

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS (PjBL) DENGAN BANTUAN MEDIA PUZZEL DARI POTONGAN
GAMBAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 5 RIKIT GAIB**

Yahya

SDN 5 Rikit Gaib

zibranyahya@gmail.com

Abstrak: Pendidikan merupakan perwujudan upaya untuk merealisasikan salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum pada Pembukaan Undang-undang Dasar (UUD) Tahun 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan pengamatan penulis, pembelajaran yang dilakukan guru kelas III di SDN 5 Rikit Gaib selama ini menggunakan metode ceramah dan monoton tidak ada perubahan. Sehingga siswa merasa jenuh dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut timbul persoalan dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media Puzzel dari potongan gambar apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui media Puzzel dari potongan gambar dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diharapkan siswa bisa lebih terampil dalam memahami materi pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sehingga permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dapat diatasi. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari Siklus I dan Siklus II. Jumlah Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 15 Orang yang berjenis kelamin 8 laki – laki dan 7 Perempuan. Penggunaan media Puzzel dari potongan gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 5 Rikit Gaib. Pada hasil rerata tes awal (sebelum diberikanya perlakuan) siswa hanya mampu mencapai 40%, dan ditinjau dari rerata tingkat ketuntasan belajar siswa secara individual pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan dari 63% pada siklus 1 menjadi 100% pada siklus 2.

Kata Kunci: Meningkatkan, Pemahaman, Keaktifan, Media

Abstract: *Education is an embodiment of efforts to realize one of the national goals of the Indonesian nation as stated in the Preamble to the 1945 Constitution, namely to make the nation's life more intelligent. Law Number 20 of 2003 concerning the National Education System states that, "education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, morals. noble, as well as the skills needed by himself, society, nation and state". Based on the author's observations, the learning carried out by class III teachers at SDN 5 Rikit Gaib has so far used the lecture method and there has been no change in monotony. So that students feel bored and are not active in participating in learning. This gap between expectations and reality arises as a problem in this research. The researcher wants to know the effect of using puzzle media from pieces of images, whether it has an influence on the learning outcomes achieved by students. In this classroom action research, through puzzle media from pieces of images in Citizenship Education lessons, it is hoped that students will be more skilled in understanding the learning material as well as increasing student activity in learning. So that the problem of low student learning outcomes can be overcome. The method in this research uses Classroom Action research which consists of Cycle I and Cycle II. The total sample in this study consisted of 15 people, 6 men and 9 women. The use of puzzle media from pieces of images can improve the learning outcomes of grade 3 students at SD Negeri 5 Rikit Gaib. In the average results of the initial test (before treatment was given) students were only able to achieve 40%, and in terms of the average level of individual student learning completion in each learning cycle, it was seen that there was an increase from 63% in cycle 1 to 100% in cycle 2.*

Keywords: *Improving, Understanding, Activeness, Media,*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan perwujudan upaya untuk merealisasikan salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum pada Pembukaan Undang-undang Dasar (UUD) Tahun 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Masa usia sekolah dasar sekitar 6 – 12 tahun menurut Mulyani Sumantri (Strategi Belajar Mengajar 2001: 10) merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Keterlibatan dalam kehidupan kelompok (kolaborasi atau kerja sama) bagi anak usia sekolah dasar

merupakan minat dan perhatiannya. Perkembangan hubungan sosial emosional dan adanya kesadaran etis normative pada anak usia ini merupakan ciri yang kuat pada usia sekolah dasar. Kompetensi-kompetensi sosial yang positif dan produktif akan berkembang pada usia ini seperti kemampuan bekerjasama, berkompetensi, toleransi, kekeluargaan dan lain sebagainya. Suatu hal yang biasa, jika dalam kegiatan belajar mengajar banyak sekali persoalan yang dihadapi oleh guru kelas berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis, pembelajaran yang dilakukan guru kelas III di SDN 5 Rikit Gaib selama ini menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Sehingga siswa merasa jenuh dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut timbul persoalan dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media benda konkrit yang telah digunakan guru terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik. Maka dari uraian di atas permasalahan yang diungkap dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui Media Puzzel dari potongan gambar dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan siswa bisa lebih memahami pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar siswa lebih meningkat. Maka dalam penelitian ini perlu mengangkat masalah tersebut dalam sebuah PTK dengan judul Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dengan Bantuan Media Puzzel Dari Potongan Gambar Pada Siswa Kelas III SD Negeri 5 Rikit Gaib

2. Metode Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 5 Rikit Gaib Kecamatan Rikit Gaib. jumlah siswanya ada 15 orang yang terdiri dari 8 laki – laki dan 7 perempuan.

2. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan di SDN 5 Rikit Gaib Kecamatan Rikit Gaib yang akan dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2023

3. Deskripsi Per Siklus

a. Siklus I

Tahapan Perencanaan (Planning)

- 1) Mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah, komite, dan wali murid.
- 2) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 3) Merancang strategi dan skenario pembelajaranyang akan dilaksanakan dengan menggunakan media Puzzel dari rangkaian gambar.
- 4) Menentukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.

- 5) Menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data yang terdiri dari lembar penilaian dan observasi.
- 6) Menentukan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati sebagai pedoman lembar observasi.

Tahapan Pelaksanaan Tindakan (Acting) 1)

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.
- 2) Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Puzzel dari rangkaian gambar. Dalam hal ini, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan mengaitkan benda – benda di sekitar lingkungan secara langsung. Selain itu pula, guru menggunakan IT seperti laptop, Microsoft Power Point, dan video pembelajaran.
- 3) Guru memberikan soal evaluasi melalui lembar soal yang digunakan untuk penilaian.

a. Tahapan Pengamatan/Observasi (Observing)

Pada tahap ini, peneliti dibantu teman sejawat mengamati dan mencatat semua data dan informasi dalam proses pembelajaran selama penelitian tindakan berlangsung, sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau belum. Pada tahap ini dilaksanakan observasi dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

b. Tahapan Refleksi (Reflecting)

Dalam tahap refleksi, kegiatan yang dilakukan yaitu mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini penulis melakukan penilaian evaluasi, analisis hasil belajar, dan mendiskusikan data yang telah diperoleh. Apabila hasil belajar siswa masih rendah maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

Tahapan kegiatan pada Siklus II identik dengan tahapan yang dilakukan pada Siklus I. Alur pada siklus II sama dengan alur pada siklus I.

a. Tahapan Perencanaan (Planning) 1)

- 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Merancang strategi dan scenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media Puzzel dari rangkaian gambar.
- 3) Menentukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.
- 4) Menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data yang terdiri dari lembar penilaian dan observasi.

5) Menentukan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati sebagai pedoman lembar observasi.

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan (Acting)

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.
- 2) Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Puzzel dari rangkaian gambar. Selain itu pula, guru menggunakan IT seperti laptop, Microsoft Power Point, dan video pembelajaran.
- 3) Guru memberikan soal evaluasi melalui lembar soal yang digunakan untuk penilaian.

c. Tahapan Pengamatan/Observasi (Observing)

Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat semua data dan informasi dalam proses pembelajaran selama penelitian tindakan berlangsung, sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau belum. Pada tahap ini dilaksanakan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

d. Tahapan Refleksi (Reflecting)

Dalam tahap refleksi, kegiatan yang dilakukan yaitu mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini penulis melakukan penilaian evaluasi, analisis hasil belajar, dan mendiskusikan data yang telah diperoleh. Apabila hasil belajar siswa masih rendah maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Paparan Data

Data yang dipaparkan adalah data prasiklus, data tindakan pada siklus I, dan data tindakan pada siklus II. Pemaparan masing-masing bagian adalah sebagai berikut.

1. Prasiklus

Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran sebelum melaksanakan tindakan. Observasi dilakukan di SDN 5 Rikit Gaib. Peneliti bertindak sebagai observer, yang mengamati jalannya pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dari awal hingga akhir.

Pembelajaran yang dilakukan di SDN 5 Rikit Gaib sebelum tindakan atau prasiklus masih menggunakan media konvensional. Dalam pembelajaran belum menggunakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik. Guru kurang memberikan motivasi pada siswa dan siswa kurang berani dalam menjawab dan

mengajukan pertanyaan pada guru. Sehingga saat proses pembelajaran, siswa kurang tertarik dan merasa jenuh untuk menerima materi. Siswa tidak dapat memahami materi secara maksimal

Selama pembelajaran berlangsung siswa terlihat pasif dan jarang terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik. Terbukti dengan hanya sebagian kecil siswa yang mau menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga tingkat hasil belajar siswa masih rendah, hal ini karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

Hasil observasi pada kegiatan ini yaitu, sebagian besar siswa masih belum terlihat aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar kurang memuaskan. Untuk menentukan ketuntasan belajar ditetapkan oleh standar ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 73. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Tabel Hasil Belajar Pra Siklus

No. Urut	Nama Peserta didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADLAN ALDIANSYAH	59,25		√
2	AGUSTIAWAN	70,37		√
3	ALISHA KHAIRA WILDA	62,96		√
4	FAHMI ARIFIN	85,19	√	
5	FATHUR RISKI	62,96		√
6	HABIBULLAH	70,37		√
7	JAHWA DIANA FITRI	51,85		√
8	JIHAN TALITA ULFA	55,55		√
9	KARMILA OKTAPIANI	77,78	√	
10	RAESSA MAULIDA	74,07	√	
11	SAFRIJAY	74,07	√	
12	SIVA KHAIRA	77,78	√	
13	SIVA MUNTAZA NIA	59,25		√
14	T.M. RIZAL HAFIS	77,78	√	
15	YANTI	55,55		√
Jumlah		1014,78	6	9

Jumlah Nilai = 1014,78
Jumlah Nilai Maksimal = 1500
Rata-rata nilai = 67,65
Nilai KKM = 73

Tabel 4.1 memberikan informasi yang diperoleh dari observasi dalam tahap prasiklus, siswa yang hasil belajarnya di atas KKM terdapat 9 orang (60%). Sedangkan 6 siswa (40%) masih belum memenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah. Hasil observasi pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa rendahnya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa disebabkan guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa cenderung merasa bosan. Selain itu guru terlalu mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti membuat rencana tindakan siklus I dengan menggunakan media Puzzel dari rangkaian gambar

2. Siklus I

Penelitian pada siklus 1 dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu

a. Tahapan Perencanaan (Planning)

Perencanaan dilakukan berdasarkan refleksi pada tahap pra siklus. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Peneliti merancang strategi dan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Peneliti menentukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.
- 4) Peneliti menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data yang terdiri dari lembar penilaian dan observasi.

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Setelah melakukan tahap perencanaan, peneliti melakukan tahap pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Puzzel dari rangkaian gambar. Dalam hal ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan benda – benda di sekitar peserta didik. Selain itu juga, peneliti menggunakan IT seperti laptop, Microsoft Power Point, dan video pembelajaran.

Pembelajaran Siklus 1 dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Oktober 2023. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, PKN, dan SBdP. Pada pembelajaran ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Puzzel dari rangkaian gambar. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam, menanyakan kabar peserta didik, mengecek kehadiran peserta didik, dan berdo'a. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran. Pada kegiatan inti pembelajaran, guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang macam – macam benda. Siswa menyimak penjelasan guru tentang Keberagaman Indonesia. Selanjutnya siswa menyimak materi yang diajarkan oleh guru. Kemudian siswa melakukan percobaan untuk merangkai puzzle dari rangkaian gambar. Selanjutnya mereka mengisi LKPD. Kemudian siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya, dan teman yang lain menanggapi. Peneliti memberikan penguatan dari jawaban peserta didik. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya, siswa mengerjakan soal evaluasi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru merefleksikan hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Guru mengakhiri pelajaran dengan ucapan terima kasih atas keaktifannya dalam kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam.

