

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN TENTANG SIMBOL  
PANCASILA MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE MELALUI  
KOLABORASI MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
*DAN PICTURE AND PICTURE* PADA PESERTA DIDIK  
KELAS 1 SDN KARANG MEKAR 9.**

Hj Masitah Djohansyah  
( Guru SD Negeri Karang Mekar 9 Banjarmasin)  
adenmilanizti1988@gmail.com

**ABSTRAK**

Pproses pembelajaran PKN kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama di mana guru memberikan pengetahuan kepada peserta didik yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal ( 3DCH ), keadaan pembelajaran muatan PKN di SDN Karang Mekar 9 sama persis terjadi seperti yang disebutkan diatas dimana kegiatan proses belajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran menjadi kaku karena pusatnya hanya terletak pada guru dan menyebabkan pembelajaran menjadi satu arah saja, selain itu pula peserta didik menjadi kurang termotivasi serta menjadi sibuk sendiri dan membuat suasana menjadi gaduh dalam proses pembelajaran PKN yang cenderung penuh hafalan, kalau permasalahan tersebut dibiarkan terlalu berlarut-larut akan mengakibatkan nilai hasil belajar yang menurun, dari hasil belajar yang diperoleh dari tahun ajaran yang telah lewat ketuntasan belajar secara klasikal pada tahun ajaran 2018/2019 hanya mencapai 43,7 %

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu nilai hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Puzzle dengan Kolaborasi Model *Make a Match dan Picture and Picture*. Hasil diakhir pertemuan pada setiap siklus dan data kualitatif yaitu observasi aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran Serta observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Media Puzzle dengan kolaborasi model *make a match dan picture dan picture*

Aktivitas guru pada saat melakukan pembelajaran Menggunakan Media Puzzle Melalui Kolaborasi Model Pembelajaran *Make a Match dan Picture and Picture* dalam meningkatkan hasil belajar Peserta Didik pada pembelajaran PKN tentang Simbol Pancasila siswa kelas I SDN Karang Mekar 9 Banjarmasin telah terlaksana sesuai dengan penerapan media serta langkah-langkah model pembelajaran yang direncanakan yaitu 24 dengan kualifikasi “sangat baik”. Aktivitas Peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dinyatakan berhasil. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer dimana aktivitas siswa telah mampu mencapai kriteria sangat aktif dengan jumlah persentase seluruh aktivitas  $\geq 80\%$ . Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dinyatakan telah berhasil dikarenakan selalu terjadi peningkatan di

tiap pertemuannya dan telah mampu melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti secara klasikal yaitu  $\geq 80\%$ .

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Media Puzzle, *Make a Match, Picture And Picture*

#### ABSTRACT

### IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF PKN ABOUT PANCASILA SYMBOLS USING MEDIA PUZZLE THROUGH COLLABORATIVE MODEL COOPERATIVE TYPE MAKE A MATCH AND PICTURE AND PICTURE IN GRADE 1 STUDENTS OF SDN KARANG MEKAR 9.

Most PKN learning processes still use the old paradigm in which teachers provide knowledge to students who are passive. The teacher teaches with the conventional method of lecturing and expects students to sit, be quiet, listen, record and memorize (3DCH), the learning conditions of PKN content in SDN Karang Mekar 9 occur exactly as mentioned above where the learning process activities still use the learning method conventional. Learning becomes rigid because the center lies only with the teacher and causes learning to become one direction, besides that students become less motivated and become busy themselves and make the atmosphere become noisy in the learning process of PKN which tends to be rote, if the problem is left too protracted dissolved will result in decreased learning outcomes, from learning outcomes obtained from the school year that has passed classical learning completeness in the 2018/2019 school year only reaching 43.7%

The type of data obtained is quantitative data that is the value of student learning outcomes during the learning process. The results of the end of the meeting in each cycle and qualitative data are the observation of teacher activities in the management of learning and observation of student activities.

The teacher's activities when doing learning Using Media Puzzle Through Collaboration of the Learning Model Make a Match and Picture and Picture in improving Student learning outcomes in Civics Learning about Pancasila Symbols for Class I students of SDN Karang Mekar 9 Banjarmasin has been carried out in accordance with the application of the media and the steps the planned learning model step is 24 with a "very good" qualification. Activities of students in following the learning process are declared successful. This can be seen from the results of observations made by observers in which student activities have been able to reach very active criteria with a total percentage of all activities  $\geq 80\%$ . Learning outcomes obtained by students after participating in learning have been successful because there has always been an increase in each meeting and has been able to exceed the success indicators that have been determined by researchers in the classical,  $\geq 80\%$ .

**Keywords:** Learning Outcomes, Media Puzzle, Make a Match, Picture and Picture

---

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Selama ini proses pembelajaran PKn kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal (3DCH), siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di sekolah. Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ialah penggunaan metode atau model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran secara tepat, yang memenuhi muatan tatanan nilai, agar dapat diinternalisasikan pada diri siswa serta mengimplementasikan hakekat pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari belum memenuhi harapan seperti yang diinginkan. (Anonim:2012)

Senada dengan apa yang dijelaskan pada latar belakang, keadaan pembelajaran muatan PKN di SDN Karang Mekar 9 dimana kegiatan proses belajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran menjadi kaku karena pusatnya hanya terletak pada guru dan menyebabkan pembelajaran menjadi satu arah saja, selain itu pula peserta didik menjadi kurang termotivasi serta menjadi sibuk sendiri dan membuat suasana menjadi gaduh dalam proses pembelajaran PKN yang cenderung penuh hafalan, kalau permasalahan tersebut dibiarkan terlalu berlarut-larut akan mengakibatkan nilai hasil belajar yang menurun, dari hasil belajar yang diperoleh dari tahun ajaran yang telah lewat ketuntasan belajar secara klasikal pada tahun ajaran 2018/2019 hanya mencapai 43,7 %

Melihat kondisi yang terjadi di sekolah, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memilih media pembelajaran yang efektif dan mencari alternatif pemecahan lain yaitu kolaborasi model pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar yang dialami oleh Peserta Didik kelas I SDN Karang Mekar 9 Kota Banjarmasin yaitu dengan menggunakan Media Puzzle dan kolaborasi model *make a match* dan *picture and picture*.

Alasan kenapa peneliti menggunakan media puzzle dikarenakan mempunyai beberapa kelebihan menurut Tarigan menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, puzzle, *crosswords puzzle*, anagram dan *palindron*, hal tersebut dikuatkan lagi oleh Adenan (1989: 9) yang menyatakan bahwa “puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Puzzle dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil”. (Huda,2013).

Disamping itu penelitian juga menggunakan kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *picture and picture* yang mempunyai beberapa kelebihan yang secara umum sangat efektif membantu siswa dalam memahami materi melalui permainan mencari kartu jawaban dan

pertanyaan dan menyusun gambar secara logis sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui aktivitas Guru dan Peserta Didik Kelas I dalam melaksanakan pembelajaran PKN tentang simbol pancasila menggunakan media pembelajaran puzzle melalui kolaborasi Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Picture SDN Karang Mekar 9
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar Peserta didik pada pembelajaran PKN tentang simbol pancasila menggunakan media pembelajaran puzzle melalui kolaborasi Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Picture pada peserta didik kelas I SDN Karang Mekar 9

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kunandar (2010:46) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadaan tentang

1. Praktik-Praktik kependidikan
2. Pemahaman mereka tentang praktik praktik tersebut
3. Situasi dimana praktik tersebut dilaksanakan

Penelitian tindakan kelas berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Pertama kali penelitian tindakan kelas diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, John Elliot, Dave Ebbutt dan lainnya. (Muslich, 2010:8)

