

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* PANCASILA PADA SISWA KELAS IA DI SD NEGERI RAMBUTAN 03 PAGI

Winda Hastuti

Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Jakarta Timur

windahastuti0@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada prinsipnya memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap dan nilai moral siswa guna menyiapkan warga negara Indonesia yang lebih baik (*a good citizen*), berpartisipasi aktif dan bertanggungjawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Materi PPKn kelas rendah pada umumnya sangat teoritis, abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, kurangnya keterampilan guru mengembangkan model dan media pembelajaran PPKn menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang cukup rendah. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada muatan PPKn kelas rendah ialah *puzzle* Pancasila, dimana siswa dapat menyusun potongan pola menjadi gambar yang bermakna secara individu maupun kelompok. Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar PPKn melalui media *puzzle* Pancasila pada siswa kelas IA di 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.

Keywords: hasil belajar, media *puzzle* Pancasila, PPKn

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada prinsipnya memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap dan nilai moral siswa guna menyiapkan warga negara Indonesia yang lebih baik (*a good citizen*), berpartisipasi aktif dan bertanggungjawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Usaha ini telah diimplementasikan pada kurikulum nasional yang dikenal dengan Kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, PPKn menjadi muatan paling pokok karena memiliki peran penting dalam membentuk manusia Indonesia seutuhnya.

Karakteristik muatan PPKn kelas rendah pada umumnya sangat teoritis, abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi PPKn untuk pendidikan dasar kelas rendah diantaranya makna simbol-simbol Pancasila dan lambang negara Indonesia, memahami hak, kewajiban dan tanggungjawab warganegara, memahami keberagaman personal, sosial dan kultural, serta upaya menjalin persatuan dan kesatuan bangsa. Konsep materi yang terkandung pada muatan PPKn kelas

rendah tersebut bila tidak diajarkan dengan menggunakan model dan media yang mendukung akan terkesan sangat membosankan. Begitupun pengalaman di SD Negeri Rambutan 03 Pagi, kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan model dan media pembelajaran pada muatan PPKn menyebabkan siswa kurang terlibat selama proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang cukup rendah.

Pembelajaran akan bermakna bilamana siswa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar dengan memperhatikan prinsip belajar. Hamzah (2009: 23) menyebutkan prinsip belajar pada proses belajar yang bermakna sebagai berikut: 1) prinsip perbedaan individu dalam belajar, 2) prinsip perhatian dan motivasi, 3) prinsip keaktifan, 4) prinsip keterlibatan, 5) prinsip balikan dan penguatan. Melalui prinsip-prinsip belajar tersebut, seseorang akan memperoleh pengalaman langsung pada ranah pengetahuan/kognitif, sikap/afektif dan keterampilan/ psikomotorik. Hal ini sesuai dengan indikator hasil belajar menurut Bloom (dalam Arikunto, 2012:130) dalam *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengembangan dari masing-masing ranah ialah: 1) Ranah Kognitif terdiri dari a) mengingat (*remember*), b) memahami (*understand*), c) mengaplikasikan (*apply*), d) menganalisis (*analyze*), e) mengevaluasi (*evaluate*), f) mencipta (*create*). 2) Ranah Afektif terdiri dari a) penerimaan (*receiving*), b) menjawab/ menanggapi (*responding*), c) menghargai (*valuing*), d) organisasi (*organization*), e) karakterisasi menurut nilai (*characterization by a value or value complex*). 3) Ranah Psikomotor terdiri dari a) meniru, b) memanipulasi, c) presisi, d) artikulasi, e) naturasilasi. Indikator tersebut digunakan untuk menyusun dan memastikan bahwa setiap siswa telah melakukan proses belajar sesuai indikator pencapaian kompetensi, dengan acuan telah melakukan aktivitas sesuai dengan Kata Kerja Operasional (KKO).

Karakteristik siswa SD menurut Piaget berada pada tahap operasional konkret, dimana siswa mudah menerima materi yang abstrak dan teoritis melalui benda-benda nyata. Senada dengan pernyataan tersebut, Sugiyanto (2015: 24) memaparkan bahwa siswa SD umumnya mempunyai karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, perlu adanya suatu bentuk pembaharuan dalam proses pembelajaran agar lebih berpusat pada siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui model atau media pembelajaran yang sesuai.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas rendah adalah media *puzzle*. Media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bermakna (Latut, Anirisa. 2017: 4). Rahayu, N Pupung (2017: 51) menyebutkan macam-macam *puzzle* diantaranya 1) *puzzle* rakitan (*construction puzzle*), 2) *puzzle* batang, 3) *puzzle* rantai dan 4) *puzzle* numerik/*puzzle* piramida. Manfaat *puzzle* bagi siswa menurut Mungarofatul, Siti (2012: 11) diantaranya ialah 1) meningkatkan keterampilan kognitif, 2) meningkatkan keterampilan motorik halus, 3) meningkatkan keterampilan sosial. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Rosdijati (2012: 40) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki keunggulan, diantaranya 1) melatih psikomotorik, 2) melatih daya ingat siswa, 3) suasana kelas menjadi bergairah, 4) adanya interaksi positif, 5) siswa termotivasi melakukan kegiatan, 6) siswa mampu bekerjasama dalam kelompok. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Alternatif media pembelajaran untuk mengajarkan materi simbol sila Pancasila pada muatan PPKn sebagai solusi permasalahan di SDN Rambutan 03 Pagi adalah *puzzle* Pancasila. Media *puzzle* Pancasila yang digunakan berupa poster Pancasila yang telah

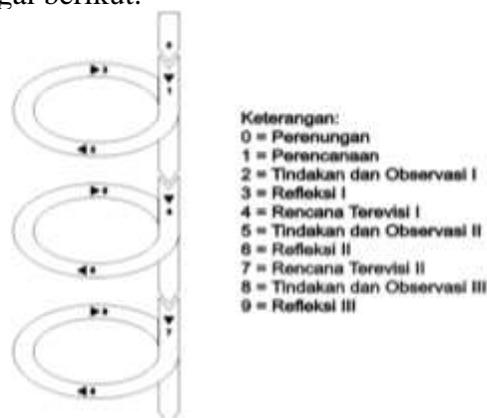
dipotong menjadi beberapa bagian pola. Langkah-langkah penggunaan *puzzle* Pancasila ialah sebagai berikut. 1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang, 2) Guru membagikan potongan *puzzle* Pancasila kepada masing-masing kelompok, beserta dengan petunjuk yang jelas pada lembar kerja siswa, 3) Setiap kelompok diminta untuk menyusun potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh, 4) Setelah *puzzle* tersusun, siswa diminta untuk menginterpretasikan gambar dengan menyebutkan simbol sila-sila Pancasila beserta bunyinya, 5) Kecepatan dan ketepatan siswa dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar utuh menjadi pertimbangan penilaian. Melalui penggunaan *puzzle* Pancasila, siswa dituntut untuk aktif menyusun potongan *puzzle*, menginterpretasikan gambar lambang negara Indonesia, serta menyebutkan simbol dan bunyi sila-sila Pancasila.

Adapun tujuan penelitian dari pemaparan latar belakang permasalahan tersebut adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn melalui media *puzzle* Pancasila pada siswa kelas IA di SD Negeri Rambutan 03 Pagi. Manfaat yang dapat dikonstruksikan melalui penelitian tindakan kelas ini ialah sebagai berikut: 1) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan refleksi terhadap implementasi proses pembelajaran PPKn yang bersifat teoritis, juga sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas sehingga selanjutnya dapat mempertahankan atau meningkatkannya. 2) Bagi siswa, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan kepribadian sebagai pribadi yang utuh. 3) Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai acuan dalam bidang penelitian sejenis secara lebih mendetail dan mendalam.

B. PENDEKATAN & METODE PENELITIAN

Setting penelitian dilakukan di kelas IA SD Negeri Rambutan 03 Pagi. Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan dari Agustus – November 2018. Subjek penelitian ini ialah siswa dan guru kelas IA SD Negeri Rambutan 03 Pagi dengan jumlah siswa 32 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Jenis penelitian yang dilakukan ialah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). *Classroom Action Research* ialah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang disengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama (Arikunto, 2008: 3). Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas IA dengan menggunakan media *Puzzle* Pancasila di SD Negeri Rambutan 03 Pagi. Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain yang diadaptasi dari model spiral Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2012: 2) yang menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan masing-masing terdiri dari 4 tahap. Bagan model spiral Kemmis dan Taggart digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Spiral Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart

Metode dan alat pengumpul data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa observasi, dokumentasi dan metode tes (terdiri dari *pre-test* dan *post-test*). 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. Analisis data observasi secara kualitatif dan analisis hasil belajar secara kuantitatif digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) muatan PPKn Kelas IA SDN Rambutan 03 Pagi, apabila nilai hasil belajar ≥ 75 maka tuntas dan < 75 tidak tuntas. Kemudian menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal menurut Aqib, Zainal dkk (2009: 161)

$$P = \frac{\sum \text{siswayangtuntasbelajar}}{\sum \text{seluruhsiswa}} \times 100\%$$

P = Persentase siswa yang tuntas

Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian kualitatif yang dikelompokkan dalam lima kategori berikut.

Tingkat keberhasilan	Arti
> 80%	Sangat tinggi
76 – 79 %	Tinggi
70 – 75 %	Sedang
66 – 69%	Rendah
< 60 %	Sangat rendah

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menentukan bahwa pembelajaran PPKn menggunakan media *Puzzle* Pancasila berhasil apabila siswa memiliki ketuntasan belajar individu mencapai nilai KKM ≥ 75 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar $\geq 80\%$ dari keseluruhan siswa kelas IA di SDN Rambutan 03 Pagi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IA dengan subjek penelitian berjumlah 32 siswa. Dalam penelitian ini proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menggunakan media *puzzle* Pancasila yang dilakukan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan. Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media *Puzzle* Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas IA di SDN Rambutan 03 Pagi.

a. Hasil Observasi Pra Siklus

Berdasarkan observasi awal (pra siklus) pada siswa kelas I A di SDN Rambutan 03 Pagi diperoleh permasalahan pada pembelajaran PPKn. Hambatan dari permasalahan tersebut disebabkan dari faktor guru dan siswa. 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. Data hasil belajar siswa pra siklus tersaji dalam tabel berikut.

No	Pencapaian	Hasil
1.	Nilai terendah	45

2.	Nilai tertinggi	100
3.	KKM	75
4.	Rata-rata	65,75
5.	Jumlah siswa tuntas	13
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	19
7.	Persentase ketuntasan	40,62%
8.	Persentase ketidaktuntasan	59,38%

Tabel 2. Data hasil belajar klasikal pra siklus

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 45. Rata-rata nilai hasil belajar pra siklus siswa adalah 65,75. Hanya 13 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan sisanya sebanyak 19 siswa memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Persentase ketuntasan belajar siswa pra siklus dapat dilihat dalam diagram 1.



Diagram 1. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Dari hasil nilai pra siklus tersebut maka diketahui bahwa nilai pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn masih kurang optimal, dimana sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM hanya 13 siswa (40,62%) dari 32 siswa. Sedangkan 19 siswa (59,38%) yang lain belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

b. Siklus I

Perencanaan pada siklus I meliputi a) menelaah materi PPKn dan menetapkan indikator pencapaian kompetensi, b) menyiapkan materi dan sumber belajar simbol-simbol Pancasila, c) menyiapkan media *puzzle* Pancasila, d) menyiapkan lembar kerja peserta didik dan soal evaluasi, e) menyiapkan instrumen pengumpulan data.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I meliputi kegiatan awal dimulai dengan salam, menanyakan kabar siswa, melakukan presensi, apersepsi dan motivasi serta kegiatan literasi. Pada kegiatan inti, siswa diminta untuk berkelompok. Kemudian guru menampilkan poster Pancasila, siswa diminta untuk mengamati secara seksama. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Setelah itu, guru memberikan LKPD kepada siswa untuk melakukan tugas kelompok yakni memasang potongan *puzzle* simbol sila Pancasila menjadi gambar yang bermakna. Pembelajaran diakhiri dengan melakukan refleksi, membuat kesimpulan, mengerjakan tes evaluasi, memberikan motivasi verbal kepada siswa, serta salam penutup.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Proses belajar mengajar pada siklus I kurang kondusif. Beberapa siswa belum menunjukkan sikap berdoa dengan baik, terlihat ada yang mengganggu temannya ketika berdoa, mengobrol dan belum mampu kerjasama dengan kelompok. Hasil belajar Kompetensi Sikap Spiritual (KI-1) menunjukkan jumlah rata-rata skor 11,31 dengan kategori baik. Hasil belajar Kompetensi Sikap Sosial (KI-2) jumlah rata-rata skor 8,38 dengan kategori baik. Dari data hasil belajar Kompetensi Pengetahuan (KI-3) menunjukkan bahwa 71,88% atau

sebanyak 23 dari 32 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan KKM \geq 75 sedangkan 28,12% atau 9 siswa lainnya belum tuntas dalam belajar. Ketuntasan belajar klasikal pada Kompetensi Keterampilan (KI-4) sebesar 71,88% yaitu 23 siswa tuntas dan persentase ketidaktuntasan 28,12 % yaitu 9 siswa tidak tuntas.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa muatan pelajaran PPKn menggunakan media *puzzle* Pancasila pada siswa kelas I A di SDN Rambutan 03 Pagi perlu untuk dilanjutkan ke siklus II karena indikator keberhasilan yang diharapkan belum terpenuhi yaitu 80 % dan masih ada kelemahan yang harus diperbaiki.

c. Siklus II

Perencanaan pada siklus II meliputi a) membuat rangkuman perbaikan dari siklus I, b) menelaah materi PPKn dan menetapkan indikator pencapaian kompetensi, c) menyiapkan materi dan sumber belajar simbol-simbol Pancasila, d) menyiapkan media *puzzle* Pancasila, e) menyiapkan lembar kerja peserta didik dan soal evaluasi, f) menyiapkan instrumen pengumpulan data.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II meliputi kegiatan awal dimulai dengan salam, menanyakan kabar siswa, melakukan presensi, apersepsi dan motivasi serta kegiatan literasi. Kegiatan inti dimulai dengan kembali menanyakan lagu Garuda Pancasila agar siswa bersemangat. Kemudian, guru menampilkan poster pancasila, serta mengulas bacaan Pancasila yang biasa di lafalkan pada hari Senin ketika upacara bendera. Siswa mengamati simbol-simbol sila Pancasila yang tertera di layar LCD, kemudian seluruh siswa secara bersamaan diminta untuk menghafalkan tata letak simbol tersebut. Setelah itu, guru memberikan LKPD kepada siswa untuk memasangkan potongan *puzzle* simbol sila Pancasila menjadi gambar yang bermakna. Pembelajaran diakhiri dengan melakukan refleksi, membuat kesimpulan, mengerjakan tes evaluasi, memberikan motivasi verbal kepada siswa, serta salam penutup.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Proses belajar mengajar pada siklus II kurang kondusif. Sebagian besar siswa sudah menunjukkan sikap berdoa dengan baik, namun masih ada siswa yang mengobrol dan belum mampu kerjasama dengan kelompok. Hasil belajar Kompetensi Sikap Spiritual (KI-1) menunjukkan jumlah rata-rata skor 11,80 dengan kategori baik. Hasil belajar Kompetensi Sikap Sosial (KI-2) jumlah rata-rata skor 8,46 dengan kategori baik. Dari data hasil belajar Kompetensi Pengetahuan (KI-3) menunjukkan bahwa 75,00% atau sebanyak 24 dari 32 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan KKM \geq 75 sedangkan 25,00% atau 8 siswa lainnya belum tuntas dalam belajar. Ketuntasan belajar klasikal pada Kompetensi Keterampilan (KI-4) sebesar 78,13% yaitu 25 siswa tuntas dan persentase ketidaktuntasan 21,87 % yaitu 7 siswa tidak tuntas.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa muatan pelajaran PPKn menggunakan media *puzzle* Pancasila pada siswa kelas I A di SDN Rambutan 03 Pagi perlu untuk dilanjutkan ke siklus III karena indikator keberhasilan yang diharapkan belum terpenuhi yaitu 80 % dan masih ada kelemahan yang harus diperbaiki.

d. Siklus III

Perencanaan pada siklus III meliputi a) membuat rangkuman perbaikan dari siklus II, b) menelaah materi PPKn dan menetapkan indikator pencapaian kompetensi, c) menyiapkan materi dan sumber belajar simbol dan bunyi sila Pancasila, d) menyiapkan media *puzzle* Pancasila, e) menyiapkan lembar kerja peserta didik dan soal evaluasi, f) menyiapkan instrumen pengumpulan data.

Pelaksanaan tindakan pada siklus III meliputi kegiatan awal dimulai dengan salam, menanyakan kabar siswa, melakukan presensi, apersepsi dan motivasi serta kegiatan

literasi. Pada kegiatan inti, siswa secara individu akan dibagikan potongan *puzzle* beserta LKPD untuk seluruh siswa, dan diminta untuk menempelkan potongan *puzzle* simbol sila Pancasila beserta bunyi sila sesuai dengan contoh dengan penuh tanggung jawab. Pembelajaran diakhiri dengan melakukan refleksi, membuat kesimpulan, mengerjakan tes evaluasi, memberikan motivasi verbal kepada siswa, serta salam penutup.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Proses belajar mengajar pada siklus III cukup kondusif. Sebagian besar siswa sudah menunjukkan sikap berdoa dengan baik, tidak ada yang mengobrol dan mampu kerjasama dengan kelompok. Hasil belajar Kompetensi Sikap Spiritual (KI-1) menunjukkan jumlah rata-rata skor 13,73 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar Kompetensi Sikap Sosial (KI-2) jumlah rata-rata skor 9,66 dengan kategori sangat baik. Dari data hasil belajar Kompetensi Pengetahuan (KI-3) menunjukkan bahwa 84,38% atau sebanyak 27 dari 32 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan $KKM \geq 75$ sedangkan 15,62% atau 5 siswa lainnya belum tuntas dalam belajar. Ketuntasan belajar klasikal pada Kompetensi Keterampilan (KI-4) sebesar 87,50% yaitu 28 siswa tuntas dan persentase ketidaktuntasan 12,50% yaitu 4 siswa tidak tuntas.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada muatan pelajaran PPKn menggunakan *puzzle* Pancasila, karena indikator keberhasilan yang diharapkan sudah terpenuhi yaitu 80%.

e. Pembahasan

Berdasarkan data penemuan penelitian di lapangan, pembahasan akan lebih banyak didasarkan pada hasil observasi, catatan lapangan, dan refleksi bersama kolaborator pada siklus I, II, dan III. Secara terperinci pembahasan hasil belajar akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Kompetensi Sikap Spiritual (KI-1)

Sikap spiritual yang diamati pada masing-masing siklus terdiri dari 4 indikator dengan total skor maksimal 16. Adapun rekapitulasi hasil belajar kompetensi sikap spiritual (KI-1) disajikan kedalam tabel berikut.

No	Indikator	Perolehan skor siswa		
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Memberi salam pada awal dan akhir pembelajaran.	2,72	2,81	3,41
2	Berperilaku syukur terhadap karunia Tuhan YME.	2,84	3,09	3,50
3	Toleransi terhadap suku dan agama lain.	2,72	2,84	3,44
4	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu sesuai agama yang dianutnya.	3,03	3,06	3,38
Jumlah rata-rata skor		11,31	11,81	13,72
Kategori		Baik	Baik	Sangat Baik

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Kompetensi Sikap Spiritual (KI-1) Siklus I, II dan III

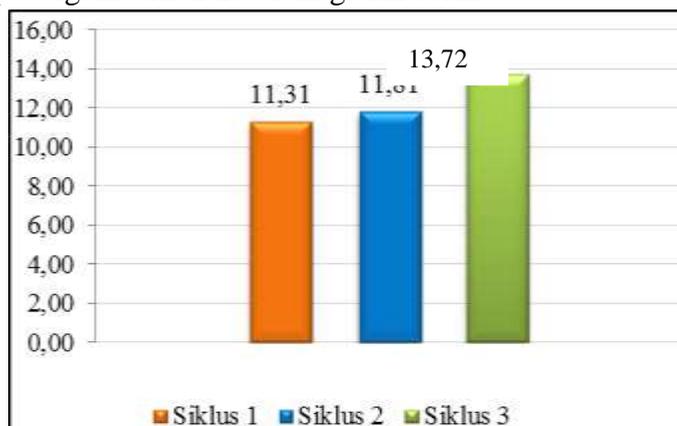
Klasifikasi kategori nilai hasil belajar sikap spiritual (KI-1) sebagai berikut.

Skor	Kategori
$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik (SB)
$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik (B)
$4 \leq \text{skor} < 8$	Cukup (C)

$0 \leq \text{skor} < 4$	Kurang (k)
--------------------------	------------

Tabel 4. Klasifikasi Kategori Hasil Belajar Kompetensi Sikap Spiritual (KI-1) Siklus I, II dan III

Hasil observasi Kompetensi Sikap Spiritual (KI-1) pada siklus I, II dan III tersebut dapat digambarkan kedalam grafik berikut.



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Kompetensi Sikap Spiritual Siswa (KI-1) Siklus I, II dan III

Dari data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kompetensi sikap spiritual (KI-1) meningkat pada setiap siklusnya. Siklus I mendapatkan jumlah rata-rata skor 11,31 dengan kategori baik. Siklus II mendapatkan jumlah rata-rata skor 11,81 dengan kategori baik. Sedangkan siklus III mendapatkan rata-rata skor 13,72 dengan kategori sangat baik.

b. Kompetensi Sikap Sosial (KI-2)

Sikap sosial yang diamati pada masing-masing siklus terdiri dari 3 indikator dengan total skor maksimal 12. Adapun rekapitulasi hasil belajar kompetensi sikap sosial (KI-2) disajikan kedalam tabel berikut.

No	Indikator	Perolehan skor siswa		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Percaya diri	2,94	2,94	3,28
2	Kerjasama	2,63	2,71	3,19
3	Tanggung Jawab	2,81	2,81	3,19
Jumlah rata-rata skor		8,38	8,46	9,66
Kategori		Baik	Baik	Sangat Baik

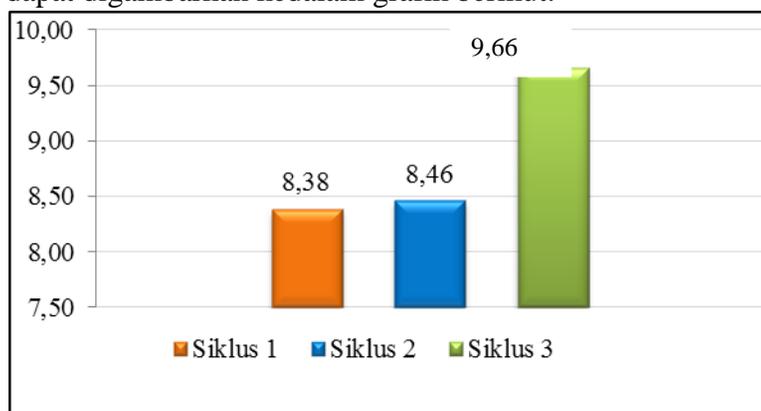
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Kompetensi Sikap Sosial (KI-2) Siklus I, II dan III

Klasifikasi kategori nilai hasil belajar sikap sosial (KI-2) sebagai berikut.

Skor	Kategori
$9 \leq \text{skor} \leq 12$	Sangat Baik (SB)
$6 \leq \text{skor} < 9$	Baik (B)
$3 \leq \text{skor} < 6$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 3$	Kurang (K)

Tabel 4. Klasifikasi Kategori Hasil Belajar Kompetensi Sikap Sosial (KI-2) Siklus I, II dan III

Hasil observasi Kompetensi Sikap Sosial (KI-2) pada siklus I, II dan III tersebut dapat digambarkan kedalam grafik berikut.



Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Kompetensi Sikap Sosial Siswa (KI-2) Siklus I, II dan III

Dari data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kompetensi sikap sosial (KI-2) meningkat pada setiap siklusnya. Siklus I mendapatkan jumlah rata-rata skor 8,38 dengan kategori baik. Siklus II mendapatkan jumlah rata-rata skor 8,46 dengan kategori baik. Sementara itu, pada siklus III mendapatkan rata-rata skor 9,66 kategori sangat baik.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kenaikan yang terjadi antara siklus I ke siklus II belum begitu terlihat. Oleh karena itu, peneliti melakukan siklus III dengan tindakan terencana, sehingga berhasil mendapatkan jumlah skor rata-rata signifikan sebesar 9,66 dengan kategori sangat baik pada siklus III.

c. Kompetensi Pengetahuan (KI-3)

Kompetensi pengetahuan diukur dengan menggunakan soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa secara individu diakhir pembelajaran. Adapun rekapitulasi ketuntasan klasikal hasil belajar Kompetensi Pengetahuan (KI-3) disajikan kedalam tabel berikut.

Kriteria	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Ketuntasan Klasikal	71,88%	75,00%	84,38%
Jumlah Siswa Tuntas	23	24	27
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9	8	5
Tingkat Keberhasilan	Sedang	Sedang	Sangat Tinggi

Tabel 5. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan (KI-3) Siklus I, II dan III



Grafik 3. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan (KI-3) Siklus I, II dan III

Berdasarkan tabel 5 dan grafik 3, persentase ketuntasan klasikal hasil belajar kompetensi pengetahuan siswa pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I persentase ketuntasan klasikal siswa yaitu 71,88% dan meningkat menjadi 75,00% pada siklus II, kemudian kembali meningkat pada siklus III menjadi 84,38%. Data di atas menunjukkan bahwa perolehan kompetensi pengetahuan pada siklus I dan siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan karena masih berada dibawah 80%. Sementara itu, ketuntasan klasikal pada siklus III sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan karena capaian ketuntasan klasikal diatas 80%.

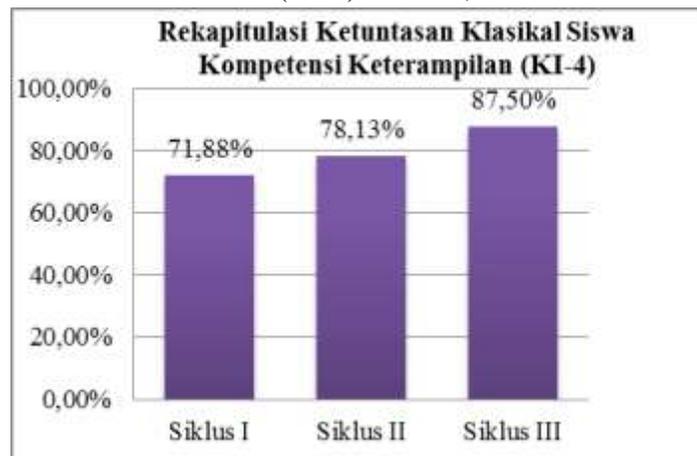
Berdasarkan paparan hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus dikarenakan aktivitas siswa meningkat seiring dengan keterampilan guru yang meningkat, karena hasil belajar merupakan hasil timbal balik dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran dan keterampilan guru ketika mengajar. Peningkatan tersebut juga tidak lepas dari penggunaan media *puzzle* Pancasila pada materi PPKn dalam penelitian.

d. Kompetensi Keterampilan (KI-4)

Kompetensi pengetahuan diukur dengan menggunakan soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa secara individu diakhir pembelajaran. Adapun rekapitulasi ketuntasan klasikal hasil belajar Kompetensi Pengetahuan (KI-3) disajikan kedalam tabel berikut.

Kriteria	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Ketuntasan Klasikal	71,88%	78,13%	87,5%
Jumlah Siswa Tuntas	23	25	28
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9	7	4
Tingkat Keberhasilan	Sedang	Sedang	Sangat Tinggi

Tabel 6. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan (KI-4) Siklus I, II dan III



Grafik 4. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan (KI-4) Siklus I, II dan III

Berdasarkan tabel 6 dan grafik 4, persentase ketuntasan klasikal hasil belajar kompetensi keterampilan siswa setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I persentase ketuntasan klasikal siswa yaitu 71,88% dan meningkat menjadi 78,13% pada siklus II. Lalu kembali meningkat pada siklus III sebesar 87,50%. Data di atas menunjukkan bahwa perolehan kompetensi pengetahuan pada siklus I dan siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan karena masih berada dibawah 80%.

Sementara itu, ketuntasan klasikal pada siklus III sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan karena capaian ketuntasan klasikal diatas 80%.

Berdasarkan paparan data hasil belajar PPKn menggunakan media *puzzle* Pancasila pada siswa kelas IA di SDN Rambutan 03 Pagi, menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Adanya peningkatan ini tak terlepas dari penggunaan media *puzzle* Pancasila yang mengubah siswa yang awalnya pasif menjadi sangat aktif, semakin memahami materi yang diajarkan, mampu bekerjasama dengan kelompok, semakin cekatan, bertanggungjawab dan selalu termotivasi untuk belajar. Pengaruh positif ini sesuai dengan manfaat media *puzzle* bagi siswa menurut Siti Mungarofatul (2012: 11) diantaranya: 1) meningkatkan keterampilan kognitif, 2) meningkatkan keterampilan motorik halus, 3) meningkatkan keterampilan sosial. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Rosdijati (2012: 40) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki keunggulan, diantaranya 1) melatih psikomotorik, 2) melatih daya ingat siswa, 3) suasana kelas menjadi bergairah, 4) adanya interaksi antar siswa, 5) siswa termotivasi melakukan kegiatan, 6) siswa mampu bekerjasama dalam kelompok.

Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sama halnya dengan penggunaan media *puzzle* Pancasila yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas IA di SDN Rambutan 03 Pagi.

D. SIMPULAN

Berdasarkan data 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 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Latut, Anirisa. 2017. "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar". Skripsi. Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh: Tidak Diterbitkan.

Mungarofatul, Siti. 2012. "Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Pendekatan Problem Solving Melalui Media Puzzle Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas VII F SMP Negeri 2 Yogyakarta". Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

Rahayu, N Pupung. 2017. *Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang*. **Jurnal Golden Age**. Vol.1 No.1 Hal 47-57. Juni. 2017

Rosdijati, Nani. 2012. Panduan Pakem IPS SD. Jakarta: Erlangga.

Sugiyanto. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Yuma Pustaka.