



Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Kebonsari II Kota Malang

Camelya Anggraini*, Prihatin Sulistyowati, Viky Ika Cahyandari

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: camelya1705@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to increase students' learning motivation towards learning outcomes by using puzzle game media. The subjects of this research activity were 28 Class II students at SD Negeri Kebonsari 2 Malang City as research subjects, the researchers made observations during the research and the head of the class teacher as a source of information on research activities. Data collection methods were carried out using test, observation and documentation techniques. This classroom action research was carried out in two stages, each of which included planning, action, observation and reflection. The results of the research conducted show that the use of puzzle game media can increase student learning motivation in Pancasila class II education subjects at Kebonsari 2 Public Elementary School, Malang City. This is evidenced by the increase in the average score of students' learning outcomes in the Pancasila Education subject, namely in the pre-cycle of 60%, the first cycle of 81.01% and the second cycle of 94.28%. This can also be seen from the students' activeness in interactive classroom learning.

Keywords: PTK, learning motivation, learning media, learning outcome

Abstrak

Tujuan penelitian yang dilaksanakan ialah guna peningkatan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar dengan menggunakan media game puzzle. Subyek kegiatan penelitian yang dilaksanakan ialah 28 siswa Kelas II SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang sebagai subyek penelitian, peneliti melakukan pengamatan atau observasi selama penelitian berlangsung dan kepala guru kelas sebagai sumber informasi kegiatan penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, observasi serta dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini digolongkan pada dua tahap dimana masing-masing didalamnya perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Temuan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwasannya penggunaan media game puzzle bisa memicu peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa yang meningkat yakni pada pra siklus 60%, siklus I 81,01% serta pada siklus II 94,28%. Hal tersebut juga bisa dicermati pada keaktifan siswa melakukan pembelajaran dikelas dengan interaktif.

Kata kunci: PTK, motivasi belajar, media pembelajaran, hasil belajar

1. Pendahuluan

Berdasarkan Permendikbud No.22 Tahun 2016 yang membahas tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwasannya: “pada proses kegiatan pembelajaran harus berjalan secara menyenangkan, interaktif, kreatif, mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk kreatif serta aktif, dan memberikan arahan agar peserta didik mampu mengembangkan minat dan bakat. Sehingga dengan proses kegiatan

pembelajaran yang sesuai dengan aturan yang ada akan menjadikan pembelajaran yang baik serta berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun sejak awal.”

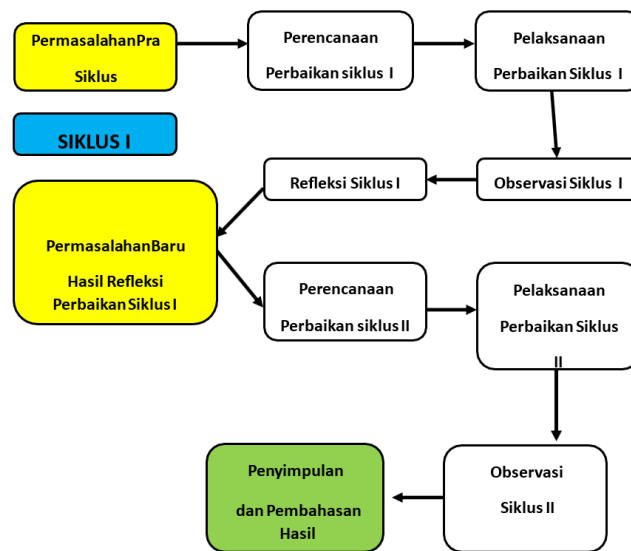
Menurut (Pulukadang, 2021:8) pembelajaran yang terpadu adalah sebuah pendekatan yang dilakukan dalam sistem pembelajaran dengan sengaja mengaitkan baik dari aspek intra pada suatu mata pelajaran ataupun diantara mata pelajaran. Sehingga dapat diartikan pembelajaran terpadu ialah suatu sistem pembelajaran yang menghubungkan beberapa aspek pembelajaran baik dalam mata pembelajaran ataupun antara mata pelajaran satu dengan yang lain pada suatu tema tersebut. Pada sistem pembelajaran guru tidak terlepas dari perangkat pembelajaran, dalam perangkat pembelajaran tersebut terdapat komponen penting yaitu materi pelajaran. Sedangkan materi pelajaran yang telah disusun secara sistematis oleh seorang guru untuk melaksanakan pembelajarannya bertujuan agar bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga bahan ajar merupakan hal penting dari keseluruhan dalam proses pembelajaran. Menurut (Ramdani, 2012 :50) : “dalam proses pembelajaran secara keseluruhan bagian yang sangat penting adalah bahan ajar yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.”