c. Tahapan Pengamatan/Observasi (Observing)

Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat semua data dan informasi dalam proses pembelajaran selama penelitian tindakan berlangsung, sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau belum. Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut. Peneliti memperoleh data hasil penelitian dari siklus I. Sampel pada penelitian ini siswa kelas II tahun ajaran 2022/ 2023. Data diperoleh melalui instrumen penilaian proses pada keaktifan peserta didik. Adapun data yang diperoleh dari tindakan pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.2. Tabel Hasil Belajar Siklus I

No. Urut	Nama Peserta didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas

1	ADLAN ALDIANSYAH	70,37		√
2	AGUSTIAWAN	85,19	√	
3	ALISHA KHAIRA WILDA	85,19	√	
4	FAHMI ARIFIN	85,19	√	
5	FATHUR RISKI	66,67		√
6	HABIBULLAH	70,37		√
7	JAHWA DIANA FITRI	77,78	√	
8	JIHAN TALITA ULFA	59,25		√
9	KARMILA OKTAPIANI	77,78	√	
10	RAESSA MAULIDA	74,07	√	
11	SAFRIJAY	74,07	√	
12	SIVA KHAIRA	77,78	√	
13	SIVA MUNTAZA NIA	74,07	√	
14	T.M. RIZAL HAFIS	77,78	√	
15	YANTI	70,37		√
Jumlah		1125,93	10	5
Jumlah Nilai = 1014,78				
Jumlah Nilai Maksimal = 1500				
Rata-rata nilai = 67,65				
Nilai KKM = 73				

Berdasarkan data hasil observasi pada tabel 4.2 Hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar siswa sudah 67% (10 anak), dan siswa yang belum tuntas mencapai 33%. Pada siklus 1 menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa masih belum mencapai indikator ketercapaian yaitu 70%.

d. Tahapan Refleksi (*Reflecting*)

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan media Puzzel dari rangkaian gambar belum terlaksana secara optimal, siswa belum memenuhi target ketuntasan hasil belajar yaitu 70%. Oleh sebab itu perlu diadakan tindak lanjut pada pembelajaran siklus II dengan cara menambahkan *ice breaking* pada setiap pergantian mapel, sehingga diharapkan mampu

memberikan semangat lagi saat menerima pelajaran

3. Siklus II Dalam melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan empat tahapan proses kegiatan pembelajaran pada siklus 2 yang sama seperti pada siklus 1 yakni yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Rincian keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tahapan Perencanaan (Planning)

- 1) Perencanaan dilakukan berdasarkan refleksi pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut: Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Peneliti merancang strategi dan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Peneliti menentukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.
- 4) Peneliti menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data yang terdiri dari lembar penilaian dan observasi

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Oktober 2023. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pada pembelajaran ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Puzzel dari rangkaian gambar, yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam, menanyakan kabar peserta didik, mengecek kehadiran peserta didik, dan berdo'a, serta ice breaking (yaitu tepuk semangat). Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembelajaran, siswa mengamati permasalahan yang diberikan guru melalui power point. Selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab tentang bacaan tadi. Siswa menjawab secara individu. Peneliti memberikan penjelasan dan penguatan tentang materi yang dibahas. Siswa diajak mengamati power point. kemudian mereka mencoba untuk melakukan penelitian. Siswa menuliskan hasil temuannya pada LKPD dan mempresentasikan hasil pekerjaannya, kemudian teman yang lain saling memberi tanggapan atas hasil pekerjaan temannya dan guru memberikan penguatan atas hasil jawaban peserta

didik. Dengan bimbingan peneliti, siswa melakukan ice breaking untuk memasuki materi selanjutnya. Selanjutnya siswa menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bermusyawarah pada LKPD. Kemudian siswa bersama guru membahas soal yang ada pada LKPD. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang belum dipahami. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu. Siswa bersama guru membuat kesimpulan mengenai cara bermusyawarah. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa di rumah. Guru mengajak siswa untuk berdoa dan kegiatan ditutup dengan ice breaking dan salam.

c. Tahapan Pengamatan/Observasi (Observing)

Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat semua data dan informasi dalam proses pembelajaran selama penelitian tindakan berlangsung, sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau belum. Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa yang diharapkan pada pembelajaran tersebut. Peneliti memperoleh data hasil penelitian dari siklus II. Sampel pada penelitian ini siswa kelas II tahun ajaran 2022/ 2023. Data diperoleh melalui instrumen penilaian proses pada ketuntasan hasil belajar peserta didik. Adapun data yang diperoleh dari tindakan pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.2. Tabel Hasil Belajar Siklus II

No. Urut	Nama Peserta didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADLAN ALDIANSYAH	81,48	√	
2	AGUSTIAWAN	85,19	√	
3	ALISHA KHAIRA WILDA	100	√	
4	FAHMI ARIFIN	100	√	
5	FATHUR RISKI	100	√	
6	HABIBULLAH	88,89	√	
7	JAHWA DIANA FITRI	100	√	
8	JIHAN TALITA ULFA	85,19	√	

9	KARMILA OKTAPIANI	77,78	√	
10	RAESSA MAULIDA	85,19	√	
11	SAFRIJAY	100	√	
12	SIVA KHAIRA	85,19	√	
13	SIVA MUNTAZA NIA	100	√	
14	T.M. RIZAL HAFIS	88,89	√	
15	YANTI	100	√	
Jumlah		1377,8	15	0
Jumlah Nilai = 1377,8				
Jumlah Nilai Maksimal = 1500				
Rata-rata nilai = 91,85				
Nilai KKM = 73				

d. Tahapan Refleksi (Reflecting)

Setelah melakukan seluruh proses perbaikan pembelajaran siklus I, Guru melakukan refleksi untuk menilai kinerja, sehingga dapat menentukan tindakan berikutnya terhadap penelitian yang sedang dilakukan. Hasil refleksi pada perbaikan pembelajaran siklus I menemukan hal-hal berikut:

1. Ketuntasan hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I.
2. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari yang semula hanya 10 siswa dengan prosentase 67%. Pada siklus II meningkat menjadi 15 siswa dengan prosentase 100%. Pada pembelajaran siklus II dengan media pembelajaran Puzzel dari rangkaian gambar dan ice breaking siswa nampak tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari presentase keaktifan siswa mengalami kenaikan menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian dari hasil observasi pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan peningkatan keaktifan peserta didik, karena sudah diperoleh peningkatan di atas 70%.

Kesimpulan dan Saran

Penerapan media Puzzel dari rangkaian gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN 5 Rikit Gaib, Kecamatan Rikit Gaib, Kabupaten Gayo Lues. Pada hasil rerata tes awal (sebelum diberikanya perlakuan) siswa hanya mampu mencapai 40%, dan ditinjau dari rerata tingkat ketuntasan belajar siswa secara

individual pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan dari 63% pada siklus 1 menjadi 100% pada siklus 2.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi.(2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta Djamarah, Syaiful Bahri, dan Zain, Aswan. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.<http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-powerpoint/>
<https://koreshinfo.blogspot.com/2016/02/pengertian-ptk-penelitian-tindakan.html>, <https://www.pelajaran.co.id/2019/15/pengertian-ptk-tujuan-karakteristik-prinsip-langkah-dan-model-penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>
- Hamalik, Oemar. (2004). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Aditya Bakti. <http://e-medias.blogspot.com/2013/03/pengertian-alat-bantuperagamedia>
- Raka Joni, T. (ED) 1998. *Penelitian Tindakan Kelas Bagian Kedua prosedur Pelaksanaan* . Jakarta : Proyek Pengembangan Guru Sekolah Dasar, Ditjen DIKTI.
- Sandra Dewi, Anggra Lita & Mubarokah, Lailatul. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pkn Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal)* Volume 3 Nomor 2 Agustus 2019, 64.