Tujuan penelitian pada umumnya adalah untuk memecahkan masalah yang dihadapi manusia dan menemukan serta mengembangkan suatu pengetahuan. Untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) khususnya memiliki tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktik pembelajaran secara berkesinambungan. (Muslich, 2010:8)

Secara garis besar empat tahapan yang lazim dilalui dalam sebuah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi dapat dijelaskan dibawah ini :

1. *Perencanaan*, yaitu mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis berdasar untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, rencana tindakan dalam rangka penelitian dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. *Pelaksanaan/ Tindakan*, yaitu implementasi atau penerapan isi rencana tindakan di kelas yang diteliti.
3. *Pengamatan*, mengamati terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilaksanakan oleh guru lain yang bertugas sebagai pengamat

4. *Refleksi*, adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus selanjutnya. Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. (Sulipan dalam Dzaki:2009)

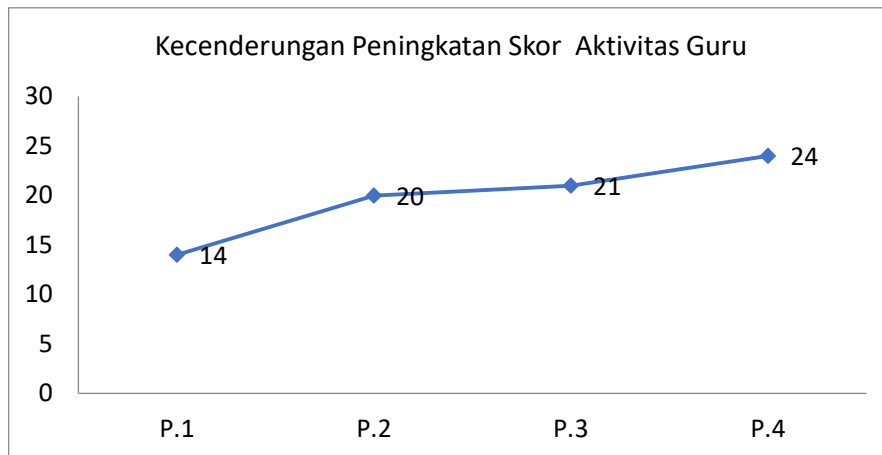
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Karang Mekar 9 Banjarmasin di kelas I dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dengan menggunakan Media Puzzle melalui Kolaborasi model pembelajaran *Make a Match* dan *Picture and Picture* pada materi simbol pancasila yang dilakukan sebanyak empat pertemuan, hasil observasi dan evaluasi pada penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

#### A. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas guru yang telah dilakukan selama pelaksanaan 4 pertemuan, ditemukan adanya peningkatan perolehan skor aktivitas guru di setiap pertemuannya.

Berikut akan disajikan grafik kecenderungan peningkatan aktivitas guru dari pertemuan 1 sampai pertemuan 4.



**Gambar 1. KECENDERUNGAN PENINGKATAN AKTIVITAS GURU PERTEMUAN 1 SAMPAI PERTEMUAN 4**

Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa jumlah perolehan skor aktivitas guru secara keseluruhan maupun perkategori dalam proses pembelajaran saat menggunakan Media Puzzle Melalui Kolaborasi Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Picture and Picture* mengalami peningkatan disetiap pertemuan dan telah mencapai indikator yang ditetapkan oleh peneliti yakni  $\geq 24$  atau berada pada kriteria sangat baik dikarenakan adanya kegiatan refleksi yang dilakukan oleh guru setelah proses pembelajaran berlangsung serta peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran dikelas. Pada saat ini komponen guru sangat menentukan keberhasilan

proses pembelajaran. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang menganggap belajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Masing-masing perbedaan tersebut dapat mempengaruhi baik dalam penyusunan strategi atau implementasi pembelajaran (Suriansyah, 2014: 4).

Menurut Indra Jati dalam Suriansyah (2014: 77) mengemukakan bahwa “guru masa depan tidak hanya terampil sebagai pengajar (Teacher), seperti fungsinya yang selama ini menonjol, melainkan juga sebagai pelatih (coach), pembimbing (counselor), dan manajer belajar (learning manager)”.

Menurut Djamarah (2016: 107), Guru adalah salah satu unsur manusia dalam unsur pendidikan. Unsur manusiawi lainnya adalah anak didik, guru dan anak didik berada dalam satu kejiwaan. Keduanya berada dalam proses interaksi edukatif dengan tugas dan peranan yang berbeda. Guru yang mengajar dan mendidik, dan anak didik yang belajar dengan menerima bahan pelajaran dari guru di kelas. Guru dan anak didik berada dalam koridor kebaikan. Oleh karena itu, walaupun mereka berbeda fisik dan mental, tetapi mereka tetap seiring dan setujuan untuk mencapai kebaikan akhlak, kebaikan moral, kebaikan hukum, kebaikan sosial, dan sebagainya.

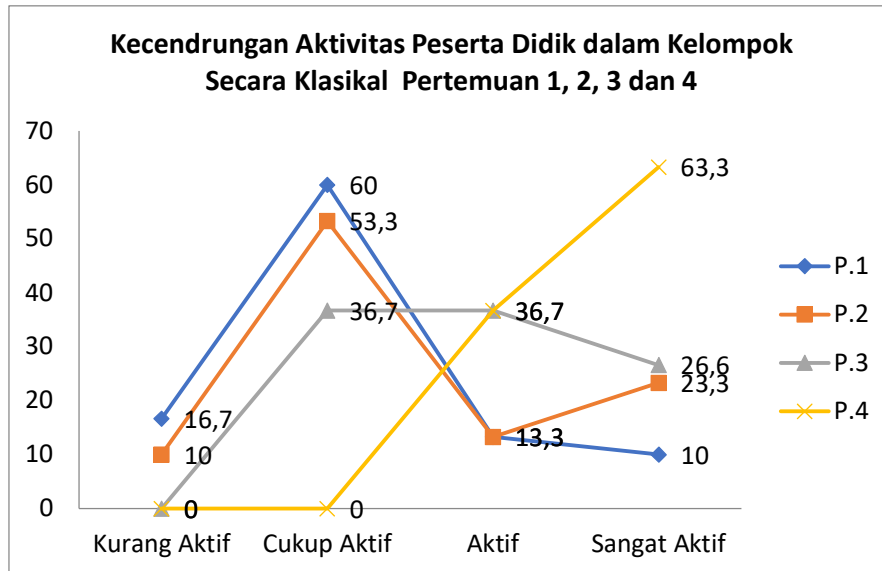
Menurut Rusman, (2014:59) ada beberapa aktivitas guru yang terdapat dalam proses pembelajaran, antara lain :

1. Mengatur alokasi waktu berkenaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran;
2. Memberikan dorongan kepada siswa agar tumbuh semangat untuk belajar, sehingga minat belajar tumbuh kondusif dalam diri siswa;
3. Melaksanakan diskusi dalam kelas. Diskusi adalah wahana yang tepat untuk menciptakan dan menumbuhkan siswa yang kreatif dan produktif serta terlatih berargumentasi secara sehat serta terbiasa menghadapi perbedaan;
4. Mengamati siswa. Mengacu pada hasil pengamatan ini guru dapat mengetahui siswa mana yang membutuhkan pembinaan lebih;
5. Memberikan informasi lisan maupun tulisan dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti siswa;
6. Memberikan masalah untuk dicari solusi pemecahannya, sehingga siswa dapat menggunakan daya pikir dan daya nalarnya secara maksimal;
7. Mengajukan pertanyaan dan memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan siswa; Menggunakan media/alat peraga.

#### **B. Aktivitas Siswa**

Berdasarkan observasi aktivitas siswa yang telah dilakukan selama pelaksanaan 4 pertemuan, ditemukan adanya peningkatan perolehan skor aktivitas siswa di setiap pertemuan.

Berikut akan disajikan grafik kecenderungan peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan 1 sampai pertemuan 4.



**Gambar 2 KECENDERUNGAN PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA SECARA KLASIKAL**

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4 setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle melalui kolaborasi model Make Match dan *Picture and Picture*, dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran kelompok juga mempunyai peranan yang sangat penting. Karena menurut Dave Meier mengemukakan bahwa “belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yaitu menggerakkan fisik ketika belajar dan memanfaatkan indera siswa sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses belajar” (Rusman, 2014:389)

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Kunandar (2016:277) aktivitas siswa adalah “keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut”.

Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa belajar harus melibatkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, yang meliputi potensi gerakan fisik, potensi panca indra dan potensi kemampuan intelektual maupun emosional. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, pasal 19 (ayat 1) yang berbunyi “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan fisiologis peserta didik”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bukanlah komunikasi satu arah (*one way communication*) transformasi dari guru kepada siswa, melainkan harus berupa komunikasi timbal balik secara interaktif antara siswa dengan guru. Dengan komunikasi tersebut siswa ditempatkan sebagai subjek dalam belajar yang harus mendapatkan kesempatan secara luas untuk mengembangkan kreativitas, aktivitas dan potensi secara langsung dalam mencari, menemukan dan memecahkan masalah melalui pengalaman belajar.

Penggunaan media puzzle juga berpengaruh dalam meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Menurut Adenan (1989: 9) dinyatakan bahwa “puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Puzzle dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil”. (Nugroho, 2015)

Pada pembelajaran ini didukung juga oleh penerapan dua Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match. Menurut Huda (2013:253) model ini mempunyai beberapa kelebihan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.

Pendapat dari Huda dikuatkan kembali oleh Rusman (2011:78) yang mengatakan bahwa Metode kooperatif model Make A Match merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas. Di sini pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai. Make A Match (membuat pasangan) strategi ini merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep, atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

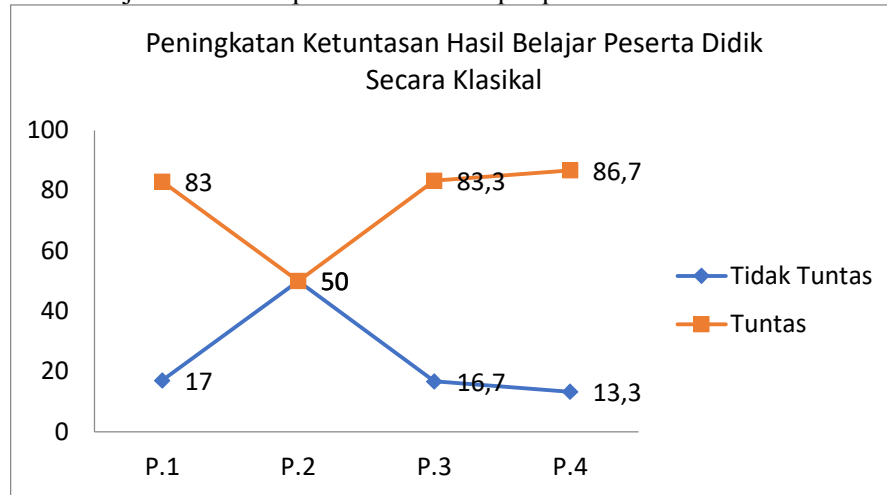
Penerapan model pembelajaran Picture and Picture juga berperan dalam meningkatnya aktivitas siswa. Menurut Istarini (2011:54) ada beberapa kelebihan model tersebut dalam meningkatkan aktivitas peserta didik, diantaranya :

1. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
2. Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
3. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
4. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru

### **C. Hasil Belajar**

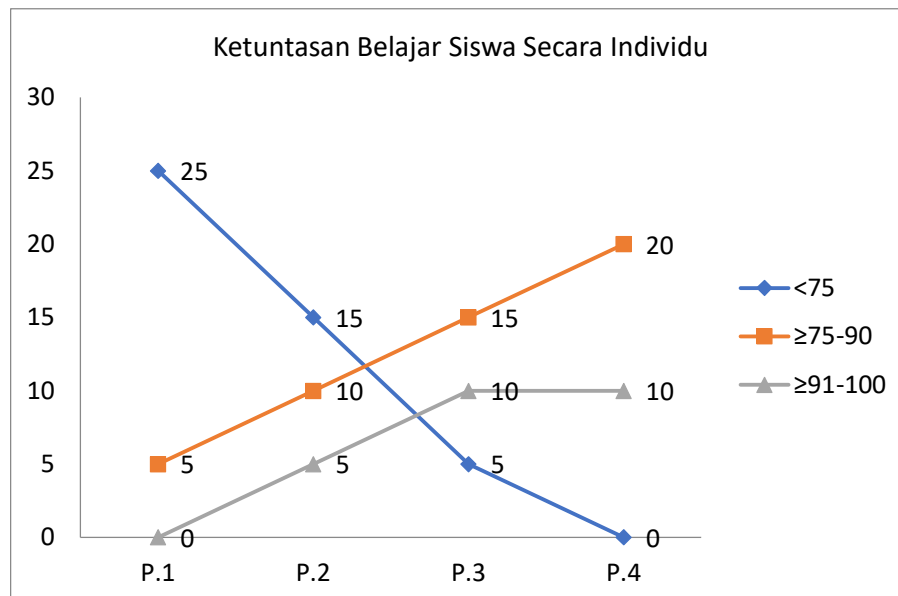
Data hasil belajar siswa diperoleh dari tes evaluasi yang dilakukan pada setiap pertemuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah diberikan pada semua pertemuan.

Berikut akan disajikan grafik kecenderungan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari pertemuan 1 sampai pertemuan 4.



**Gambar 3. KECENDERUNGAN PENINGKATAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA SECARA KLASIKAL PERTEMUAN 1 SAMPAI PERTEMUAN 4**

Berdasarkan gambar 3 maka dapat dibuat grafik peningkatan ketuntasan hasil belajar yang mencapai indikator keberhasilan individu dari pertemuan 1 sampai pertemuan 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. KETUNTASAN BELAJAR SISWA SECARA INDIVIDU PERTEMUAN 1 SAMPAI PERTEMUAN 4**

Pada prakteknya, pembelajaran PKn masih menghadapi banyak kendala-kendala. Kendala-kendala yang dimaksud antara lain:

Pertama, guru pengampu mata Pelajaran PKn masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pengalihan dan penelaahan bahan pelajaran.

Kedua, jumlah siswa setiap kelas cukup besar (40-45 siswa). Terkait dengan jumlah siswa yang cukup besar di setiap kelas ini, proses belajar dihadapkan pada kenyataan keberadaan sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai, sehingga hal tersebut juga menyebabkan guru kurang dapat mengenali sikap dan perilaku individual siswa atau murid secara baik. Hal ini dapat berdampak pada kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

Ketiga, sebagian siswa memandang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teoritis. Akibatnya siswa ketika mengikuti pembelajaran PKn merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep dan teori-teori yang diceramahkan oleh guru, tugas-tugas terstruktur yang diberikan dikerjakan secara tidak serius dan bila dikerjakan pun sekedar memenuhi formalitas. Keempat, praktik kehidupan di masyarakat baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial budaya, hukum, agama seringkali berbeda dengan wacana yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Akibatnya siswa seringkali merasa apa yang dipelajari dalam proses belajar di kelas sebagai hal yang sia-sia. Kelima, letak sekolah yang ada di pinggir kota dan juga asal siswa dari pinggir kota merupakan kendala dalam pembelajaran, karena wawasan siswa menjadi sangat terbatas dan kurang, sehingga dalam proses pembelajaran siswa di kelas menjadi tidak aktif dan tidak bergairah untuk bersama-sama proaktif. (Hadi. 2013)

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti mencoba sesuatu yang berbeda dalam pembelajaran pada umumnya dengan menggunakan media Puzzle melalui kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Melalui penggunaan media serta kolaborasi model tersebut, hasil tes evaluasi yang dilakukan baik secara individual dan klasikal mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena siswa telah mengalami pengalaman dan peningkatan dari segi knowledge.

Hal tersebut senada dengan pendapat Bloom dalam Suprijono (2016: 7) Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (penerapan), analisis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah reserving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor

juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Trianto (2014:19) mengatakan bahwa pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan oleh guru dan siswa, guna mencapai tujuan materi. Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan

Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle melalui Kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dan Picture and Picture juga dianggap tepat dan sesuai dengan karakteristik masalah yaitu tentang simbol pancasila dan pengamalannya, Menurut Adenan (1989: 9) dinyatakan bahwa “puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Puzzle dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil”. Sedangkan menurut Hadfield (1990: v), puzzle adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab”. Beberapa manfaat bermain puzzle bagi anak-anak antara lain:

1. Meningkatkan Keterampilan Kognitif
2. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus
3. Meningkatkan Keterampilan Sosial
4. Melatih koordinasi mata dan tangan
5. Melatih logika
6. Melatih kesabaran.
7. dan Memperluas pengetahuan.

(Nugroho,2015)

Penelitian ini juga didukung oleh model pembelajaran yang tepat yaitu kolaborasi model Make a Match dan Picture and Picture . Shoimin (2014;122-123) “Picture and Picture adalah suatu model pembelajaran menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi gambar logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Guru sudah menyiapkan gambar sebelumnya yang mana akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu-kartu atau karton dalam ukuran besar. Gambar-gambar tersebut merupakan aspek yang sangat penting karena digunakan untuk memperjelas pengertian dan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Suasana pembelajaran lebih menarik ketika peneliti mengimplementasikan Model Make a Match. Model Make a Match juga berperan penting dalam meningkatnya hasil belajar siswa. Huda (2003:253) menjelaskan Model pembelajaran kooperatif tipe make a match juga mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;

3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
4. efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan
5. efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. (Huda, 2013: 253)

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang relevan diantaranya dari Mawardi dan Desty Lusiana Sari (2012) dalam penelitiannya yang berjudul keefektifan model pembelajaran Picture and Picture dan Make A Match ditinjau dari hasil belajar dalam pembelajaran ipa kelas 4 sd gugus mawar - suruh yang menyimpulkan bahwa terdapat hasil peningkatan belajar maupun dari segi aktivitas siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2012) dengan Judul Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Tempel Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. Dimana nilai ketuntasan belajar secara klasikal mencapai  $\geq 80\%$

Penelitian Tia (2018) dengan judul Meningkatkan Aktifitas Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Group Invervigasi (GI), Numbered Heads Together (NHT) dan Picture and Picture pada siswa Kelas V SDN Semangat Dalam 5 Barito Kuala dengan menggunakan model-model ini di ketahui dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan perolehan nilai rata-rata pada siklus I pertemuan 1 mencapai 56. dengan persentase ketuntasan klasikal 87%. Sedangkan nilai rata-rata pada prtemuan 2 meningkat menjadi 69 dengan persentase ketuntasan klasikal 70,45%. Berlanjut ke siklus II pertemuan 1 perolehan nilai rata-rata yang dcapai adalah 87 dengan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh mencapai 90,15% dan pada pertemuan 2 nilai rata-rata yang diperoleh adalah 94 dan telah mencapai persentase ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 94.69%.

Berdasarkan hasil temuan dilapangan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat serta penelitian yang relevan, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran Puzzle melalui kombinasi model pembelajaran Make a Match dan Picture and Picture dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan PKN tentang Simbol Pancasila pada siswa kelas I SDN Karang Mekar 9 Banjarmasin.

#### IV. PENUTUP

Aktivitas guru pada saat melakukan pembelajaran Menggunakan Media Puzzle Melalui Kolaborasi Model Pembelajaran *Make a Match dan Picture and Picture* dalam meningkatkan hasil belajar Peserta Didik pada

pembelajaran PKn tentang Simbol Pancasila siswa kelas I SDN Karang Mekar 9 telah terlaksana sesuai dengan penerapan media serta langkah-langkah model pembelajaran yang direncanakan yaitu 24 dengan kualifikasi “sangat baik”. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh obsever dimana guru telah mampu mencapai kriteria sangat baik dan telah mampu melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Aktivitas

Peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan Media Puzzle Melalui Kolaborasi Model Pembelajaran *Make a Match dan Picture and Picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran PKn materi Simbol Pancasila siswa kelas I SDN Karang Mekar 9 dinyatakan berhasil. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer dimana aktivitas siswa telah mampu mencapai kriteria sangat aktif dengan jumlah persentase seluruh aktivitas  $\geq 80\%$  dan telah mampu melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti pada pertemuan keempat memperoleh persentase maksimal yaitu 100%.

Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Puzzle Melalui Kolaborasi Model Pembelajaran *Make a Match dan Picture and Picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi Simbol Pancasila siswa kelas I SDN Karang Mekar 9 dinyatakan telah berhasil dikarenakan selalu terjadi peningkatan di tiap pertemuannya dan telah mampu melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti secara klasikal yaitu  $\geq 80\%$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, (2012). *Penerapan Metode Lightening The Learning Climate untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Mojoagung Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2012/2013*. Tidak diterbitkan
- Dzaki, Faiq Muhammad .(2009) (Online). *Model Pembelajaran Induktif – Struktur Sosial dan Peran*. Diakses Peran. <http://penelitian.tindakan.kelas.blogspot.com/2009/03/modelpembelajaran-induktif-struktur.html>. diakses tanggal 08 November 2018
- Huda, Miftahul. (2013). *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar) <https://madrasahtsanawiyahkaryamukti.blogspot.com/2017/02/media-pembelajaran-menggunakan-puzzle.html>. diakses tanggal 10 Oktober 2018
- Huda, Miftahul. (2013). *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar) <https://madrasahtsanawiyahkaryamukti.blogspot.com/2017/02/media-pembelajaran-menggunakan-puzzle.html>. diakses tanggal 10 Oktober 2018
- Istarani, (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran). Medan: Media Persada,
- Kunandar. (2010). *Langkah-langkah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

- Kunandar. (2016). *Langkah-langkah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Muslich, Mansur. (2010). *Authentic Assessment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*. Refika Aditama. Bandung.
- Nugroho, Wiwit Cahyo. (2015). *Game Edukasi Tokoh Punakawan*. Diakses <https://text-id.123dok.com/document/q5w6o5rq-game-edukasi-tokoh-punakawan.html>. Diakses tanggal 17 Agustus 2018
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA
- Suprijono. Agus, (2016), *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suriansyah, A., dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Banjarmasin: PT Raja Grafindo Persada
- Susanto, Hadi. (2013). *Pembelajaran PKn di SD*. Diakses <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pembelajaran-pkn-di-sd/>. Diakses tanggal 28 September 2018
- Trianto, dkk. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Mawardi & Desty Lusiana Sari (2011) *keefektifan model pembelajaran picture and picture dan make a match ditinjau dari hasil belajar dalam pembelajaran ipa kelas 4 sd gugus mawar – suruh*. FKIP - UKSW Salatiga Media. Angkasa Bandung
- Jannah, Ayyu Nurul. (2012). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Tempel Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Tia. (2018). *Meningkatkan Aktifitas Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Group Invertigasi (GI), Numbered Heads Together (NHT) dan Picture and Picture pada siswa Kelas V SDN Semangat Dalam 5 Barito Kuala*. Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat