiatan akhir memperoleh 76,6. Berdasarkan hasil tersebut memperoleh hasil penjumlahan 239,1 dengan rata-rata 79,9 dan presentase keberhasilan 79,9%.

Tindakan peserta didik siklus II, peserta didik telah melakukan tindakan pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat oleh pendidik pada modul ajar. Kegiatan observasi tindakan peserta didik penerapan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila dilakukan oleh seorang observer, yaitu pendidik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 sebagai observer I yang penerapan lembar observasi tindakan pendidik dan memperoleh hasil sebagai berikut: (1) Kegiatan awal memperoleh rata-rata 84; (2) Kegiatan Inti memperoleh rata-rata 84,6; dan kegiatan akhir memperoleh rata-rata 84. Berdasarkan hasil tersebut memperoleh hasil penjumlahan 252,6 dengan rata-rata 84,2 dan presentase keberhasilan 84,2%.

Perkembangan tindakan peserta didik siklus I dan siklus II, pemerolehan hasil observasi siklus I pada pembelajaran tindakan peserta didik penerapan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila memperoleh persentase sebesar 79,9%. Sedangkan pemerolehan hasil observasi siklus II pada pembelajaran tindakan pendidik penerapan media *puzzle* pada materi nilai Pancasila memperoleh persentase sebesar 84,2%. Pada setiap siklus penelitian telah mengalami kenaikan pada kegiatan tindakan peserta didik yaitu sebesar 4,3%. Meningkatnya hasil siklus II pada tindakan peserta didik dapat diketahui bahwa, dalam pembelajaran mereka menjadi lebih antusias dengan mengikuti semua arahan yang diberikan oleh pendidik .

Faktor pendukung siklus I peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan aktif ketika penerapan media *puzzle*. Materi yang disampaikan oleh pendidik pun dapat dipahami peserta didik dengan cermat. Peserta didik bekerjasama dengan baik bersama masing-masing kelompoknya untuk melakukan kegiatan *puzzle* tentang nilai Pancasila. Beberapa peserta didik berani menyampaikan ide gagasannya dan mempresentasikan hasil

diskusinya di depan kelas. Media *puzzle* dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar materi nilai Pancasila. Media *puzzle* dapat melatih kemampuan menalar, dan meningkatkan ketrampilan sosialnya dalam proses pembelajaran.

Faktor pendukung siklus II, peserta didik mampu memahami materi nilai Pancasila yang disampaikan oleh pendidik . Peserta didik bekerjasama dengan sangat baik bersama masing-masing kelompoknya untuk melakukan kegiatan *puzzle* tentang nilai Pancasila. Peserta didik dengan berani menyampaikan ide gagasannya dan menyajikan karya diskusinya di depan kelas. Media *puzzle* menjadikan peserta didik tertarik untuk belajar materi nilai Pancasila. Media *puzzle* dapat mengaktifkan peserta didik dan manumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam belajar. Kegiatan penggunaan media *puzzle* tentang nilai Pancasila berjalan dengan baik.

Perkembangan faktor pendukung pada siklus I dan siklus II. Peserta didik menjadi aktif dan mampu berkolaborasi dengan masing-masing kelompok serta menjadi berani menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Media

puzzle yang digunakan sangat menarik minat belajar peserta didik selama kegiatan belajar.

Faktor penghambat siklus I, sebagian peserta didik ada yang belum berani menyampaikan pendapat secara lantang. Pada saat pendidik menyampaikan petunjuk pengerjaan *puzzle*, ada peserta didik yang ramai sehingga pendidik harus mengulangi untuk menjelaskan kembali. Media *puzzle* yang digunakan menarik minat peserta didik untuk belajar tentang nilai Pancasila tetapi kepingan *puzzle* yang terpotong yang hilang.

Faktor penghambat siklus II, terdapat beberapa peserta didik yang aktif tetapi ramai serta masih terdapat peserta didik yang belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat di dalam diskusi. Media *puzzle* yang digunakan menarik minat peserta didik untuk belajar tentang nilai Pancasila tetapi terdapat gambar yang tidak begitu jelas sehingga gambar *puzzle* tidak terlihat bagus.

Perkembangan faktor penghambat siklus I dan siklus II, sebagian peserta didik ada yang ramai tetapi berkurang pada siklus II. Media *puzzle* yang diterapkan dikatakan dapat menaikkan minat belajar peserta didik, meskipun media yang digunakan pada siklus I kurang

terdapat kesiapan sehingga menghambat penyusunan *puzzle*. Pada siklus II sudah terjadi perbaikan media yang digunakan, meskipun bahan yang digunakan sedikit menghambat dan mempengaruhi hasil *puzzle* yang kurang bagus.

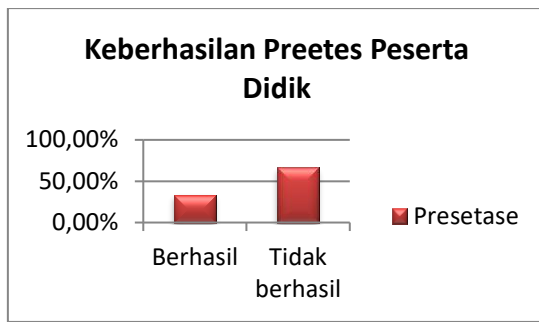
Refleksi

Refleksi siklus I, secara umum pembelajaran dapat dinyatakan berhasil tetapi belum maksimal. Pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan belajar penerapan media *puzzle* meskipun terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki.

Refleksi Siklus II, pelaksanaan pembelajaran siklus II secara keseluruhan menunjukkan bahwa indikator keberhasilan di SDN Bugasur Kedaleman 2 dapat tercapai selama pembelajaran penerapan media *puzzle*.

Pemerolehan nilai hasil belajar

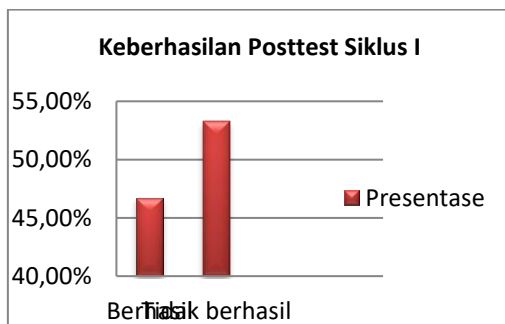
Pra Siklus, peserta didik memperoleh nilai akhir belajar sebelum penerapan media *puzzle* pada kelas IV di SDN Bugasur Kedaleman 2 dapat digambarkan melalui diagram di bawah ini:



Grafik 1. Keberhasilan Preete Peserta Didik

Berdasarkan data diatas, pemerolehan akhir nilai belajar kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 sebelum penerapan media *puzzle* menunjukkan persentase peserta didik dengan keberhasilan belajar sebesar 33,3% yaitu 5 peserta didik, sedangkan presentase peserta didik yang tidak berhasil Pemerolehan nilai hasil belajar sebesar 66,7% yaitu 10 peserta didik.

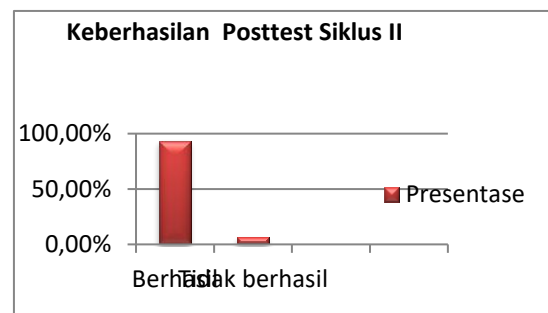
Siklus I, peserta didik memperoleh nilai akhir belajar (hasil belajar) setelah penerapan media *puzzle* pada kelas IV di SDN Bugasur Kedaleman 2 dapat digambarkan melalui diagram di bawah ini:



Grafik 2. Keberhasilan Posttest Siklus I

Berdasarkan data diatas, Pemerolehan nilai akhir belajar kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 selesai penerapan media *puzzle* menunjukkan persentase peserta didik dengan keberhasilan belajar sebesar 46,7% yaitu 7 peserta didik , sedangkan presentase peserta didik yang tidak berhasil Pemerolehan nilai hasil belajarsebesar 53,3% yaitu 8 peserta didik.

Siklus II, Sebelum siklus II dilaksanakan pendidik telah melakukan assesmen diagnostic (sebagai pretest). Kegiatan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan. Pemerolehan akhir nilai belajar peserta didik setelah penerapan media *puzzle* pada kelas IV di SDN Bugasur Kedaleman 2 dapat digambarkan sebagai berikut: bawah ini:



Grafik 3. Keberhasilan Posttest Siklus II

Berdasarkan diagram diatas, pemerolehan akhir nilai belajar peserta didik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 selesai penerapan media *puzzle* menunjukkan persentase peserta didik berPemerolehan nilai hasil belajaryaitu 93,3% dengan 14 peserta didik, sedangkan presentase peserta didik tidak berPemerolehan nilai hasil belajaryaitu 6,7% dengan 1 peserta didik.

Perkembangan sebelum dan setelah penggunaan media *puzzle* pada pemerolehan nilai belajar peserta didik mengalami kenaikan pada pelaksanaan setiap siklus. Pra siklus mencapai 33,3%, Siklus I mencapai 46,7%, sedangkan siklus II mencapai 93,3%, artinya pra siklus ke siklus I mengalami kenaikan 13,4%, siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 46,6%. Diagram kenaikan pemerolehan nilai belajar peserta didik adalah sebagai berikut:



Grafik 4. Persentase Perkembangan Pemerolehan nilai hasil belajarPeserta didik

PEMBAHASAN

Pemerolehan nilai hasil belajar pada siklus I persentase ketuntasan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik mencapai angka 46,7% dan persentase peserta didik yang tidak tuntas belajar adalah 53,3%. Pemerolehan nilai hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi kenaikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran penerapan media *puzzle* sebesar 46,6%. Presentase ketuntasan Pemerolehan nilai hasil belajarpeserta didik pada siklus II mencapai angka 93,3% dan persentase yang tidak tuntas belajar mencapai angka 6,7%.

Berdasarkan Pemerolehan nilai hasil belajar yang telah didapatkan oleh peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa, Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Bugasur Kedaleman 2 dapat ditingkatkan dengan penerapan media *puzzle*. Hal ini ditunjukkan dengan ketuntasan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik yang mencapai angka 93,3% pada siklus II. Berdasarkan teori Aqib (2009:40), persentase ketuntasan belajar peserta didik >80% menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik yang tinggi.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat dibuat kesimpulan bahwa, Media pazzel dapat meningkatkan Pemerolehan nilai hasil belajarpeserta didik kelas IV pada materi nilai Pancasila. Kenaikan terlihat pada pra sisklus 33,3%, siklus I memperoleh ketuntasan minimal sebesar 46,7 % kemudian peneliti memperbaikinya dengan melakukan siklus II menjadi 93,3 %. Adanya kenaikan secara signifikan maka media *puzzle* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang edukatif untuk kenaikan Pemerolehan nilai hasil belajarpeserta didik materi nilai Pancasila di kelas IV.

Saran

- 1) Pendidik diharapkan mampu mengembangkan media *puzzle* pembelajaran nilai Pancasila
- 2) Pendidik diharapkan dapat mengembangkan modul ajar untuk mengoptimalkan Pemerolehan nilai hasil belajar peserta didik.
- 3) Kepala sekolah sebaiknya selalu memberikan motivasi dan dukungan terhadap semua pendidik agar selalu

mengembangkan cara mengajar serta penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 belajarPeserta Didik pada pembelajaran IPA. *Journal of Elementary School (JOES)*, 2018
- Aqib, Zainal. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: CV. Yrama Widya.
- BSNP. 2007. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: BSNP.
- Elvira Nurini Hidayat. Kenaikan Partisipasi Aktif Dan Pemerolehan nilai hasil belajarPPKN Siswa Smp Melalui Pendekatan Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (Stad) Pada Materi Norma Dan Keadilan. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2021.
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press.
- Joko Suwandi. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Surakarta: Qinant.

- J.Moleong, Lexy.2014. Metode Penelitian Kualitatif , Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Kasiram, Moh. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif, cet.2. Jakarta: UIN Maliki Press.
- Sanjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenada Medai Group.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Trianto. 2010. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- 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.