

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PPKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Ayu Inten Soeweno¹, Akhmad Sutiyono², Ambyah Harjanto³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Ayuinten2702@gmail.com¹, sutiyonolpg@yahoo.co.id², cambysoul@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media puzzle pada mata pelajaran PPKN kelas III di MI Miftahul. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di MI Miftahul sebanyak 30 siswa. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pelaksanaan dalam tindakan dilakukan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes untuk mengukur hasil belajar PKN. Jenis analisis data yang digunakan adalah analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar PPKN siswa kelas III di MI Miftahul Iman Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar PPKN siswa dengan penggunaan media puzzle dari siklus I dengan rata-rata sebesar 70.2 ke siklus II dengan rata-rata sebesar 77.23. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 7.03 %.

Kata kunci: Hasil belajar PKN, media gambar.

***Abstract:** This study aims to improve student learning outcomes by using puzzle media in class III PPKN subjects at MI Miftahul. The type of research conducted is Classroom Action Research. The subjects of this study were students of class III at MI Miftahul as many as 30 students. The implementation of the research was carried out in two cycles, the implementation in action was carried out in 4 stages, namely planning, implementation, observation/observation and reflection. The data collection instrument used was a test question to measure PKN learning outcomes. The type of data analysis used is qualitative and quantitative data analysis. Based on the results of data analysis in this study, it can be concluded that puzzle media can improve the learning outcomes of third grade PPKN students at MI Miftahul Iman in the 2022/2023 academic year. This is evidenced by the increase in student learning outcomes of PPKN by using puzzle media from the first cycle with an average of 70.2 to the second cycle with an average of 77.23. Thus there is an increase of 7.03%.*

Keywords: PKN learning outcomes, picture media.

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

PENDAHULUAN

Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak, khususnya di dunia pendidikan. Kreativitas belajar sangat penting bagi perkembangan siswa karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang. Kreativitas dapat menjadi kekuatan yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif, dan sebagainya. Masalah kreativitas belajar siswa sudah mendapat perhatian begitu besar oleh pemerintah dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa. Namun, dalam pelaksanaannya masih sangat memprihatinkan. Pembelajaran masih cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas belajar siswa. Contoh konkrit misalnya system evaluasi yang terlalu menekankan pada jawaban benar dan tidak benar tanpa memperhatikan prosesnya.

Pembelajaran bermakna membuat siswa dapat menemukan sendiri fakta dan konsep serta menumbuh kembangkan nilai-nilai yang dituntut. bila upaya tersebut dilakukan dengan berorientasi pada kepentingan siswa, maka upaya tersebut dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. dan guru beserta siswa di dalam kelas dapat berkolaborasi dengan baik dalam pembelajaran serta hal itu dapat menimbulkan suasana kelas yang aktif, oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh keduanya antara siswa dan guru.

Terkait dengan pentingnya peran seorang guru, maka salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah

dengan pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran khususnya pada pelajaran PKN. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti puzzle yang memungkinkan dapat meningkatkan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga dapat menjadikan pelajaran PKN sebagai pelajaran yang menarik.

Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru akan menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan objek belajar dan memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Puzzle merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan dari Penelitian saya di MI Miftahul Iman pada pelajaran PKN, pembelajaran masih menggunakan sebuah buku cetak berupa gambar untuk diperlihatkan kepada siswa, hal ini dianggap belum optimal dikarenakan kemampuan dan daya serap seorang anak itu berbeda-beda, ada anak yang paham hanya dengan melihat gambar, dan ada siswa yang

paham ketika mengerjakan sesuatu secara mandiri. Sehingga hal ini berdampak pada aktivitas belajar siswa dimana siswa tidak aktif dalam belajar, yang seharusnya siswa dan guru membuat suatu game/permainan yang dapat membuat suasana kelas menjadi aktif dan mampu berpusat pada siswa.

Selain itu dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan di MI Miftahul Iman kelas III, siswa hanyalah diam saja dengan melihat penjelasan guru di depan kelas dan menimbulkan belajar pasif. Disini peneliti berminat untuk berkolaborasi pada guru beserta siswa untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif pada hasil belajar siswa, disimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di sekolah MI MIFTAHUL IMAN

LANDASAN TEORI

Belajar

Belajar merupakan aktivitas atau kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup (long live educational). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang. perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada dalam individu, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, Ambyah Harjanto dan Marker Jessy Tanor dalam Slameto (2019 : 51-52)

Belajar juga merupakan aktifitas mental atau psikhis yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / peningkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya. Makna dari proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku, karena memperoleh pengalaman baru. Melalui pengalaman belajar siswa (peserta didik) memperoleh pengertian, sikap penghargaan, kebiasaan, kecakapan atau kompetensi lainnya. Agar peserta didik meperoleh sejumlah pengalaman baru, maka mereka harus mengikuti kegiatan belajar, Umi kalsum (2021: 11 -14)

Proses belajar mengajar antara guru dan siswa merupakan suatu sistem yang tidak dapat terlepas dari komponen lain yang saling berkaitan. Salah satu komponen tersebut adalah sumber belajar. Sumber belajar digunakan guru dan siswa dalam usaha peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran. pemelihan sumber belajar yang tepat dalam proses belajar mengajar akan menjadikan pembelajaran semakin menarik, efektif dan efesien, Ambyah Harjanto & Mareyke Jessy Tanod (2019:24).

Dari pendapat beberapa para ahli maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar, dalam belajar tersebut seseorang akan melibatkan tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Media Puzzle

Media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Hamalik, gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Rosiana Khomsah (2013:1-11)

Permainan Puzzle merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih anak untuk berfikir kreatif dalam merangkai gambar puzzle yang sudah disiapkan permainan puzzle bertujuan untuk sebagai berikut; a) permainan puzzle bertujuan untuk melatih anak berfikir kreatif, b) dapat mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak. Jannah (2018)

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Di samping itu media juga merupakan bahan ajar yang diberikan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan

bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Menurut kamus besar bahasa Indonesia puzzle adalah “teka-teki” Media puzzle suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bermakna. Latut, Anirisa (2017:4)

Media puzzle adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain puzzle lambat laun mental siswa juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat siswa menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi siswa untuk hal-hal yang baru.

Adapun Manfaat media puzzle dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

Melalui puzzle, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain puzzle juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Puzzle juga melatih

kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi puzzle yang berbentuk manusia akan melatih nalar siswa-siswa. Saat bermain puzzle, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

Hasil belajar

Hasil belajar adalah “kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”, Kunandar (2013:62).

Salah satu tolak ukur yang menjadi keberhasilan dalam mengajar adalah hasil belajar, hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes peserta didik, lembar penilaian efektif dan psikomotorik. Hasil belajar adalah evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap keberhasilan rencana dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi, sehingga terjadi perubahan pada diri siswa itu sendiri. dan adapun hasil belajar yaitu pola-pola perubahan, nilai-nilai pengertian, sikap-sikap, aspirasi dan keterampilan. Selamat Riyadi dalam Muhammad Thobroni (2013 : 22).

Penilaian hasil belajar yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan seberapa dalam seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu.
2. Mengevaluasi hasil belajar siswa dalam rangka membantu siswa memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk

pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan.

3. Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan siswa serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah siswa perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
4. Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
5. Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik. Menurut Kunandar (2013:68)

Keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pembelajaran atau penyajian materi dan kenaikan kelas. menyatakan bahwa hasil belajar seseorang siswa selalu dinyatakan dalam terbentuknya tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar yang telah dialami oleh siswa tersebut. Teori inilah yang dijadikan landasan oleh Bloom dalam mengkategorikan tingkah laku tersebut menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap dan nilai), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Muhammad Idris Usman (2016:76- 89)

Keberhasilan dalam belajar dapat diukur dari dua segi yaitu, segi proses belajar dan hasil belajar. Proses belajar artinya keberhasilan pengajaran terletak dalam keberhasilan belajar siswa, sedangkan hasil belajar diperoleh sebagai akibat proses belajar. Setelah belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana dapat memahami serta

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

mengerti materi tersebut. Penilaian hasil belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran dimana siswa dapat mengetahui kemampuannya dan guru dapat mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu sangat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa termasuk lingkungan formal terkecil seperti ruang kelas di sekolah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja. Belajar dibedakan menjadi tiga kategori yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek yaitu: penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi dan karakteristik nilai. Ranah Psikomotor, hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu.

Pendidikan Kewarga Negeraan (PKN)

Pendidikan kewarganegaraan (PKN) dalam konteks kurikulum persekolahan mempunyai kedudukan yang amat penting dan strategis hal ini dikarenakan salah satu tugas dan peran PKN adalah mengariskan komitmen untuk melakukan proses pembangunan karakter bangsa (National and Character Bulding). Konsekuensinya dalam pelaksanaan proses pembelajaran disekolah harus dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi serta kopetensi yang dimilikinya, baik potensi kognitif, efektif, maupun prilaku dalam menghadapi lingkungan

hidupnya, baik fisik maupun lingkungan sosial dimana mereka hidup.

Mata pelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang mempunyai moral, etika, serta memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dikelas III Mi Miftahul Iman Bandar Lampung. Adapun proses pembelajaran siswa di Mi Miftahul Iman berlangsung pada pagi hari dimulai pukul 07.45 sampai dengan 12.55. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian ini dilakukan di Mi Miftahul Iman Bandar Lampung. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Mi Miftahul Iman Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 17 orang siswi dan 13 orang siswa.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) iyalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang dibuat sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama Arikunto (2008:3)

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pelaksanaan dalam tindakan dilakukan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu bertemu langsung dengan kepala sekolah MI Miftahul Iman Bandar Lampung untuk menyampaikan maksud kedatangan peneliti yaitu meminta izin untuk mengadakan penelitian di MI Miftahul Iman Bandar Lampung. Selanjutnya peneliti menemui guru kelas III untuk menyampaikan rencana penelitian telah mendapat izin dari kepala sekolah dan menyampaikan bahwa peneliti akan bertindak sebagai pelaksana tindakan, dan teman sejawat akan bertindak sebagai pengamat (observer).

Tahap pra siklus dilakukan ketika melakukan observasi terhadap siswa kelas III MI Miftahul Iman Bandar Lampung untuk mengetahui keadaan kelas, karakteristik siswa, dan kendala yang terdapat pada kelas tersebut. Tahap ini telah dilakukan wawancara terstruktur kepada ibu Dara Kusuma Putri, S.Pd. selaku guru kelas III MI Miftahul Iman Bandar Lampung dan siswa-siswi kelas III pada hari senin, 5 September 2022. Wawancara tersebut dilaksanakan guna mengetahui karakter siswa, permasalahan pada mata pelajaran PPKN, cara mengajar guru, dan inovasi Model dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran PPKN di kelas III MI Miftahul Iman Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan didapatkan bahwa siswa kelas III MI Miftahul Iman Bandar Lampung mengalami kesulitan dalam pelajaran PPKN. Hal tersebut dikarenakan malasnya siswa dalam belajar PPKN yang banyak hafalan. Terlihat pada hasil ulangan harian

PPKN didapatkan masih banyak siswa yang nilainya tidak tuntas dari kriteria ketuntasan minimal. Hanya 7 siswa yang tuntas dari kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan data yang diberikan dari sekolah, kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran PPKN di MI Miftahul Iman Bandar Lampung ≥ 70 .

Berdasarkan data hasil analisis pre tes, dapat diketahui bahwa rata-rata kelas hasil pra siklus adalah 59.5 dan digolongkan dalam kategori kurang. Hanya 23.33% siswa saja yang mencapai nilai KKM dan sisanya dalam kategori belum tuntas, sebanyak 76.67 %. Keadaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan data tersebut, maka akan dilaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas III MI Miftahul Iman Bandar Lampung yang merupakan subjek penelitian dengan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar PPKN siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua kali siklus, di mana pada setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Sehingga dilakukan penelitian sebanyak 6 kali pertemuan sesuai dengan izin yang diberikan kepala sekolah dan wali kelas.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelajaran di sekolah. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2022 pada jam pelajaran ke 1-2 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2022 pada jam pelajaran ke 4-5 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

8 Agustus 2022 pada jam pelajaran ke 1-2 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Tahap pengamatan pada siklus I ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan proses pembelajaran PPKN dengan media puzzle berlangsung tiga kali pertemuan dikelas III MI Miftahul Iman Bandar Lampung. Observer mengambil posisi duduk di belakang kelas agar keberadaannya tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran. Observasi ini difokuskan untuk mengetahui pelaksanaan yang dilaksanakan oleh guru (peneliti), serta aktivitas siswa di dalam kelas. Dalam hal ini peneliti menggunakan pedoman observasi sebagaimana terlampir. Pada pelaksanaan proses pembelajaran PPKN, guru mengkondisikan situasi pembelajaran dan kesiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran seperti mengucap salam, berdo'a, dan mengabsen siswa. Selanjutnya, dilakukan pengukuran apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi yang sudah diberikan dan kaitannya dengan materi yang akan diberikan. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan penuh semangat.

Berdasarkan data hasil analisis pre tes, dapat diketahui bahwa rata-rata kelas hasil pra siklus adalah 70.2 dan digolongkan dalam kategori cukup dengan persentase ketuntasan 60 % berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 18 siswa dan yang tidak tuntas ada 12 siswa, hal ini menunjukkan bahwa tindakan Siklus I belum memenuhi harapan. Dari hasil Siklus I di atas maka peneliti dan guru kolaborator menyusun strategi yang akan dilaksanakan pada tahap siklus selanjutnya.

Dari data hasil aktivitas siklus I, menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam

pembelajaran PPKN masih kurang dan perlu ditingkatkan karena sebagian besar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih belum aktif dan malu saat bertanya. Hasil pengamatan penulis yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa siswa pada saat pembelajaran hanya menerima materi saja, siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. dengan analisis tersebut diharapkan penggunaan media Puzzle pada saat pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar PPKN.

Hasil Observasi aktivitas siswa dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sedangkan observasi guru dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media puzzle yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh pada siklus I dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKN dengan menerapkan media puzzle dengan kategori baik dengan perolehan rata-rata 69, 44. Masih ada beberapa siswa yang hanya diam kurang terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok. Pada saat perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi, siswa yang lain belum berani mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu, sebagian siswa yang kurang memperhatikan atau berbicara dengan temannya pada saat perwakilannya mempresentasikan hasil pekerjaan kelompok di depan kelas, sehingga guru sering mengingatkan siswa untuk memperhatikan temannya yang melakukan presentasi. Siswa masih belum dilibatkan

dalam penyimpulan materi pembelajaran, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan atau berbicara dengan temannya pada saat guru menyimpulkan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil rata-rata, secara klasikal seluruh aspek aktivitas siswa pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu $\geq 70\%$ dari keseluruhan aspek yang diamati. Maka dari itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Siklus II

Tahapan pada siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan dengan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi

Untuk mengetahui aktifitas belajar baik guru dan siswa, peneliti mengamati aktivitas siswa melalui lembar observasi. Selain aktivitas siswa, dilakukan juga pengamatan terhadap hasil belajar siswa setelah diberikannya tindakan, hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran.

Hasil belajar PPKN pada siklus II dapat diketahui melalui analisis soal tes evaluasi yang diberikan kepada siswa pada pertemuan ke III setelah pemberian materi dengan media puzzle.

Berdasarkan data penelitian dapat dijelaskan bahwa dari hasil tes siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 77.23 dan ketuntasan belajar mencapai 83.33% atau terdapat 25 siswa dari 30siswa yang sudah tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sudah mencapai 83.33% lebih besar dari presentasi ketuntasan yang dikehendaki yakni sebesar 75%. Oleh

karena itu, dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar siswa pada siklus II sudah dikatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang arti lambang Garuda Pancasila yang dialami siklus I sudah dapat diatasi dengan baik.

Hal ini disebabkan karena peneliti telah mengadakan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I sesuai dengan kebutuhan siswa dan saran yang telah diberikan oleh guru kolaborator yang selama ini selalu mengikuti dan mendampingi ketika proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Pada proses siklus 2 ini aktivitas siswa ditingkatkan dengan memaksimalkan penggunaan media puzzle pada proses pembelajaran, juga menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Maka pada siklus 2 ini peneliti amati lebih banyak siswa berdiskusi aktif dalam kelompoknya untuk memecahkan materi pembelajaran dan guru hanya terlihat hanya sekedar mengawasi sehingga lebih baik dibandingkan pada siklus 1.

Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa pada umumnya persentase siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan aktivitas siswa pada pada siklus I memperoleh rata-rata secara umum 79,16 dengan kategori baik.

Pada siklus kedua ini, sebelum pembelajaran dimulai peneliti mengungkapkan materi yang akan dipelajari dan tujuan mempelajari materi tersebut. Ketika melakukan apersepsi masih ditemukan siswa yang belum siap mengikuti pembelajaran sehingga peneliti mengkondisikan siswa terlebih dahulu. Peneliti melakukan apersepsi dengan

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

mengingatkan kembali materi yang di pelajari, dengan cara meminta siswa maju ke depan kelas.

Kemudian guru melakukan langkah- langkah yang sesuai dengan media puzzle, guru membagi kelas menjadi sembilan kelompok dalam tiap kelompok guru memberi nomor yang berbeda pada anggota kelompok tersebut. Kemudian guru memberikan soal pada masing- masing kelompok dan setiap kelompok menjawab soal tersebut dengan berdiskusi.

Setelah siswa selesai berdiskusi guru memanggil satu nomor yang sama dari tiap kelompok, siswa yang nomornya dipanggil segera mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban yang sudah di diskusikan untuk disampaikan di kelas. Guru memberikan kesimpulan atau jawaban akhir dari semua pertanyaan yang telah didiskusika para siswa.

Kemudian guru memberikan penghargaan berupa kata-kata pujian pada siswa dan memberi nilai yang lebih tinggi kepada kelompok yang hasil belajarnya lebih baik kegiatan observasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle dengan menggunakan lembar observasi. Adapun hasil dari observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran siklus II.

Dari data diatas dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa pada siklus 2 dapat dijabarkan sebagai berikut siswa saling bekerja sama secara aktif dalam kelompok dengan kriteria penilaian baik di bandingkan dengan siklus 1, siswa bertanya kepada sesama teman atau guru tentang materi pembelajaran yang kurang di mengerti dengan kriteria penilaian baik dibandingkan dengan siklus 1, siswa memberi tanggapan secara aktif kepada siswa yang sedang melakukan presentasi,

serta berani dalam mengemukakan pendapat dengan kriteria penilaian baik karena sudah banyak siswa yang sangat antusias dan berani dalam menanggapi kelompok lain yang sedang melakukan presentasi di depan kelas, serta secara aktif berani dalam mengemukakan pendapatnya dan siswa dapat menyimpulkan dan mmeringkas materi diakhir pembelajaran dengan baik

Media puzzle dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran tersebut didasari oleh beberapa faktor diantaranya:

- a. Dengan penggunaan media puzzle, mempermudah siswa memahami maksud guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan.
- b. Dengan penggunaan media puzzle, membuat siswa cepat tanggap akan materi yang disampaikan.
- c. Dengan penggunaan medi a puzzle, membuat ingatan siswa menjadi lebih kuat dikarenakan konsep pembelajaran tertuang pada materi yang dipelajari.

Pembahasan

Hasil pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa dengan menggunakan Media Puzzle diperoleh data bahwa guru telah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun masih ada beberapa aspek yang belum maksimal dilakukan. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Jannah (2018) yaitu media puzzle merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih anak untuk berfikir kreatif dalam merangkai gambar puzzle yang sudah disiapkan. permainan puzzle

bertujuan untuk sebagai berikut; a) permainan puzzle bertujuan untuk melatih anak berfikir kreatif, b) dapat mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak.

Untuk lebih jelas peningkatan aktivitas pendidik dalam pembelajaran PPKN dengan menggunakan media puzzle siswa kelas III di MI Miftahul Iman Bandar Lampung diketahui bahwa kegiatan pendidik mengalami peningkatan setiap siklusnya. Adanya peningkatan tersebut karena pendidik dalam proses pembelajaran, pendidik lebih memperhatikan kondisi siswa di dalam kelas. Pendidik lebih meningkatkan pengawasan pada saat siswa bekerja kelompok dan dalam mengerjakan soal

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap minat belajar siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan sebagaimana yang terdapat pada tabel hasil observasi. Pada siklus I aktifitas siswa masih kurang berminat sehingga siswa masih sering mengobrol dan bercanda serta masih kurang kerjasama di dalam kerja kelompok serta kurang berani dalam bertanya, akan tetapi minat belajar siswa mengalami perubahan pada siklus II siswa telah aktif dalam kerja kelompok serta telah bekerja sama dalam kerja kelompoknya.

1. Hasil Belajar

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media puzzle, maka peneliti mengadakan tes setelah pembelajaran selesai dilakukan. Tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan kemampuan belajar siswa dalam memahami materi. Hasil analisis hasil belajar siswa dengan media puzzle menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa untuk setiap siklusnya.

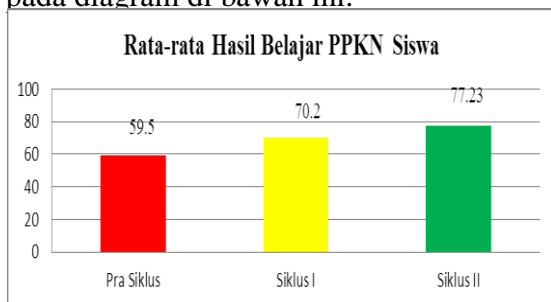
Hal ini dari rata-rata hasil belajar siswa pada masing-masing siklus yakni pada siklus I dengan nilai rata-rata 70.2 dan pada siklus II nilai rata-ratanya 77.23. Hal ini membuktikan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dan lebih baik untuk setiap siklusnya. Tercapainya keberhasilan belajar ini tidak terlepas dari usaha guru dalam memotivasi untuk setiap kali pertemuan. Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan media puzzle yang diterapkan pada kelas III MI Miftahul Iman Bandar Lampung.

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Tabel 4.6
Perbandingan Hasil Belajar PPKN Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan II

No	Siklus	Rata - Rata	Peningkatan
1	Pra Siklus	59.5	10.7% 7.03%
1	I	70.2	
2	II	77.23	

Berdasarkan dari tabel di atas diketahui adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 59.5 ke siklus II sebesar 70.2. Pada pra siklus dan siklus I terdapat peningkatan sebesar 10.7 %. Pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan sebesar 77.23%. Seluruh hasil yang diperoleh dari hasil belajar PPKN siswa pada siklus I dan siklus II beserta dengan peningkatannya dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Grafik Rata-rata Hasil Belajar PPKN Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan II

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa hasil belajar PPKN siswa pada siklus I meningkat pada siklus II, maka peneliti dan kolaborator melaksanakan perbaikan pada berbagai aspek proses pembelajaran

PPKN terutama dalam proses pembelajaran materi bunyi pada siklus I dimana pada tahap ini adalah awal pengenalan media puzzle kepada siswa, meskipun masih tahap pengenalan akan tetapi antusias siswa sudah sangat tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran, meskipun siswa agak sulit diatur namun proses pembelajaran berjalan sesuai rencana awal.

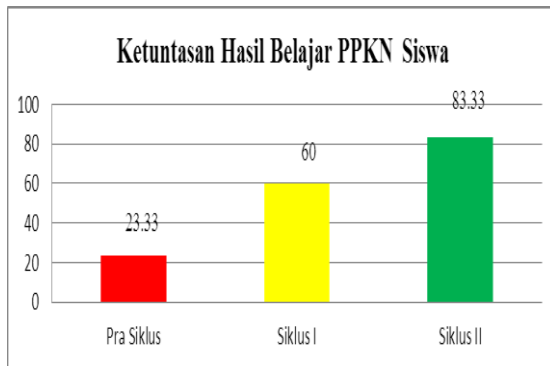
Setelah dilakukannya evaluasi pada siklus I terdapat beberapa aspek yang belum terlaksanakan dengan baik dengan demikian guru kolaborator menyarankan kepada peneliti untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan membimbing dan memberikan motivasi yang lebih kepada siswa agar siswa bisa belajar lebih aktif dan dapat menghafal dengan rutin.

Tabel 4.7
Perbandingan Persentase Ketuntasan Pada Pra Siklus, Siklus I dan II

No	Siklus	Jumlah	Persentase
1	Pra Siklus	7	23.33 %
1	I	18	60%
2	II	25	83.33%

Berdasarkan dari tabel di atas diketahui jumlah siswa yang tuntas pada pra siklus berjumlah 7 siswa dengan presentase 23.33%. Pada siklus 1 berjumlah 18 siswa dengan presentase 60%. Pada siklus 11

berjumlah 25 siswa dengan presentase 83.33%. Seluruh hasil yang diperoleh dari presentase ketuntasan siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II beserta dengan peningkatannya dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.



Gambar 4.2
Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar PPKN Siswa Pra Siklus, Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa hasil belajar PPKN siswa pada pra siklus meningkat ke siklus I, siklus I meningkat pada siklus II, maka peneliti dan kolaborator melaksanakan perbaikan pada berbagai aspek proses pembelajaran PPKN terutama dalam proses pembelajaran materi bunyi pada siklus I dimana pada tahap ini adalah awal pengenalan media puzzle kepada siswa, meskipun masih tahap pengenalan akan tetapi antusias siswa sudah sangat tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran, meskipun siswa agak sulit diatur namun proses pembelajaran berjalan sesuai rencana awal. Setelah dilakukannya evaluasi pada siklus I terdapat beberapa aspek yang belum terlaksanakan dengan

baik dengan demikian guru kolaborator menyarankan kepada peneliti untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan membimbing dan memberikan motivasi yang lebih kepada siswa agar siswa bisa belajar lebih aktif dan dapat menghafal dengan rutin.

2. Aktivitas belajar siswa

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai aktivitas belajar siswa selama penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan belajar dari siklus 1 ke siklus 2 dengan menggunakan media puzzle. Data sudah dianalisis pada setiap indikator aktivitas belajar, kemudian dibandingkan antara siklus 1 dan siklus 2 untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar tersebut digambarkan dalam diagram sebagai berikut

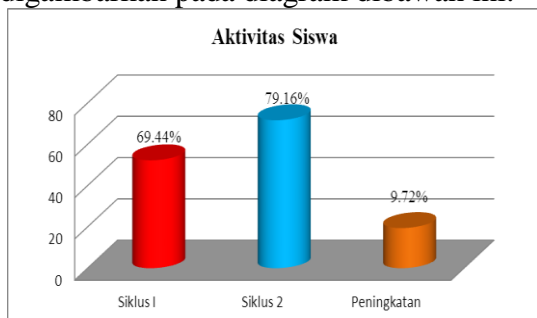
Tabel 4.8
Perbandingan Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan 2

No	Siklus	Rata-rata	Peningkatan
1	I	69.44	9.72 %
2	2	79.16	

Berdasarkan dari tabel di atas diketahui adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sebesar 69.44 dengan kategori “baik” ke siklus 2 sebesar 79.16 dengan kategori “baik”. Pada siklus I dan siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 9,72%. Seluruh hasil yang diperoleh dari

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

aktivitas siswa pada siklus I dan siklus 2 beserta dengan peningkatannya dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.



Gambar 4.3
Diagram Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus 2

Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil tes siklus I, II. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media puzzle, siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran PPKN. Siswa juga lebih memperhatikan penjelasan guru dan terlibat aktif dalam kegiatan-kegiatan berdiskusi, Dengan media puzzle ini guru memfasilitasi dengan bahan-bahan pembelajaran.

Meskipun demikian 20,84 % siswa yang aktivitas belajarnya tidak memenuhi harapan, hal ini dikarenakan siswa tersebut sulit memahami materi dan siswa tersebut malu untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Disisi lain, penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah ada peningkatan

aktifitas, minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media puzzle Pada Siswa Kelas III MI Miftahul Iman Bandar Lampung”.

SIMPULAN

1. Penggunaan media Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN siswa kelas III di MI Miftahul Iman Bandar Lampung, meskipun masih ada beberapa aspek yang belum maksimal dilakukan.
2. Penggunaan media Puzzle dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran PPKN. Siswa juga lebih memperhatikan penjelasan guru dan terlibat aktif dalam kegiatan-kegiatan berdiskusi, Dengan media puzzle ini guru memfasilitasi dengan bahan-bahan pembelajaran. Disisi lain, penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik.
3. Peningkatan hasil belajar PPKN siswa dengan penggunaan media puzzle dari siklus I dengan rata-rata sebesar 70.2 ke siklus II dengan rata-rata sebesar 77.23. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 7.03 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi Al-maqassary, Pengertian Peta Menurut Para Ahli, Diakses pada tanggal 22 Feberuari 2022 dari situs: <http://www.e-jurnal.com/2013/11/pengertian-petamenurut-para-ahli.html>.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma*

-
- Baru. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV SD, 2014. Tema Tempat Tinggalku, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dahar Wilis, Ratna. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Danim, Sudarwan dan Khairil. 2015. *Profesi Kependidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhriyani, Diana Vidya. "Pengembangan kreativitas anak usia dini." *Wacana Didaktika* 4.2 (2016): 193-200.
- Gerlach, Vernon S. & Ely, Donald P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition*. New Jersey, U.S.: Prentice-Hall.
- Hidayat, Dede Fauziah. *Penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bahasan keanekaragaman suku bangsa dan budaya indonesia: Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawar tahun pelajaran 2016-2017*. 2017. PhD Thesis. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Kalsum, Umi. "peran guru dalam menyikapi modalitas gaya Belajar yang beragam dan meningkatkan kualitas pendidikan." *Journal Scientific Of Mandalika (JSM) e- ISSN 2745-5955* 2.1 (Januari (2021): 11-14
- Khomsoh, Rosiana. "Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1.2 (2013): 1- 11
- Kurniati, Eva Ayu. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kreatifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik di Muhajirin Kota Jambi*. 2020. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sulthan Thaha Saifudin.
- Mulyasa, E. "Penelitian tindakan kelas." *Bandung: PT Remaja Rosdakarya* (2010).
- Munandar, S.C. *Utami Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ningtiyas, Yuliana Ayu. *Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup*. tahun 2011 di UIN Syarif Hidayatullah.
- Oktiani, Ifni. *Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik*. *Jurnal kependidikan*, 2017, 5.2: 216-232.

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PPKN PADA SISWA KELAS III DI MI MIFTAHUL IMAN
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

- Rusman. *Model Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesional Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011.
- Bahasa Arab Di MA DDI Al-Badar." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 19.1 (2016): 76-89.
- Saefulloh, Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas IV MI Nurul Huda Sukoharjo T.P. 2014/2015. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAIN Jurai Siwo Metro*, tahun 2015
- Wiyono, Teguh. "Pengaruh Motivasi Siswa dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa." *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 6.2 (2018): 90-101.
- Selameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*. Bandung Sinar Baru Algorindo. 2007.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tanod, Mareyke Jessy dan Harjanto, Ambyah. 2019. *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala
- Udin S Winaputra. (1999). *Apa dan bagaimana pendidikan kewarganegaraan menuju suatu paradigma baru*. (Makala). Jakarta: Dirjen Dikdasmen, Depdiknas.
- Uno, B, Hamzah dan Mohamad. *Belajar dengan pendekatan PALKEM*. Jakarta, PT Bumi Aksara 2011.
- Usman, Muhammad Idris. "Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar