



PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR

Eunike Mandolang¹, Fabyana I. Tamboto², Stief Aristo Walewangko³, Imanuel Pascal Dolas⁴

Universitas Katolik De La Salle Manado^{1,2,3,4}

Email Korespondensi: emandolag@unikadelasale.ac.id[✉]

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

30 November 2024

Diterima:

25 Desember 2024

Diterbitkan:

31 Desember 2024

Kata Kunci:

Media *Puzzle*;

PKN;

Minat Belajar;

Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini menelaah minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi pengamalan Pancasila dikelas II SD GMIM 11 Manado. Masalah penelitian ini adalah minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran PKN masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PKN siswa kelas II SD GMIM 11 Manado. Media dalam penelitian ini menggunakan media *puzzle*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan tentang peningkatan nilai hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKN mengalami peningkatan, di mana pada Pra-siklus siswa yang tuntas berjumlah 5 orang siswa dengan persentase 16% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 25 siswa dengan persentase 84%, dengan rata-rata mencapai 44. Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat, siswa yang tuntas berjumlah 8 siswa dengan persentase 27% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 22 siswa dengan persentase 73% dengan rata-rata mencapai 50. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 6 siswa, sehingga persentase ketuntasan siswa pada siklus II mencapai 80%. Minat belajar siswa pada siklus I mendapat skor rata-rata 74,8 dengan kategori 'baik'; sedangkan pada siklus II mendapat skor 93 dengan kategori 'sangat baik'. Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak besar pada dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran agar mencapai tujuan yang ditetapkan. Teknologi memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengurangi rasa jenuh serta kebosanan selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi langkah penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).

Pentingnya pembelajaran PKN tidak hanya dalam konteks kehidupan sehari-hari, tetapi juga dalam mengajarkan nilai-nilai patriotisme dan memperkenalkan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, PKN juga dapat membantu siswa melatih kemampuan nasionalisme dan kepatuhan terhadap aturan sosial sebagai bekal untuk menghadapi dunia. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi individu dan menciptakan kehidupan yang berkualitas dan kreatif. Untuk membantu individu menyadari potensi penuh mereka dan memiliki kehidupan yang bahagia dan kreatif. Salah satu tindakan yang diperlukan untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia ialah inovasi dalam (KBM), yang meliputi penggunaan materi pembelajaran yang relevan. Sehingga masih terdapat guru yang kurang kreatif dan bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga menurunkan minat dan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran PKN yang dianggap membosankan.

Observasi awal yang telah dilaksanakan pada siswa kelas II di SD GMIM 11 Manado saat pembelajaran PKn menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan dan hasil belajar rendah dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 75. Hasil prasiklus memperlihatkan bahwa nilai siswa masih kurang khususnya pada materi Pengamalan Pancasila Mata Pelajaran PKn. Terdapat 5 atau 16% siswa telah tuntas dan 25 atau 84% siswa tidak tuntas. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru dan siswa diperoleh beberapa kendala dalam pembelajaran PKn, yaitu pembelajaran berlangsung secara monoton, guru hanya berceramah dan siswa duduk mendengar apa yang dijelaskan guru tanpa menggunakan media apa pun. Siswa merasa kesulitan dan merasa bosan untuk belajar, sehingga pembelajaran jadi kurang efektif. Oleh karena itu dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran PKn, maka berdasarkan data-data tersebut diputuskan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media *puzzle* dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran PKn untuk siswa kelas II SD GMIM 11 Manado.

Menurut Yudha (dalam Khomsoh 2018:3), media *puzzle* ialah suatu bentuk *game* yang menuntut kesabaran dan ketekunan dalam proses perakitan. Melalui latihan bermain *Puzzle* secara berulang, individu akan mengembangkan kemampuan untuk bertekun, bersabar, dan menjaga ketenangan saat menghadapi tantangan. *Puzzle*, yang merupakan gambar yang dipotong menjadi beberapa potongan, memiliki tujuan untuk merangsang pikiran, melatih kesabaran, dan membentuk kecakapan dalam berpikir. Selain sebagai hiburan, media *puzzle* juga dapat dilihat sebagai alat pendidikan karena mampu melatih otak dan meningkatkan kecepatan berpikir serta menghadirkan tantangan bagi pemainnya. Siswa dapat dengan mudah belajar melalui permainan yang menjawab masalah terkait mata pelajaran ketika mereka menggunakan media *puzzle*.

Media *puzzle* ialah permainan edukasi yang dapat membantu siswa dalam pengembangan keterampilan berpikir secara kritis dengan merakit dan menggabungkan bagian-bagian gambar untuk membentuk satu kesatuan. Anita (2017:29) mengemukakan bahwa manfaat media *puzzle* adalah: (a) Mengembangkan kesabaran anak-anak; (b) Melatih penalaran; (c) Mengembangkan koordinasi tangan-mata mereka; (d) Meningkatkan keterampilan sosial; (f) Mengembangkan kemampuan kognitif.

Media *puzzle* ialah salah satu jenis media pembelajaran yang mengusung model permainan dan menstimulus siswa untuk belajar aktif dalam proses pembelajaran. Media *puzzle* tidak hanya menarik perhatian siswa dengan variasi potongan warna dan gambarnya, tetapi juga memfasilitasi penyampaian materi dari guru, sehingga menumbuhkan semangat belajar dan rasa kebersamaan. Media *puzzle* juga dapat meningkatkan interaksi antar siswa, melatih kesabaran, logika, serta koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan keterampilan sosial. Penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa melalui respon yang mereka berikan. Media *puzzle* mendorong kreativitas siswa dan dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Salah satu kelemahan dari penggunaan media *puzzle* adalah bahwa siswa mungkin enggan membawa potongan-potongannya dan proses penyusunan *puzzle* membutuhkan waktu dan kesabaran yang cukup. Media *puzzle* dapat membuat pembelajaran terbatas pada materi yang disajikan dalam *Puzzle* tersebut. Jika bahan yang digunakan kurang baik, *puzzle* menjadi kurang efektif terutama jika sering dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Media *puzzle* juga memiliki kelemahan lain, yaitu dapat mengundang minat siswa untuk bermain karena kesenangan dalam menyusun *puzzle*. Kekurangan lain dalam penggunaan media *puzzle*, di antaranya adalah penekanan yang lebih besar pada indra penglihatan, kebutuhan akan peralatan dan bahan yang cukup banyak, serta kebutuhan akan ketelitian dalam pembuatannya. Selain itu, media *puzzle* kurang memiliki fleksibilitas jika kepingannya sering dipindahkan.

Yunitasari & Hanifah (2020: 232–243) menyatakan bahwa minat belajar ialah “perasaan tertarik, senang, aktif, memiliki konsentrasi yang tinggi, memiliki semangat dalam belajar, dan siswa nyaman mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memberikan minat pada suatu pembelajaran akan menaruh

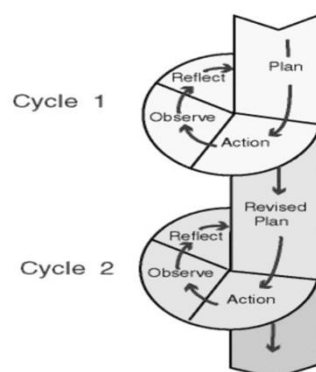
perhatian yang besar terhadap pembelajaran tersebut” (Jafar et al., 2021: 251). Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. (Korompot et al., 2020: 40–48)”. Salah satu faktor internal ialah (1) aspek jasmani, yang meliputi keadaan fisik siswa. Kondisi fisik anak mempengaruhi minat mereka dalam belajar. Namun, jika seorang anak mempunyai hambatan dalam hal fisik, hal itu dapat memengaruhi minat mereka dalam belajar, yang pada gilirannya dapat memengaruhi hasil belajar mereka. (2) Aspek psikologi, termasuk minat, persepsi, reaksi, imajinasi, memori, dan keterampilan. Santika et al. (2020: 224) mengidentifikasi empat indikator minat siswa dalam belajar, yaitu sebagai berikut: (1) perasaan senang, (2) perhatian, (3) kesukaan (4) keterlibatan siswa.

Ahmad Susanto (dalam Army Nur dan Yudha, 2017:7) menyebutkan bahwa hasil belajar merujuk pada tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang diukur melalui skor yang diperoleh dari tes yang menguji pemahaman terhadap materi tertentu. Menurut Tampubolon hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari interaksi proses belajar, yang umumnya tercermin dalam bentuk nilai tes yang diberikan oleh guru. Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, menetapkan bahwa tujuan PKn ialah untuk mengembangkan orang-orang yang mampu menjalankan hak dan kewajibannya agar menjadi warga negara Indonesia yang berpengetahuan, cakap, dan bermoral jiwa. Sebagai komponen pendidikan politik, PKn berfokus pada peran warga negara dalam urusan negara. Semua materi diolah untuk mempromosikan peran ini sesuai dengan UUD 1945 dan ketentuan Pancasila sehingga warga negara dapat menjadi anggota negara dan bangsa yang dapat diandalkan (Cholisin 2000:9).

Tujuan pendidikan kewarganegaraan ialah pengembangan karakter (*character building*) bagi warga negara Indonesia, yaitu: a. menumbuhkan kapasitas warga negara yang cakap dan bertanggung jawab untuk terlibat dalam urusan nasional dan negara, b. membina warga negara Indonesia yang demokratis, kritis, intelektual, dan terlibat yang berdedikasi untuk menjaga integritas dan persatuan negara; c. menumbuhkan budaya demokrasi beradab yang menghargai kesetaraan, kebebasan, toleransi, dan tanggung jawab (A. Ubaedillah 2011:9).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang diterapkan disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam rangka meningkatkan pembelajaran mengajar dan mencapai hasil yang lebih baik, PTK Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau PTK yang merupakan jenis penelitian dalam bentuk tindakan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar yang dilakukan oleh guru (Rustiyarso & Wijaya, 2021:14). PTK merupakan salah satu model penelitian yang dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran dengan empat langkah, yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi akan menjadi patokan untuk melakukan perbaikan yang dimulai lagi melalui tindakan, observasi dan refleksi



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dalam bentuk tes, observasi, wawancara, dokumentasi dan angket minat belajar. Tes diterapkan guna mengumpulkan informasi tentang keterampilan kognitif siswa atau tingkat kemahiran dengan materi pelajaran. Peneliti menggunakan 30 siswa sebagai populasi untuk prosedur tes ini, yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki. Tes pada penelitian ini merupakan penilaian individu yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi penerapan sila Pancasila dengan menggunakan media *puzzle*. Di mana tes dilakukan dengan menggunakan standar hasil belajar yang selaras dengan KKM pada akhir siklus I dan II. Dalam PTK, observasi menjadi instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data karena proses pengamatan langsung merupakan instrumen yang cocok untuk memantau kegiatan pembelajaran baik perilaku guru maupun siswa. Wawancara dengan guru dan siswa dilaksanakan pada awal penelitian untuk memperoleh gambaran tentang masalah yang terjadi dalam pembelajaran untuk Mata Pelajaran PKn. Angket dilaksanakan untuk menilai minat siswa setelah setiap tindakan dalam penelitian dilaksanakan. Data-data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1) Hasil belajar

- a) Berikut ialah rumus pengolahan hasil belajar siswa:

$$HA = \frac{\text{Skor Maksimal}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100 \text{ jawaban yang benar}$$

- b) Berikut ialah rumus pengolahan ketuntasan individu:

$$KBSI = \frac{\text{Jumlah Skor yang dicapai Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBSI = ketuntasan belajar siswa secara individu,

- c) Berikut ialah rumus nilai rerata seluruh siswa:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata dicari

\sum = Jumlah nilai

N = Banyak siswa

- d) Berikut ialah rumus pengolahan ketuntasan secara klasikal:

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan Klasikal

JT = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah Siswa Keseluruhan

2) Aktivitas guru dalam pembelajaran

Mengetahui pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru menurut (Tarigan, 2020:35), yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Nilai maksimum}}$$

3) Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Aktivitas siswa dalam pembelajaran, menurut Tarigan (2020:36) rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase per aspek} = \frac{\sum fx}{\text{Jumlah kualifikasi} \times \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

4) Minat belajar siswa

Minat belajar siswa menggunakan model pengukuran data skala *Likert* diterapkan oleh peneliti. Skala *Likert* ialah skala sikap yang menerapkan 5 jawaban responden. Terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Tabel di bawah ini mengilustrasikan bagaimana penilaian dapat ditetapkan menggunakan respons alternatif responden:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menerapkan media *Puzzle* untuk belajar PKn materi Pengamalan Sila Pancasila di Kelas II SD GMIM 11 Manado. Penelitian ini dilakukan hari Senin 06 Mei 2024, sampai dengan Selasa 07 Mei 2024. Pelaksanaan tindakan setiap siklus dilakukan berdasarkan alur tahapan dari PTK yaitu mulai dari merencanakan, melaksanakan, observasi dan refleksi. Sebelum menerapkan media *Puzzle* terlebih dahulu dilaksanakan pra siklus di awal penelitian untuk mempelajari dan mengumpulkan data hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran PKn materi pengamalan sila Pancasila. Di bawah ini ialah deskripsi mengenai penelitian yang dilakukan.

Pra-siklus

Penelitian diawali dengan pra siklus mengukur kemampuan awal siswa. Pada materi Pengamalan Sila Pancasila. Mata Pelajaran PKn siswa kelas II SD GMIM 11 Manado. Berdasarkan pengamatan dan diskusi yang dilakukan dengan guru dan siswa, Data menunjukkan bahwasanya pembelajaran di bawah standar karena guru hanya menggunakan buku dan tidak menggunakan media atau alat peraga, membuat pengajaran di kelas pasif dan tidak efektif dan menyebabkan siswa tidak memahami konsep tersebut. Berikut ini disajikan hasil pra siklus.

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

Jumlah Siswa	Jumlah Keseluruhan Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
30	1.323	100	15	44	5	25

Menurut tabel 1 terlihat bahwa hanya 5 siswa yang mempunyai nilai tuntas pada materi Pengamalan Sila Pancasila sebelum menggunakan media *Puzzle* dengan ketuntasan klasikal 16%, dan 25 siswa dengan persentase 84% belum tuntas. Nilai terendah dalam pra siklus 15 dan nilai tertinggi 100. Menurut hasil tersebut, diperoleh kesimpulan bahwasanya pencapaian siswa pada uji coba masih kurang dari kriteria atau 75-100% karena hanya 16 siswa yang telah belajar sampai pada taraf yang diprasyarkan.



Gambar 2. Diagram Persentase Hasil Belajar Pra Siklus

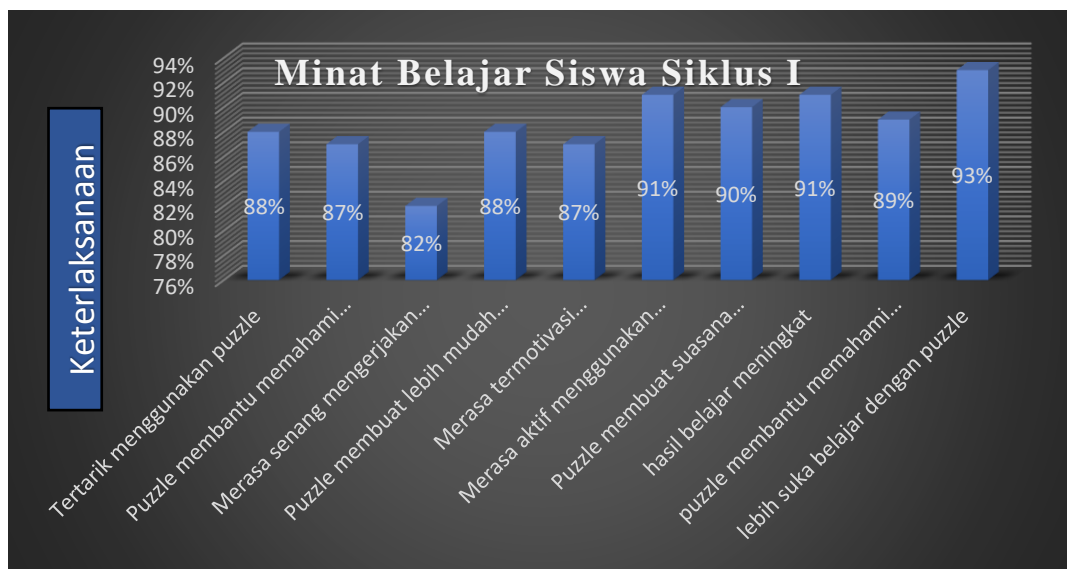
Diagram di atas menunjukkan bahwa hanya 5 siswa yang mempunyai nilai tuntas pada materi Pengamalan Sila Pancasila sebelum menggunakan media *Puzzle* dengan ketuntasan klasikal 16%, dan 25 siswa dengan persentase 84% belum tuntas. Nilai terendah dalam pra siklus 15 dan nilai tertinggi 100. Menurut hasil tersebut, diperoleh kesimpulan bahwasanya pencapaian siswa pada uji coba masih kurang dari kriteria atau 75-100% karena hanya 16 siswa yang telah belajar sampai pada taraf yang diprasyarkan.

Siklus 1

Siklus 1 dengan 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan observasi. Pada pelaksanaan siklus 1 peneliti sudah menerapkan media *puzzle* pada pembelajaran dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Minat Belajar Siklus 1

No	Minat Belajar Siswa	Skor Siklus I
1	Tertarik belajar menggunakan media <i>puzzle</i>	135
2	Membantu memahami materi pelajaran	131
3	Merasa lebih senang mengerjakan ketika memakai <i>puzzle</i>	123
4	Membuat lebih mudah mengingat informasi	132
5	Merasa lebih berminat untuk belajar lebih banyak	133
6	Merasa lebih aktif dan terlibat	136
7	<i>Puzzle</i> membuat suasana lebih menyenangkan	135
8	Merasa hasil belajar meningkat	137
9	Membantu memahami konsep yang sulit	134
10	Lebih suka belajar dengan <i>puzzle</i> dibandingkan media lain	140
Jumlah skor keseluruhan		1336



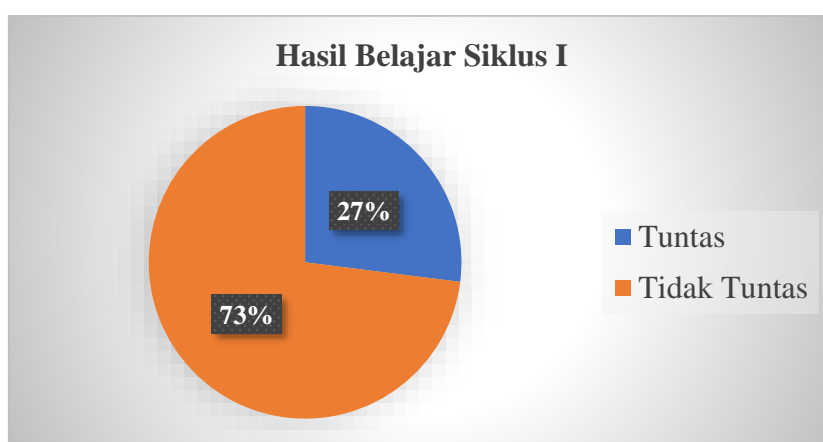
Gambar 3. Diagram Minat Belajar Siswa Siklus 1

Tabel 2 dan gambar 3 memperlihatkan bahwa minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dalam pertemuan meliputi sepuluh indikator soal, sehingga menghasilkan nilai rerata 66,8% untuk minat belajar yang dilaksanakan secara efektif.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Jumlah Siswa	Jumlah Keseluruhan nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
30	1.505	100	30	50	8	22

Menurut tabel di atas, skor hasil belajar siswa rata-rata siklus I ialah 50, dengan rincian (27%). Delapan siswa tuntas, sementara 22 siswa (73%) tidak. Skor terbesar dalam siklus I ialah 100, sedangkan skor terendah ialah 30. Enam (20%) siswa memiliki skor kategori yang sangat baik, 2 (6%) siswa menerima skor kategori yang baik, 1 (3%) siswa menerima skor kelompok cukup, 9 (30%) siswa menerima skor bagian yang buruk, dan 6 (20%) siswa menerima skor kategori yang sangat buruk menurut analisis hasil pembelajaran.



Gambar 4. Persentase Hasil Belajar Siklus I

Ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 27 % dengan kategori baik dan sangat baik, sedangkan ketidaktuntasan siswa mencapai 73%. Ini disebabkan karena siswa belum fokus mengikuti pembelajaran dan lingkungan kelas tidak kondusif karena banyak siswa yang bermain dan mengobrol dengan teman sebayanya, sehingga membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi menyelesaikan tugas yang diberikan. Hanya sebagian kecil dari soal yang dapat diselesaikan dengan baik. Untuk menyelesaikan proses pembelajaran dan meliputi materi tentang Makna Pancasila, diputuskan untuk melanjutkan ke siklus II.

Tabel 4. Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	Kriteria
1	Keterampilan membuka pelajaran dan apersepsi	69	Baik
2	Menyampaikan topik pembelajaran	74	Baik
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran secara sistematis	87	Sangat Baik
4	Penguasaan kelas	81	Sangat Baik
5	Melaksanakan pembelajaran sesuai Modul Ajar	72	Baik
6	Mengadakan evaluasi	44	Cukup
7	Cara menutup pembelajaran	61	Baik
Jumlah		448	
Rata-Rata Aktivitas Guru Siklus I		64	

Rerata aktivitas guru dalam pembelajaran untuk siklus I pertemuan I dan II ialah 64 dengan predikat baik, namun berdasarkan hasil observasi dari guru kelas yang bertindak sebagai observer bahwa

pada bagian pembukaan dan penutup pembelajaran masih terdapat kelemahan yang harus diperbaiki pada siklus II.

Tabel 5. Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Siklus I	
		Skor	Kriteria
1	Disiplin Waktu	50	B
2	Memperhatikan penjelasan guru	60	B
3	Keuletan dan kerajinan siswa	65	B
4	Keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat	60	B
5	Keberanian siswa dalam bertanya	70	B
6	Keberanian siswa dalam menjawab	50	B
7	Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas	60	B
Jumlah		415	
Rata-Rata Aktivitas Siswa Siklus I		59	

Aktivitas siswa dalam pembelajaran masih dikategorikan "buruk", dari 7 kriteria yang ada hanya keberanian bertanya yang mencapai skor 70. Data ini menunjukkan bahwa peneliti harus berusaha untuk membuat para siswa semakin disiplin dengan waktu, fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, aktif dalam pembelajaran, berani mengemukakan dan menjawab pertanyaan dengan benar, dan mandiri ketika diminta menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran. Agar kriteria ketidaktuntasan belajar sebesar 73% dapat diperbaiki.

Siklus II

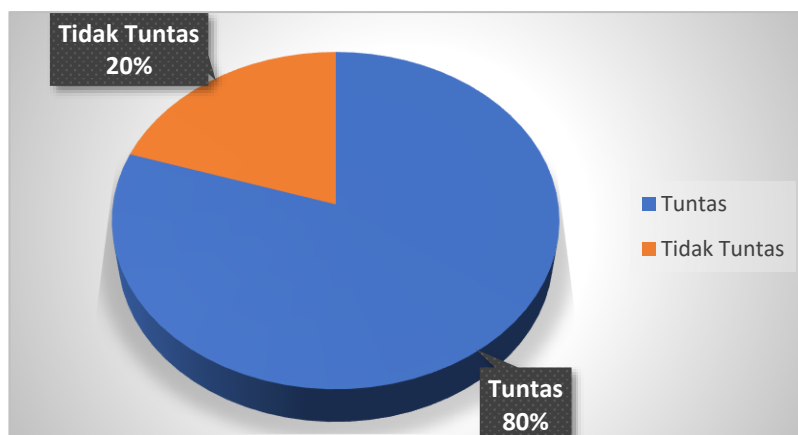
Tabel 6. Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Minat Belajar Siswa	Skor Siklus II
1	Tertarik belajar menggunakan media <i>puzzle</i>	141
2	Membantu memahami materi pelajaran	141
3	Merasa lebih senang mengerjakan ketika memakai <i>puzzle</i>	146
4	Membuat lebih mudah mengingat informasi	141
5	Merasa lebih berminat untuk belajar lebih banyak	139
6	Merasa lebih aktif dan terlibat	140
7	<i>Puzzle</i> membuat suasana lebih menyenangkan	137
8	Merasa hasil belajar meningkat	136
9	Membantu memahami konsep yang sulit	136
10	Lebih suka belajar dengan <i>puzzle</i> dibandingkan media lain	138
Jumlah skor keseluruhan		1395

Minat Belajar siswa telah diukur oleh peneliti menggunakan angket minat belajar dengan 10 butir pertanyaan dan diisi oleh siswa sendiri sesuai petunjuk dan tanpa paksaan dari peneliti sebelum pengisian dilakukan oleh siswa. Hasil dari angket pada siklus II Pertemuan II mendapat skor 1.395, dan persentase 93% dengan kriteria sangat baik. Untuk perhitungan dan model angket yang diterapkan dapat dilihat pada tabel di atas. Tujuan penggunaan angket adalah untuk mengidentifikasi minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran khususnya saat menggunakan media *puzzle*.

Tabel 7. Hasil Belajar Siklus II

Nilai Tertinggi	Jumlah Keseluruhan nilai	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
100	1.935	30	30	84,5	24	6



Gambar 5. Diagram Persentase Hasil Belajar Siklus II

Menurut hasil belajar siklus II, 24 siswa berhasil dan tuntas dengan tingkat ketuntasan 80%, sedangkan 6 murid belum tuntas dengan target 20%. Skor rerata untuk siklus II ialah 53. Skor maksimum pada siklus II ialah 100, dan skor minimum ialah 10. Selama siklus kedua, 14 siswa menerima nilai yang sangat bagus, 10 menerima nilai baik, 2 menerima nilai yang cukup, 2 menerima nilai yang buruk, dan 2 menerima nilai yang sangat rendah. Hasil belajar siklus II telah mencapai ketuntasan dengan perolehan nilai 80 %. Hasil belajar tersebut dihentikan pada siklus II karena materi Makna Pancasila menggunakan media *puzzle* sudah selesai dan hasil belajar siswa telah meningkat secara signifikan.

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Terlaksana	Kriteria
1	Keterampilan membuka pelajaran dan apersepsi	81	Sangat Baik
2	Menyampaikan topik pembelajaran	97	Sangat Baik
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran secara sistematis	83	Sangat Baik
4	Penguasaan kelas	77	Baik
5	Melaksanakan pembelajaran sesuai Modul Ajar	86	Sangat Baik
6	Mengadakan evaluasi	79	Baik
7	Cara menutup pembelajaran	89	Sangat Baik
Jumlah		592	
Rata-Rata Aktivitas Guru Siklus II		84	

Rerata aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II ditemukan 84, termasuk dalam kategori Sangat Baik pada pemaparan tabel 8. Hal ini menandakan bahwasanya hasil belajar dan minat siswa terhadap media pembelajaran *puzzle* pada siklus II telah memenuhi kriteria pencapaian jumlah siswa yang menyelesaikan secara individu. Sehingga, peneliti menghentikan penelitian lebih lanjut pada siklus II ini.

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Siklus II	
		Skor	Kriteria
1	Disiplin Waktu	80	SB
2	Memperhatikan penjelasan guru	95	SB
3	Keuletan dan kerajinan siswa	85	SB
4	Keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat	85	SB
5	Keberanian siswa dalam bertanya	97	SB
6	Keberanian siswa dalam menjawab	90	SB
7	Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas	90	SB
Jumlah		622	
Nilai Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus II		88	

Jadi pada siklus II ini penerapan media *puzzle* membuat aktivitas siswa dalam pembelajaran semakin meningkat dengan skor 88 kategori “baik”

Pembahasan

Kegiatan yang melibatkan guru dan siswa menggunakan media *puzzle* memiliki skor rerata 44 pada siklus pertama. 1 (3%) siswa dari tiga puluh siswa yang menjadi subjek penelitian menerima skor kategori cukup, 4 (13%) siswa menerima skor kategori yang baik, 1 (3%) siswa menerima skor kategori sangat baik, dan 21 (71%) siswa menerima skor kategori yang sangat buruk, menurut hasil tes belajar siswa. Menurut kriteria ketuntasan hasil belajar, 73% siswa pada siklus I yang menggunakan media *puzzle* berhasil tuntas, sedangkan 27% tidak. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar PKn siswa belum terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun hasil belajar siswa kelas II SD GMIM 11 Manado pada siklus I telah membaik setelah diperkenalkannya media *puzzle*, mereka belum mencapai ketuntasan klasikal. Hasil ini menjadi titik tolak bagi guru untuk melanjutkan pembelajaran pada siklus II.

Skor rata-rata kegiatan guru menggunakan media *puzzle* pada siklus II ialah 53, sedangkan rerata skor untuk kegiatan siswa ialah 88. Ada 2 (6%) dari 30 siswa yang menjadi subjek penelitian yang menerima skor kategori sangat kurang, 2 (6%) yang menerima skor kategori kurang, 2 (6%) yang menerima skor kategori yang cukup, 10 (33%) yang menerima skor kategori yang baik, dan 14 (46%) yang menerima skor kategori yang sangat baik, menurut hasil pembelajaran dari siklus II. Dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* Pancasila pada siklus II, hasil belajar PKn tentang makna Pancasila menunjukkan bahwasanya 80% siswa mencapai ketuntasan, sedangkan 20% tidak, jika hal ini terkait dengan kriteria ketuntasan ketercapaian pembelajaran. Ini menunjukkan bahwasanya media *puzzle* telah lebih banyak digunakan dan telah mencapai ketuntasan klasikal berkat kemajuan yang dibuat setelah siklus II diterapkan. Dalam hal pembelajaran PKn Makna Pancasila Kelas II SD GMIM 11 Manado, alat pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan daya perhatian dan hasil belajar siswa. Skor rata-rata untuk setiap siklus dapat dibandingkan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No	Uraian	Pra siklus/ Persentase	Siklus I/ Persentase	Siklus II/ Persentase
1	Siswa Yang tuntas	5/16%	8/27%	24/80%
2	Siswa Tidak tuntas	25/84%	22/73%	6/18%
Rata-rata		44	50	53

Terlihat jelas bahwa hasil belajar mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II, mengalami peningkatan. Beberapa hal yang diupayakan oleh guru dalam penelitian adalah memaksimalkan peran media *puzzle* dan memperhatikan manajemen kelas dalam pembelajaran. Media *puzzle* diatur sedemikian rupa, dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hasilnya, siswa menjadi lebih aktif dan menunjukkan minat belajar yang lebih baik pada tahap-tahap yang dilalui. Catatan tentang peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan penggunaan media *puzzle* dapat dilihat pada rekapitulasi berikut ini:

Tabel 11. Perbandingan Minat Belajar Siswa

No	Minat Belajar Siswa	Skor Siklus I/ persentase	Skor Siklus II/ persentase
1	Tertarik belajar menggunakan media <i>puzzle</i>	132 (88%)	141 (94%)
2	Membantu memahami materi pelajaran	128 (85%)	141 (94%)
3	Merasa lebih senang mengerjakan ketika memakai <i>puzzle</i>	111 (74%)	146 (97%)
4	Membuat lebih mudah mengingat informasi	128 (85%)	141 (94%)
5	Merasa lebih berminat untuk belajar lebih banyak	128 (85%)	139 (93%)
6	Merasa lebih aktif dan terlibat	130 (87%)	140 (93%)
7	<i>Puzzle</i> membuat suasana lebih menyenangkan	129 (86%)	137 (91%)
8	Merasa hasil belajar meningkat	130 (87%)	136 (91%)
9	Membantu memahami konsep yang sulit	123 (83%)	136 (91%)
10	Lebih suka belajar dengan <i>puzzle</i> dibandingkan media lain	133 (89%)	138 (92%)
Total Skor		1172	1395
Skor Rata-Rata		74,8	93
Kriteria		Baik	Sangat Baik

Jelas bahwa terjadi perubahan minat belajar siswa pada siklus I dan kemudian siklus II. Skor rata-rata minat belajar siklus I adalah 74,8 dengan kategori ‘baik’. Pada siklus II, setelah guru membuat peningkatan pada penggunaan media dan kualitas media *puzzle* ditingkatkan, minat belajar mengalami peningkatan dengan skor rata-rata 93 dan termasuk dalam kategori ‘sangat baik’. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian dari Refaldo, dkk.(2022) yang memastikan bagaimana pembelajaran *problem based learning*, dibantu oleh media *puzzle*, memengaruhi minat siswa sekolah dasar dalam belajar. Penggunaan media *puzzle* menjadi salah satu faktor utama dalam peningkatan minat belajar selain penerapan model PBL. Hal lain yang pantas diangkat adalah temuan pada observasi sesuai dengan data yang dipaparkan oleh observer. Data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dapat dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 12. Perbandingan Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan siklus I	Keterlaksanaan siklus II
1	Keterampilan membuka pelajaran dan apersepsi	69	81
2	Menyampaikan topik pembelajaran	74	97
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran secara sistematis	87	83
4	Penguasaan kelas	81	77
5	Melaksanakan pembelajaran sesuai Modul Ajar	72	86
6	Mengadakan evaluasi	44	79
7	Cara menutup pembelajaran	61	89
Jumlah		448	592

Skor Rata-rata	69	84
Kategori	Cukup	Baik

Tabel 13. Perbandingan Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus I	Skor Siklus II
1	Disiplin Waktu	50	80
2	Memperhatikan penjelasan guru	60	95
3	Keuletan dan kerajinan siswa	65	85
4	Keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat	60	85
5	Keberanian siswa dalam bertanya	70	97
6	Keberanian siswa dalam menjawab	50	90
7	Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas	60	90
Jumlah		415	622
Skor Rata-rata		59	88
Kategori		Cukup	Sangat Baik

Aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas guru adalah 69 dan masuk dalam kategori ‘cukup’; sedangkan pada siklus II skor rata-rata mencapai 84 dengan kriteria ‘baik’. Hal yang sama terjadi pada aktivitas siswa. Observer memberi penilaian pada siklus I aktivitas siswa mencapai skor rata-rata 59 dengan kategori ‘cukup’; sedangkan pada siklus II mendapat skor rata-rata 88 dengan kategori ‘sangat baik’. Hasil ini menunjukkan besarnya perubahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan pemanfaatan media *puzzle*. Pada siklus I guru dan siswa terlibat masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hasil belajar PKn juga belum sesuai dengan harapan. Hal ini memperlihatkan bahwa minat belajar yang ‘cukup’ mempengaruhi hasil belajar siswa. Demikian juga performa guru dalam pembelajaran menggunakan media akan mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini menguatkan argumentasi bahwa terdapat kesesuaian antara hasil belajar dan minat belajar siswa. Semakin besar minat belajar, semakin besar kemungkinan hasil belajar meningkat. Penggunaan media *puzzle* terbukti meningkatkan hasil belajar PKn siswa secara signifikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *media puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas II SD GMIM 11 Manado. Kesimpulan ini diperoleh setelah melihat hasil belajar dan minat belajar siswa yang mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai skor 50 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa (27%). Minat belajar siswa pada siklus I mendapat skor rata-rata 74,8 dengan kategori ‘baik’. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan jumlah skor rata-rata mencapai 84,5 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa (80%). Minat belajar siswa pada siklus II juga meningkat dengan skor rata-rata 93 dan masuk dalam kategori ‘sangat baik’. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *media puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas II SD GMIM 11 Manado. Karena itu, disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan *media puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Meningkatnya minat dan hasil belajar PKn siswa kelas II SD GMIM 11 Manado dengan penerapan *media puzzle* dalam pembelajaran membuka peluang bagi para peneliti di bidang pendidikan, khususnya pendidikan dasar untuk membantu sekolah maupun guru-guru yang menghadapi masalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Untuk menggunakan *media puzzle*, guru harus memiliki kreativitas yang tinggi termasuk terlibat aktif dalam menyiapkan media yang dibutuhkan. Pembelajaran

akan lebih berhasil jika *media puzzle* dibuat dalam ukuran yang lebih besar dan tersedia dalam beberapa unit, tentunya hal ini sangat tergantung pada kemampuan finansial sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Aisyah Fadilah, K., dkk. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* Vol. 1, No.2
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana Depdiknas. (2006). Undang-undang Guru dan Dosen serta standar Nasional Pendidikan Tahun 2005. Jakarta: Penerbit CV Tamita Utama.
- Fikri, H., Madona, S. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru
- Jafar, M. I., & Sawerigading, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Pendidikan* 11(1), 251–262.
- Jamil Sya'ban. (2016). *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus
- Kemdikbud. (2018). Permendikbud No 37 tahun 2018 tentang perubahan atas permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Kemdikbud.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Vira Fransiska, Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Journal Pusdikra* Volume 1, Nomor 1
- Rosiana Khomsah. (2018). Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah. *Jurnal Mahasiswa Unesa* Vol. 2 No. 2, <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119>
- Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Daring Di Kelas Va SDN Lembursitu. *Jurnal DIKDAS* Vol 2 No 2
- Yudha, Army Nur. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Discovery Learning Berbantuan Talking Stick Siswa Kelas 2 SD*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan Edukatif* 2(3), 232–243.