Menurut (Rahmadayanti, 3 : 2020) Kurikulum Merdeka mengarah pada inti materi dan pertumbuhan keterampilan peserta didik sesuai dengan fase perkembangannya, memungkinkan mereka terlibat dalam pembelajaran yang lebih mendalam, bermakna, dan menghibur. Pembelajaran menjadi lebih relevan dan dinamis melalui proyek-proyek yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk secara aktif menyelidiki isu-isu kontemporer seperti lingkungan dan kesehatan, yang mendukung pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Maksud dari pengajaran ini bukan hanya dalam memperkuat pemahaman akan tetapi juga memperoleh kebermaknaan sehingga peserta didik mampu mengimplementasikannya dalam lingkungan sekitarnya. Fase merupakan perkembangan dalam mencapai pembelajaran yang perlu dicapai oleh peserta didik yang menyesuaikan karakteristik serta potensi juga kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka memberi kebebasan serta berpusat pada peserta didik, guru serta sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai.

Media ajar yang menarik sangatlah penting bagi peserta didik, khususnya pada fase A, akan tetapi dari hasil analisis permasalahan yaitu masih kurangnya media ajar yang menarik dalam kelas rendah terutama kelas II. Sehingga dengan media ajar yang kurang menarik membuat siswa menjadi mudah bosan dan kurang fokus terhadap pembelajaran. Akibatnya peserta didik kurang mendapatkan motivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menarik dan membangkitkan peserta didik dalam berinovasi. Hasil wawancara, observasi pengamatan yang dilaksanakan di kelas II A SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang ditemukannya permasalahan kurangnya motivasi belajar peserta didik, yang dengan itu membuat peserta didik kurang aktif dalam interaksi pembelajaran dengan guru. Berdasarkan permasalahan yang diamati hal tersebut dikarenakan kurang media pembelajaran yang interaktif sehingga peneliti mencoba memberikan solusi terhadap permasalahan dengan mengimplementasikan pembelajaran yang interaktif berupa “Penerapan Game Puzzle terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II Di SD Negeri Kebonsari Kota Malang”.

2. Metode

Dalam penelitian tindakan ini, kerjasama menjadi fokus utama, di mana peneliti bekerja sama dengan para pendidik dalam menyusun proses pembelajaran (Arikunto, 2019;1). Penelitian tindakan kelas merinci hubungan sebab-akibat dari tindakan, sekaligus menggambarkan peristiwa sepanjang pemberian tindakan, mulai dari awal hingga dampak yang dihasilkan. Menurut (Arikunto, 2019), siklus penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagaimana berikut:



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus . Penelitian dimulai dengan melakukan observasi dan prasiklus untuk mengamati permasalahan pada proses pembelajaran yang ada pada kelas II A SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang. Kemudian setelah menemukan permasalahan, menindaklanjuti dengan solusi yang sesuai untuk menyusun rencana pelaksanaan siklus pertama dan siklus kedua.

Dalam setiap putaran siklus, terdapat empat langkah yang dilalui, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2019). Riset ini memperoleh informasi mendalam secara organik mengenai proses pembelajaran yang terjadi di lapangan. Kegiatan awal yakni melakukan kegiatan prasiklus dengan melakukan analisis diagnostic awal dengan menganalisis karakteristik, serta pemahaman terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah dilakukan pembelajaran pada kegiatan prasiklus, guru menemukan masalah saat kegiatan pembelajaran yakni kurangnya motivasi belajar siswa yang menyebabkan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk menjalankan Penelitian Tindakan Kelas guna menggalang semangat belajar siswa selama proses pembelajaran dan menciptakan kemajuan dalam prestasi belajar mereka, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Fase A Kelas II A SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang.

Tahap pelaksanaan penelitian berlangsung dua siklus. Subjek penelitian ini ialah 28 siswa kelas II A SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini didasarkan oleh hasil observasi dan permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas II A SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang dan peneliti sebagai pengamat pembelajaran, dan kepala

sekolah sebagai penyedia tempat, fasilitas dan sarana penelitian. Metode dan teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi metode tes meliputi pretest yang diterapkan pada prasiklus, posttes siklus 1 dan posttes siklus 2, observasi (pengamatan), serta pencatatan. melalui bantuan metode tes dikumpulkan informasi hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum, selama serta setelah penelitian berlangsung.

Instrumen penghimpunan data yang diterapkan pada penelitian yang dilaksanakan berikut termasuk lembar ceklis pengamatan, asesmen diagnostic, soal evaluasi, dan dokumentasi. Tabel observasi sebagai acuan pada saat peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan informasi yang akurat dan benar selama melakukan penelitian. Pengamatan (observasi) juga membantu untuk mengamati setiap perilaku dan menjadikannya objek kajian. Tes digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sebagai bagian dari pembelajaran pada materi yang diberikan. Hasil tes dianalisis untuk mengidentifikasi pemahaman dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran mengimplementasikan media pembelajaran game puzzle. Ukuran keberhasilan dalam kegiatan penelitian adalah siswa mendapat nilai rata-rata 85 atau lebih tinggi dari nilai KKM 75. Penghitungan rata-rata nilai siswa dalam kelas menggunakan rumus sebagai berikut

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Ket: M (Nilai rata-rata)

$\sum x$ (Jumlah nilai peserta didik)

N (Jumlah peserta didik)

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian dilaksanakan dua kali siklus dengan pada awal dilakukan pra siklus untuk mengetahui kemampuan, permasalahan serta karakteristik siswa, pada setiap siklus dilaksanakan empat tahapan, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui hasil serta pengaruh *game puzzle* guna peningkatan motivasi belajar siswa.

3.1. Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang

Penerapan game puzzle ini melalui tiga tahapan pembelajaran, yakni pra siklus, siklus 1 serta siklus 2. Tahap pra siklus digunakan dalam mencermati karakteristik peserta didik, kemampuan sebelum menggunakan *game puzzle* serta permasalahan yang terdapat pada kelas A. Berdasarkan tahapan pra siklus terdapat permasalahan yang dialami oleh siswa yakni kurangnya motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar masih banyak dibawah rata-rata. Sehingga pada siklus 1 serta siklus 2 dilaksanakan pembelajaran menerapkan game puzzle pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Adapun langkah-langkah pembelajaran game puzzle yakni sebagai berikut: (1) menyiapkan gambar garuda pancasila, steroform, serta papan puzzle, (2) Menyampaikan materi pembelajaran, (3) mengelompokkan peserta didik, (4) membagikan bagian-bagian gambar puzzle, (5) siswa menyusun gambar puzzle dan memberikan contoh konkret, (6) serta

pada akhir pembelajaran memberi kesimpulan. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan game puzzle secara sistematis membuat pembelajaran lebih terarah. Pembelajaran yang terarah akan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Suharno;2020)

3.2. Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Game Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang

3.3. Motivasi belajar

Data temuan peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran menggunakan *game puzzle* dapat dibuktikan dengan hasil pada prasiklus, siklus I dan II dalam tabel yang tertera dibawah :

Tabel 1. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No	Nama	Hasil Observasi		
		Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	AHA	60	85	95
2.	ASN	50	85	100
3.	ADAF	60	85	95
4.	AMH	65	75	90
5.	AFAN	65	80	95
6.	APF	65	85	90
7.	BAR	60	80	90
8.	DFM	55	75	90
9.	DFR	55	75	90
10.	FAA	70	85	100
11.	FAZ	70	85	95
12.	GRAM	55	75	90
13.	GEFM	75	85	100
14.	GAP	65	85	100
15.	KSL	70	85	100
16.	MSI	55	75	90
17.	MA	50	80	95
18.	MNIF	55	75	90
19.	MRAK	50	75	95
20.	NFS	50	75	90
21.	NRW	50	85	95
22.	NFKU	55	80	95
23.	PR	55	75	90
24.	QNA	50	75	90
25.	RAU	75	90	100
26.	SAM	60	80	90
27.	SM	60	90	100
28.	VKV	75	90	100
Rata-Rata Presentase		60,%	81,01 %	94,28%

Tabel 2. Kriteria Presentase Motivasi Belajar

Presentase Keaktifan (%)	Kategori	Predikat
(0%-40%)	Sangat Kurang motivasi	E
(40%-60%)	Kurang Motivasi	D
(60%-75%)	Cukup Motivasi	C
(75%-85%)	Termotivasi	B
(85%-100%)	Sangat Termotivasi	A

Berdasarkan tabel data prasiklus menunjukkan rata-rata presentase keaktifan belajar sebesar 60 % dalam kategori kurang motivasi dengan predikat D. Deskripsi data di atas menegaskan bahwasannya rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 mendapatkan presentase sebesar 81,01 % dengan kategori termotivasi dengan predikat B, terdapat kenaikan presentase sebesar 21,01 % dari data prasiklus ke siklus 1. Pada siklus 2 mendapatkan presentase sebesar 94,28 % dengan kategori sangat termotivasi pada predikat A, terdapat kenaikan sebesar 13,27 % dari siklus 1 ke siklus 2. Terdapat kenaikan sebesar 34,28% dari pra siklus ke siklus 2.

Dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata presentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dalam penerapan game puzzle agar peningkatan motivasi belajar siswa. Hal itu menunjukkan bahwa proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Karo-Karo;2018). Media pembelajaran selain akan mudah penyampaian makna pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

Setelah melihat hasil data penelitian dengan model pembelajaran menggunakan media game puzzle di kelas II A SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang, menunjukkan bahwa penelitian berhasil telah mencapai KKM. Perbandingan dengan data prasiklus menunjukkan, pada siklus 1 mengalami kenaikan sebesar 81,01% dan pada siklus 2 naik sebesar 94,28 %. Berikut tabel dan diagram presentase penelitian pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 :

Tabel 3. Hasil Penelitian Keterlaksanaan Pembelajaran

Kategori	Presentase
Pra Siklus	60 %
Siklus 1	81,01 %
Siklus 2	94,28 %

4. Simpulan

Implementasi media pembelajaran *game puzzle* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas II A SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun ajaran 2023/2024. Fenomena ini tergambar dari nilai rata-rata dalam bidang studi Pendidikan Pancasila yang meningkat dari 60 % pada kegiatan prasiklus menjadi 81,01% pada siklus pertama serta menjadi 94,28 % pada siklus kedua. Dari kesimpulan tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya melalui media pembelajaran *game puzzle* bisa memicu peningkatan motivasi belajar siswa hal tersebut bisa dicermati berdasar dari keaktifan, serta hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila. Sehingga pada

penelitian ini peneliti menyarankan agar: (1) Guru di SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang dapat mengimplementasikan media pembelajaran *game puzzle* pada setiap kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat (2) Pihak sekolah mengambil kebijakan agar guru dapat menciptakan media pembelajaran, kreatif, inovatif dan menyenangkan pada kegiatan pembelajaran demi meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa SD Negeri Kebonsari 2 Kota Malang.

Daftar Rujukan

- Arikunto,S., Suhardjono., Supardi. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Arindrawati, W. (2021). Peningkatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar. Jurnal Ilmiah IKIP Mataram, 8(2), 299-303. diunduh 5 Oktober 2021
- Karo-Karo SIR.,Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Universitas Medan: Jurnal Axiom. Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat, 3(1), 171-187
- Pulukadang, W. T. (n.d.). Pembelajaran Terpadu. Ideas Publishing.
- Permendikbud. 2014. Kurikulum 2013 Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta : Kemendikbud
- Ramdani, Y. (2012). Pengembangan Instrument Dan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran, Dan Koneksi Matematis Dalam Konsep Integral. 13(1), 10.
- Suharno,2020. Penerapan Model Pengajaran Terarah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Di Sma Negeri 1 Jiwon Madiun. Malang: Jurnal Civic Hukum. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum>
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Moleong. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakary