

---

## **PENERAPAN GAME EDUKATIF PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU**

Siti Ayla Khoirunnisa<sup>1</sup>, Laeli Sabila<sup>2</sup>, Yayang Adelia Putri<sup>3</sup>, Salma Nur Rizki<sup>4</sup>, Silva Aulia Putri Daryanto<sup>5</sup>, Rinaldi Yusup<sup>6</sup>

<sup>123456</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Putra

[siti.ayla\\_sd24@nusaputra.ac.id](mailto:siti.ayla_sd24@nusaputra.ac.id), [laeli.sabila\\_pgisd24@nusaputra.ac.id](mailto:laeli.sabila_pgisd24@nusaputra.ac.id),  
[yayang.adelia\\_sd24@nusaputra.ac.id](mailto:yayang.adelia_sd24@nusaputra.ac.id), [salma.nur\\_sd24@nusaputra.ac.id](mailto:salma.nur_sd24@nusaputra.ac.id)  
[silva.aulia\\_sd24@nusaputra.ac.id](mailto:silva.aulia_sd24@nusaputra.ac.id), [rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id](mailto:rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id),

### **ABSTRACT**

*The classroom action research conducted here aims to improve the learning outcomes of fifth-grade elementary school students in the subject "Pancasila Education" through the use of educational puzzle games. This study employed the "Kemis and McTaggart" model, which consists of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The sample used in this study consisted of 27 fifth-grade elementary school students. Data were collected through achievement tests, observations, and documentation. The results of the study indicate that the use of educational puzzle games successfully improved student learning outcomes. The students' average score increased from 74.07 in the pre-cycle phase to 80.19 in Cycle I, and further increased to 86.85 in Cycle II. The percentage of students meeting the learning mastery criteria also increased from 55.56% in the pre-cycle phase to 66.67% in Cycle I, and reached 88.89% in Cycle II. The results of this study indicate that educational puzzle games can be used as an effective teaching medium to improve students' learning outcomes in the subject of Pancasila Education.*

**Keywords:** Educational Puzzle Games, Learning Outcomes, Pancasila Education, Elementary School.

### **ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas yang ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran "Pendidikan Pancasila" melalui penggunaan game puzzle edukatif. Penelitian ini menggunakan model "Kemis dan McTaggart" yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game puzzle edukatif berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 74,07 pada tahap pra-siklus menjadi 80,19 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 86,85 pada siklus II. Persentase siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar juga meningkat dari 55,56% pada tahap pra siklus menjadi 66,67% pada siklus I, dan mencapai 88,89% pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game puzzle edukatif dapat digunakan sebagai

---

media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Game Edukatif Puzzle, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan, dan memainkan peranan penting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi mereka dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam proses pendidikan, keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah salah satu indikator pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2017), hasil pembelajaran adalah kompetensi yang diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajar mereka. Semakin tinggi tingkat hasil pembelajaran yang dicapai, semakin baik pula pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Namun, berbagai faktor baik internal maupun eksternal, termasuk pemanfaatan media pendidikan yang tepat, memengaruhi pencapaian hasil pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting adalah “Pendidikan Pancasila” dalam membentuk karakter, sikap, dan perilaku peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam upaya penerapan “Kurikulum Merdeka”, pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan hanya sekadar menguasai materi pembelajaran, melainkan juga mengembangkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Karena proses pembelajaran harus dirancang secara menarik dan bermakna agar para peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan mencapai hasil pendidikan yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V sekolah dasar, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” masih belum optimal. Dari 27 peserta didik, sebagian besar di antaranya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil dari pra siklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas hanya 74,07, dan persentase ketuntasan

---

hasil belajar adalah 55,56%. Kondisi ini memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah metode pengajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga menghambat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, karena bahan ajar yang digunakan terbatas, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk berpartisipasi di kelas. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi jika disampaikan melalui media konkret dan melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

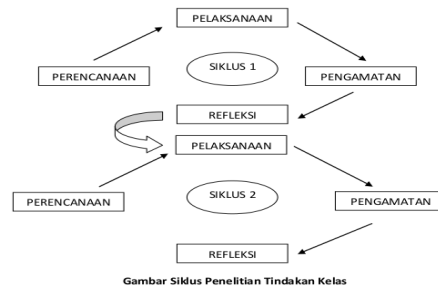
Media yang dapat dimanfaatkan adalah Game puzzle edukatif. puzzle adalah permainan edukatif yang mendorong peserta didik untuk menggabungkan potongan gambar atau informasi untuk membentuk gambar yang utuh. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan puzzle, peserta didik dapat memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berupa puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, permainan edukatif berupa puzzle diperkenalkan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Aku dan Lingkungan Sekitarkuku” melalui penerapan game puzzle edukatif.

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model penelitian yang digunakan adalah kemmis dan McTaggart, yang memiliki empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Dari empat tahap tersebut dilaksanakan secara berulang selama dua siklus hingga mencapai indikator berhasil yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Cibadak, yang berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan No. 51, Desa Cibadak, Kabupaten Sukabumi. Partisipan penelitian terdiri dari 27 peserta didik kelas V.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk menentukan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game puzzle edukatif. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian. Dokumentasi berfungsi untuk melengkapi data penelitian, seperti foto kegiatan, bahan ajar, dan dokumen pendukung lainnya.

Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas serta persentase peserta didik yang memenuhi kriteria hasil belajar. Penelitian ini menganggap data tersebut valid jika setidaknya 75% peserta didik memenuhi kriteria hasil belajar yang ditetapkan, yaitu 75.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **a. Hasil Belajar Pra Siklus**

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan pra siklus untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik dalam mata

pelajaran “Pendidikan Pancasila”, pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku”. Dalam proses pembelajaran, metode ceramah masih dominan dilakukan oleh guru, sehingga peserta didik masih jarang menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 1 Hasil Belajar Pra Siklus**

| <b>Hasil Belajar Siklus I</b> |        |
|-------------------------------|--------|
| Keterangan                    | Hasil  |
| Jumlah Nilai                  | 2000   |
| Rata-rata                     | 74,17  |
| Siswa Tuntas                  | 15     |
| Siswa Belum Tuntas            | 12     |
| Persentase Ketuntasan         | 55,56% |
| KKM                           | 75     |

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada tahap pra-siklus adalah 74,07, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 55,56%. Dari 27 siswa, 15 di antaranya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 12 peserta didik lainnya belum memenuhi. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih relatif rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

#### **b. Hasil Belajar Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan game edukatif puzzle ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dan diberi puzzle yang berkaitan dengan materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku.” Kegiatan pembelajaran ini dirancang agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran telah dilaksanakan, peserta didik diberikan tes evaluasi untuk mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh.

**Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I**

| <b>Hasil Belajar Siklus I</b> |        |
|-------------------------------|--------|
| Keterangan                    | Hasil  |
| Jumlah Nilai                  | 2165   |
| Rata-rata                     | 80,19  |
| Siswa Tuntas                  | 18     |
| Siswa Belum Tuntas            | 9      |
| Persentase Ketuntasan         | 66,67% |
| KKM                           | 75     |

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,19. Dari 27 peserta didik, 18 di antaranya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan

9 peserta didik lainnya belum memenuhinya. Persentase peserta didik yang mencapai hasil belajar pada Siklus I adalah 66,67%.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tahap pra siklus. Namun, persentase pencapaian pembelajaran yang diraih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu setidaknya 75% peserta didik seharusnya telah mencapai KKM. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada Siklus II.

### **c. Hasil Belajar Siklus II**

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I. Dalam siklus ini, peneliti melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran, seperti memberikan bimbingan yang lebih mendalam kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar serta mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berupa puzzle.

Setelah proses pembelajaran telah dilaksanakan, peserta didik diberikan tes evaluasi untuk mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh.

**Tabel 3 Hasil Belajar Siklus II**

| <b>Hasil Belajar Siklus I</b> |        |
|-------------------------------|--------|
| Keterangan                    | Hasil  |
| Jumlah Nilai                  | 2345   |
| Rata-rata                     | 86,85  |
| Siswa Tuntas                  | 24     |
| Siswa Belum Tuntas            | 3      |
| Persentase Ketuntasan         | 88,89% |
| KKM                           | 75     |

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata peserta didik naik menjadi 86,85 dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 88,89%. Dari 27, 24 di antaranya telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan yang belum memenuhinya hanya 3 orang.

### **d. Rekapitulasi Hasil Belajar**

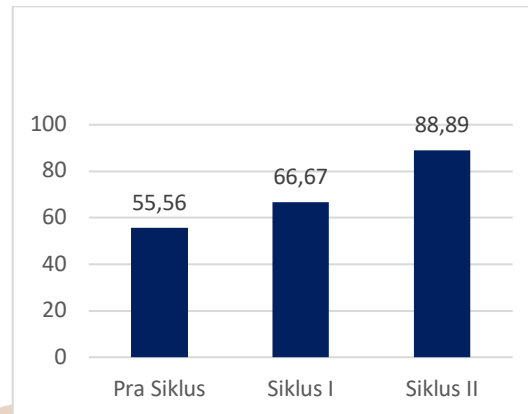
Untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus, lihat Tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik**

| Tahap      | Rata-rata | Ketuntasan |
|------------|-----------|------------|
| Pra Siklus | 74,07     | 55,65%     |
| Siklus I   | 80,19     | 66,67%     |
| Siklus II  | 86,85     | 88,89%     |

Tabel 4 menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Nilai rata-rata naik dari 74,07 pada Pra Siklus menjadi 80,19 pada Siklus I

dan terus meningkat menjadi 86,85 pada Siklus II. Persentase peserta didik yang memenuhi standar pembelajaran juga naik dari 55,56% menjadi 66,67% dan akhirnya mencapai 88,89%.



Grafik 1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game puzzle edukatif telah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pancasila. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dan persentase kelulusan di setiap siklus.

Pada fase pra siklus, hasil belajar peserta didik masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran masih terpaut oleh metode ceramah, sehingga peserta didik tidak dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih belum memadai.

Setelah diterapkan game puzzle edukatif pada siklus 1, hasil belajar peserta didik mulai meningkat. Penggunaan game puzzle memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik karena memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Melalui kegiatan menyusun puzzle, peserta didik dapat memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pada Siklus II, terlihat peningkatan hasil belajar yang lebih nyata. Pada siklus ini, para peserta didik sudah terbiasa menggunakan game puzzle, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Selain itu, berkat perbaikan yang diterapkan

---

berdasarkan evaluasi Siklus I, peserta didik dapat memahami isi materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa peserta didik di sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mudah melalui penggunaan alat bantu pembelajaran konkret dan kegiatan praktik langsung. Sebagai alat bantu pembelajaran, puzzle dapat memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak di sekolah dasar.

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas isi pelajaran dan memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Dengan memanfaatkan metode puzzle, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang dibahas dalam pelajaran “Aku dan Lingkungan Sekitarku”, yang berdampak dalam meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, penggunaan puzzle edukatif dapat menjadi salah satu alat bantu pengajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil pelajaran peserta didik dalam mata pelajaran “Pendidikan Pancasila” di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan game edukatif puzzle dapat meningkatkan hasil belajar pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” pada pembelajaran “Pendidikan Pancasila” bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Peningkatan ini dibuktikan dengan kenaikan yang stabil pada nilai rata-rata dan tingkat pencapaian belajar di setiap siklus. Tingkat pencapaian belajar meningkat dari 55,56% pada tahap pra siklus menjadi 66,67% pada siklus I dan mencapai 88,89% pada siklus II. Oleh karena itu, game edukatif puzzle dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, game edukatif puzzle dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran metode pengajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta PT Raja Grafindo.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, SMA*. hamalik o. (2015). *Proses belajar mengajar*. Jakarta Bumi Aksara.
- Hidayat, R., & Asmara, Y. (2019). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa*.  
<https://doi.org/doi.org/10.22219/jip.v11i2.1234>
- Maulana, A., & Rachmawati, D. (2022a). Inovasi media pembelajaran berbasis permainan dalam menanamkan nilai karakter pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 75–83.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.45678/>
- Muspika, I. I., Nazarina, V. D., & Rahmadila, W. A. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Puzzle Interaktif Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*. 1, 157–159.
- Nation, P., & Richards, J. C. (2017). *I jelt*. 12(1).
- Prensky, M. (2003). *Digital Game-Based Learning*. 1(1), 1–4.  
<https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Ritonga, M. S., & Saragih, M. (n.d.). *Bimbingan, Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA pada Materi Tata Surya di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah*. 2025.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT Rosdakarya., Remaja.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utami, D. S., Hasanah, L., & Permana, A. (2023). *Pengembangan media puzzle berbasis digital dalam pembelajaran PPKn untuk siswa sekolah dasar*.  
<https://doi.org/doi.org/10.21009/jtp.v25i2.5678>
- Viona, S., Utami, S., & Mansur, H. (n.d.). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD*. 5(4), 6081–6089.