



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 1309-1323

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran PPKN SDN Jati 1 Probolinggo

M Syarifudin Hidayatullah^{1✉}, Didit Yulian K², Ludfi Arya Wardana³

Universitas Panca Marga

Email: syarifudinhidayat244@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran PPKn kelas IV SDN Jati 1 Kota Probolinggo. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya inovasi guru dalam penggunaan model dan media pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar serta tingkat ketuntasan siswa masih di bawah 50%. Peneliti menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas IV dengan jumlah siswa 20 orang. Penelitian ini, terdapat dua siklus dimana setiap siklusnya terdapat dua pertemuan. Perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian pada setiap siklusnya ialah penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hasil penelitian ini sebagai berikut : (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* sudah sesuai dengan prosedur pelaksanaan pembelajaran. (2) meningkatkann nilai rata-rata kelas pada test awal sebesar 65,5% dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 40%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 70,95% dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 60% Pada siklus II nilai rata-rata sebesar 83,1% dengan ketuntasan belajar sebesar 85%. (3) meningkatkan hasil belajar siswa dari test awal sampai siklus.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Picture and Picture, Puzzle*

Abstract

This study aims to determine the application and improvement of learning outcomes by using picture and picture Learning model assisted by puzzle media in PPKn Class IV subjects of SDN Jati 1 Probolinggo City. This is motivated by the lack of teacher innovation in the use of models and learning media resulting in low learning outcomes and student completion rate is still below 50%. Researchers use the model of learning picture and picture Media-assisted puzzle aims to create a pleasant learning atmosphere and the achievement of learning objectives. This research method uses Class Action Research (PTK). The subjects of this study were all fourth grade students with a total of 20 students. This study, there are two cycles in which each cycle there are two meetings. The treatment given to research subjects in each cycle is the application of picture and picture Learning model assisted by puzzle media to improve student learning outcomes in PPKn subjects. The results of this study as follows: (1) the implementation of learning by using picture and picture Learning model assisted by puzzle media is in accordance with the learning implementation procedure. (2) improving the grade point average on the initial test by 65.5% with a level of learning completeness of 40%. In the first cycle the average grade of 70.95% with a level of learning completeness of 60% in the second cycle the average value of 83.1% with a learning completeness of 85%. (3) improving student learning outcomes from the initial test to the cycle.

Keywords: Learning Outcomes, Picture and Picture, Puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki dua pengertian dalam arti luas dan sempit, menurut ahli pendidikan George F. Kneller mendefinisikan pendidikan secara terminologi. Dalam arti luas, pendidikan mengacu pada tindakan atau pengalaman seseorang yang berdampak pada karakter, kemampuan mental, dan kemampuan fisik seseorang. Sebaliknya, itu dijelaskan dalam arti yang lebih terbatas sebagai proses di mana komunitas meneruskan informasi, nilai, dan kemampuan dari generasi ke generasi melalui institusi seperti sekolah, pendidikan tinggi, dan institusi lainnya (Sari, 2023). Salah satu upaya dalam pembentukan generasi dilakukan sejak dini melalui lembaga sekolah dasar dengan memberikan pembelajaran terkait Pendidikan Kewarganegaraan kepada siswa.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. PPKn di sekolah dasar memberikan

pelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi pendidikan kewarganegaraan menekankan pada pengamalan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya (Rahmawati dkk, 2023).

Upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak lepas dari peran penting seorang guru. (Rahmawati dkk, 2023) menjelaskan bahwa guru ditempatkan sebagai pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga guru memegang peranan yang sangat penting. Tugas guru dalam pembelajaran adalah mengoptimalkan terjadinya perubahan pada siswa untuk mendidik dan diarahkan agar menjadi sosok individu yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perubahan tersebut akan berlangsung dinamis, efektif, dan efisien manakala guru bisa melibatkan seluruh potensi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga harus dapat mendesain sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan diantaranya dengan penggunaan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa. Apabila seorang guru dapat melaksanakannya maka untuk memperoleh hasil belajar siswa yang baik tentu mudah diwujudkan. Hasil belajar masih menjadi acuan atau patokan seorang guru dalam mengukur tingkat keberhasilan mengajarnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada bulan Oktober tahun 2023 di SDN Jati 1 Probolinggo, peneliti menemukan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn, hal tersebut juga terjadi dikarenakan kurang mendukungnya media, model, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Jika hal tersebut terjadi secara terus menerus akan berdampak pada proses pembelajaran siswa sehingga mengakibatkan menurunnya kualitas pendidikan sekolah dasar di SDN Jati 1 Probolinggo.

Upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sangat diperlukan dilakukannya evaluasi pada media, model, dan strategi pembelajaran. Dalam (D. Y. Kasdriyanto and L. A. Wardana, 2022) menjelaskan dengan menerapkannya media yang inovatif, siswa dapat belajar dengan aktif dan terlibat dalam penggunaan media yang menarik dan memiliki wawasan kebangsaan sesuai dengan perkembangannya. Pemelihan media inovatif tentu ada dampak positif dan negatif salah satunya yang telah dijelaskan pada penelitian (L. Arya Wardana et al, 2023) media pembelajaran digital sangat membantu untuk informasi-informasi materi ajar. Namun, media teknologi tersebut juga dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Salah satu contoh media digital ialah media interaktif yang bertujuan untuk memperkuat daya kolaborasi siswa sehingga nilai persatuan dan kesatuan yang ada dalam siswa tidak luntur dengan adanya teknologi yang terus

berkembang (Wardana et al, 2022). Efektivitas penggunaan pembelajaran media mampu menyajikan informasi kepada generasi milenial dengan mudah dan cepat (Wardana et al, 2022).

Beberapa indikator yang perlu diimplementasikan pada proses pembelajaran siswa. Menurut (Erari, 2023) menyatakan bahwa hasil belajar memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa rendah antara lain faktor guru dan faktor siswa. Faktor dari guru adalah: 1) Pembelajaran selama ini guru kurang mengarah pada siswa karena pembelajaran masih berpusat pada guru; 2) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru; 3) Pembelajaran yang guru berikan kurang berkesan karena siswa tidak dapat melihat gambar secara langsung. Berikut ini akan dipaparkan beberapa penyebab dilihat dari aspek atau faktor siswa yaitu: 1) Siswa cenderung merasa bosan dengan materi yang disajikan oleh guru; 2) kemauan atau minat belajar siswa yang masih rendah turut mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas; 3) Suasana belajar kurang kondusif, Sehingga dapat mempengaruhi pada tingkat ketuntasan siswa yang masih dibawah 50%.

Permasalahan tersebut tentu dapat diminimalisir dengan adanya inovasi media dan model pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa salah satunya model pembelajaran picture and picture berbantuan media puzzle. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rahmawati dkk, 2023) dengan judul Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Picture and Picture dengan Examples Non Examples Pada Pembelajaran PKn. Dari hasil peneliti tersebut dapat menunjukkan hasil belajar siswa lebih meningkat dengan penerapan model picture and picture dibandingkan model Examples Non Examples.

Menurut penelitian Shoimin, 2014 menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran picture and picture adalah: a) Memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran. b) Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar. c) Siswa dapat membaca satu per satu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar-gambar yang diberikan. d) Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan sehari-hari, yakni permainan gambar. e) Adanya saling kompetensi antar kelompok dalam penyusunan gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga suasana kelas terasa hidup. f) Siswa lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar.

Menurut (Prasetyo, 2023) media puzzle merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media puzzle

yang digunakan sangat sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media puzzle memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media puzzle juga memungkinkan siswa dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan puzzle yang semula acak menjadi utuh kembali.

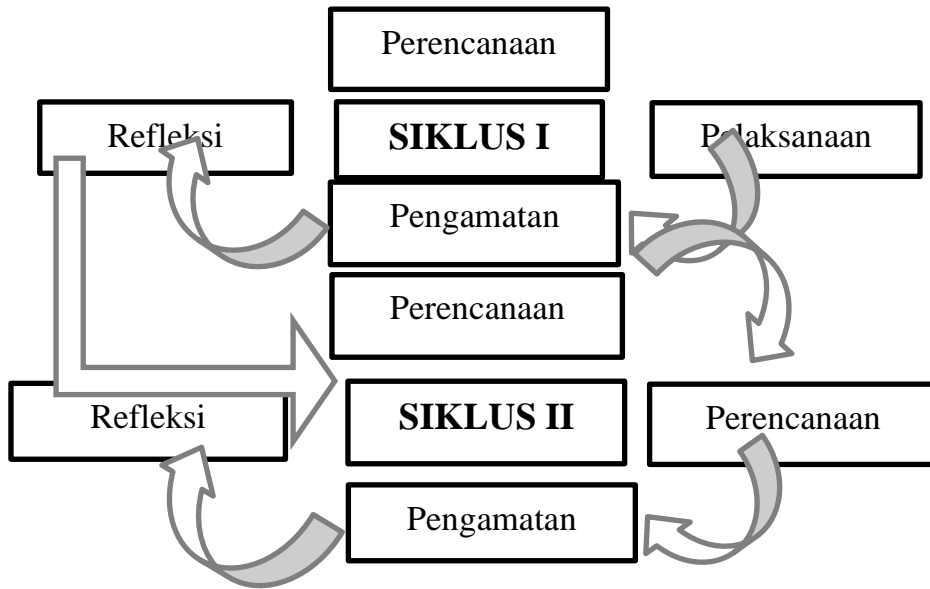
Mengacu pada permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan solusi alternatif berupa penerapan model pembelajaran picture and picture berbantuan puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKN.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pendekatan kualitatif, dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model PTK menurut Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Hopkins, 2011, 92). yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Pelaksanaan siklus dalam penelitian ini sebanyak dua kali. Menurut Trianto (2011:14) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif yang dilakukan oleh seseorang secara individual atau kolektif, dengan tujuan untuk mengubah atau memperbaiki berbagai hal tentang permasalahan yang mendesak dalam suatu komunitas atau kelompok tertentu.

Sejalan dengan pendapat Paizaluddin dan Ermalinda (2014:7) mengatakan PTK adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang mengidentifikasi suatu masalah dari kelompok tertentu, lalu memberikan sebuah perlakuan sebagai tindakan perbaikan untuk meningkatkan kualitas yang lebih baik.

Partisipan penelitian ini yaitu siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2023/2024 pada salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. Instrumen yang digunakan untuk mengungkap data adalah tes, observasi, catatan lapangan dan wawancara.



Gambar Model Penelitian Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Hopkins, 2011,92)

Jadi sebelum menerapkan model pembelajaran picture and pictura berbantuan media puzzle untuk meneliti, penulis mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan. Setelah itu penulis terapkan di dalam kelas sambil mengamati kelangsungan proses pembelajaran. Dan membiasakan atau memikirkan kegiatan yang telah dilakukan. Karena dalam penelitian penulis adalah bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran picture and pictura berbantuan media puzzle.

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes dapat dirumuskan:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Dengan: X = Nilai rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum n$ = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan hasil belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berikut cara untuk menghitung persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (75)}} \times 100$$

Adapun refleksi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Siklus

a. Siklus I

Refleksi merupakan kegiatan mengulas kembali materi belajar sebelumnya dan mengevaluasi pemahaman dan penguasaan materi. Pada tahap ini hasil yang diperoleh di tahap observasi akan di evaluasi dan di analisis. Kemudian guru bersama peneliti dan juga peserta didik menagadakan refleksi diri dengan melihat data observasi. Segala kekurangan yang terdapat pada siklus pertama akan di perbaiki pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dimana tahap pelaksanaannya sama dengan siklus I yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan siklus II ini mengacu pada hasil refleksi siklus I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil refleksi dengan supervisor 2 terhadap pelaksanaan prasiklus yang dilaksanakan pada hari selasa 16 Januari 2024 dapat dirumuskan masalah dan penyelesaiannya. Adapun masalah yang terindefikasi adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Nilai siswa yang diperoleh yaitu 60-70, rentang nilai ketuntasan, 65 ke atas, sedangkan 60 ke bawah dinyatakan tidak tuntas, adapun hasil tes siswa pada prasiklus sebagai berikut:

Tabel Distribusi Nilai Tes pada Prasiklus

No	Nama siswa	Nilai akhir	Keterangan
1	Abiyyu	63	tidak tuntas
2	Adam	62	tidak tuntas
3	Alfira	70	tuntas
4	Anggel	70	tuntas
5	Anisa	68	tuntas
6	Azzam	60	tidak tuntas
7	Dhelisa	75	tuntas
8	Juna	62	tidak tuntas
9	Kaila	64	tidak tuntas
10	Kirana	65	tuntas
11	M Zhidan	70	tuntas
12	M Ramadani	64	tidak tuntas
13	M Fadil	64	tidak tuntas
14	M Rizky	70	tuntas
15	M Syarifudin	64	tidak tuntas

16	Naura	68	tuntas
17	Oka Setya	60	tidak tuntas
18	R Hidayat	63	tidak tuntas
19	Zahro	64	tidak tuntas
20	Zahwa	64	tidak tuntas
Rata-rata skor tercapai		65,5	8 12

Dari Tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan hanya menerapkan metode ceramah dan penugasan saja, nilai yang diperoleh tidak dapat mencapai ketuntasan secara keseluruhan yaitu 65,5% dan ketuntasan belajar hanya mencapai 40% atau hanya 8 siswa tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada prasiklus secara klasikal belum tuntas belajar. Untuk itu peneliti berdiskusi dengan supervisor 2 akan memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture berbantuan puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Deskripsi Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada siklus I ini peneliti menetapkan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari rencana perbaikan pembelajaran, lembar tugas siswa, media dan model pembelajaran, lembar-lembar pengamatan minat siswa, buku PPKn kelas IV, menyusun instrumen berupa lembar observasi, menyiapkan materi pembelajaran dan format evaluasi. Sedangkan metode yang digunakan adalah model picture and picture berbantuan media puzzle.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 23 Januari 2024 dikelas IV SDN Jati 1 Kota Probolinggo dengan jumlah siswa 20 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses pembelajaran mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pada akhir pembelajaran siswa diberi tes formatif dengan data sebagai berikut.

Tabel Distribusi Nialai Tes pada Siklus I

No	Nama siswa	Nilai akhir	Keterangan
1	Abiyyu	64	tidak tuntas
2	Adam	64	tidak tuntas
3	Alfira	75	tuntas
4	Anggel	78	tuntas
5	Anisa	64	tidak tuntas
6	Azzam	63	tidak tuntas

7	Dhelisa	80	tuntas
8	Juna	62	tidak tuntas
9	Kaila	75	tuntas
10	Kirana	75	tuntas
11	M Zhidan	75	tuntas
12	M Ramadani	68	tuntas
13	M Fadil	64	tidak tuntas
14	M Rizky	78	tuntas
15	M Syarifudin	67	tuntas
16	Naura	78	tuntas
17	Oka Setya	75	tuntas
18	R Hidayat	64	tidak tuntas
19	Zahro	64	tidak tuntas
20	Zahwa	75	tuntas
Rata-rata skor tercapai		70,95	12
			8

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan hanya menerapkan model pembelajaran picture and picture berbantuan puzzle diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan mencapai 70,95% dan ketuntasan belajar siswa mencapai 60% atau hanya 12 siswa dari 20 siswa tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal sudah tuntas belajar, akan tetapi hasil tersebut belum bisa dikatakan maksimal karena masih ada sebagian siswa yang masih belum memahami konsep guru dalam menggunakan model pembelajaran picture and picture berbantuan puzzle.

3. Tahap Refleksi

Pada siklus I ini, hasil yang dicapai pada saat pembelajaran masih belum cukup baik (belum maksimal) dikarenakan :

- Guru sedikit melakukan tanya jawab dengan siswa pada saat melakukan demonstrasi.
- Dalam pengelolaan kelas masih kurang, karena masih banyak siswa yang belum memerhatikan pada saat pembelajaran berlangsung.
- Respon siswa terhadap pertanyaan guru masih kurang baik, karena siswa belum paham terhadap materi yang diajarkan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan sehingga perlu adanya revisi untuk siklus berikutnya :

- Guru harus lebih terampil dalam memberikan pertanyaan pada siswa saat melakukan demonstrasi.
- Guru harus lebih menguasai kelas agar aktivitas di dalam kelas dapat berjalan sesuai

dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

- c. Guru harus memberikan apresiasi pada siswa yang berani bertanya maupun menjawab pertanyaan dengan memberikan nilai tambah untuk siswa agar siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn.

Deskripsi Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pada siklus II ini peneliti menetapkan langkah-langkah pembelajaran yaitu memperhatikan hasil refleksi siklus I, menyusun rencana perbaikan pembelajaran, menyiapkan pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran, serta menyiapkan lembar pengamatan atau lembar observasi dan mengkoordinasi program kerja serta alat-alat pelajaran yang mendukung.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan untuk siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Januari 2024 di kelas IV SDN Jati 1 kota Probolinggo dengan jumlah siswa 20 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pada akhir pembelajaran siswa di beri tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk kemudian direkap oleh gurru. Adapun hasil rekapitulasi tes formatif adalah sebagai berikut.

Tabel Distribusi Nilai Tes pada Siklus II

No	Nama siswa	Nilai akhir	Keterangan
1	Abiyyu	64	tidak tuntas
2	Adam	75	tuntas
3	Alfira	90	tuntas
4	Anggel	88	tuntas
5	Anisa	89	tuntas
6	Azzam	78	tuntas
7	Dhelisa	95	tuntas
8	Juna	64	tidak tuntas
9	Kaila	90	tuntas
10	Kirana	88	Tuntas
11	M Zhidan	90	Tuntas
12	M Ramadani	80	Tuntas
13	M Fadil	88	Tuntas

14	M Rizky	90	Tuntas
15	M Syarifudin	85	Tuntas
16	Naura	89	Tuntas
17	Oka Setya	87	Tuntas
18	R Hidayat	80	Tuntas
19	Zahro	64	tidak tuntas
20	Zahwa	88	Tuntas
Rata-rata skor tercapai		83,1	17 3

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan hanya menerapkan model pembelajaran picture and picture berbantuan puzzle diperoleh nilai maksimal, dari 20 siswa yang sudah tuntas adalah 17 dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah mencapai sebesar 83,1% (termasuk kategori tuntas dan memuaskan). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan dari hasil belajar siklus II di pengaruhi oleh peningkatan guru dalam penerapan model pembelajaran picture and picture berbantuan puzzle menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

3. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengkaji semua kegiatan yang telah dilaksanakan dengan baik maupun yang kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran picture and picture berbantuan puzzle. Dari data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua kriteria pembelajaran dengan baik walaupun masih ada beberapa aspek yang belum cukup baik, namun secara keseluruhan sudah banyak mengalami peningkatan.
- b. Dari hasil observasi di ketahui bahwa siswa sudah aktif selama pembelajaran berlangsung.
- c. Adanya kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah dapat di perbaiki dan mengalami peningkatan sehingga menjadi lebih baik dan efektif.
- d. Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan.

Tabel Rekapitulasi Nilai Siklus I dan Siklus II

No	Nama siswa	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	Abiyyu	64	64
2	Adam	64	75
3	Alfira	75	90
4	Anggel	78	88
5	Anisa	64	89
6	Azzam	63	78
7	Dhelisa	80	95
8	Juna	62	64
9	Kaila	75	90
10	Kirana	75	88
11	M Zhidan	75	90
12	M Ramadani	68	80
13	M Fadil	64	88
14	M Rizky	78	90
15	M Syarifudin	67	85
16	Naura	78	89
17	Oka Setya	75	87
18	R Hidayat	64	80
19	Zahro	64	64
20	Zahwa	75	88
Rata-rata skor tercapai		70,95%	83,1%

Berdasarkan Tabel di atas pada siklus I siswa yang mendapat nilai terendah yaitu mendapat nilai 62 dan dengan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata 70,95% sehingga pada tahap tersebut belum memenuhi harapan dari peneliti, sehingga akan ada tindak lanjut dan perbaikan pada siklus II. Dan pada siklus II siswa yang mendapat nilai terendah yaitu mendapat nilai 64 dan dengan nilai tertinggi 95 dengan rata-rata 83,1% sehingga pada tahap tersebut sudah ada peningkatan dan harapan dari peneliti sudah terpenuhi.

Penerapan Model *Picture and Picture* Berbantuan Media *Puzzle*

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* ini menggunakan metode penelitian (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus yang pada setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Jati 1 Kota Probolinggo, dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Pada siklus

I pada tanggal 23 Januari 2024 pada saat penerapan siklus I guru menyiapkan alat dan bahan untuk menerapkan model pembelajaran picture and picture berbantuan media puzzle.

Dari penerapan siklus I disini guru memberikan pertanyaan atau pre-test secara individu untuk menilai ketuntasan hasil belajar siswa dan pada tahap siklus I ini ketuntasan hasil belajar siswa masih belum memenuhi presentase yang peneliti harapkan, kemudian guru melanjutkan menerapkan siklus II karena di siklus I penerapannya kurang maksimal dan untuk memperbaiki kesalahan pada siklus sebelumnya.

Dari penerapan siklus II tersebut siswa sangat suka dan bersemangat pada pembelajaran dan pada siklus II ini ketuntasan hasil belajar siswa sudah memenuhi apa yang diharapkan oleh peneliti. Jadi penerapan model pembelajaran picture and picture berbantuan media puzzle dapat membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran dan menjadi alternatif untuk sebuah pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu (Zahra, 2019) dengan judul " Penggunaan media puzzle dengan model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata pada tema kegemaranku kelas I MI Negeri Aceh Besar".

Berdasarkan penerapan dari siklus I, siklus II dan juga menurut penelitian yang mendukung bahwa penerapan model pembelajaran picture and picture sangat membantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Fase B Bab 2 materi Hak dan Kewajiban.

Peningkatan Hasil Belajar siswa Kelas IV Setelah Menerapkan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Puzzle

Peningkatan hasil belajar siswa yang pada Fase B Bab 2 mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban dengan menerapkan model pembelajaran picture and picture berbantuan media puzzle di kelas IV SDN Jati 1 Kota Probolinggo dengan siswa yang menjadi objek penelitian berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran picture and picture berbantuan media puzzle memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian dapat di lihat semakin meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan, ketuntasan hasil belajar siswa mengalami banyak perkembangan dan semakin meningkat dari prasiklus, siklus I, dan siklus II yaitu masing-masing 65,5%, 70,95%, dan 83,1%.. Pada siklus I dan II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu (Rahmawati, 2023) dengan judul "Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model picture and picture dengan examples non examples." Yang menjelaskan bahwa model pembelajaran picture and picture lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan penjelasan (Widiana, 2019) dengan judul "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV pada pengetahuan IPA" menyatakan bahwa model pembelajaran picture and picture berbantuan media puzzle sangat membantu dalam mencapai tujuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas IV SDN Jati 1 Kota Probolinggo yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran picture and picture berbantuan media puzzle sangat membantu guru maupun siswa dalam pembelajaran yang lebih aktif, inovatif dan juga lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn khususnya pada materi Hak dan Kewajiban.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar dari prasiklus, siklus I, dan siklus II setelah melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menerapkan model pembelajaran picture and picture berbantuan media puzzle yaitu masing-masing 65,5% pada prasiklus, 70,95% pada siklus I, dan 83,1% pada siklus II. Dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I secara klasikal telah tercapai dan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, A. K. (2023). Pengembangan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila dalam mata pelajaran PKN SD untuk kelas IV SD NEGERI 4 kalisari. 83.
- Rahmawati, N. L., Juarsa, O., & Muktadir, A. (2023). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Picture and Picture dengan Examples Non Examples Pada Pembelajaran PKn. 6(1).
- Erari. (2023). Penerapan model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV B SD inspres unggulan BTN Pemda.
- Hopkins, D. 1992. A Teachers Guide to Classroom Research. Milton Keynes: Open University.
- D. Y. Kasdriyanto and L. A. Wardana, "Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan," vol. 6, no. 1, pp. 271–278, 2022, doi:

10.31004/obsesi.v6i1.1255.

- L. Arya Wardana, Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, and Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, "Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo," *GANDRUNG J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 1216–1225, 2023, doi: 10.36526/gandrung.v4i2.2871.
- L. A. Wardana, A. Rulyansah, A. Izzuddin, and R. Nuriyanti, "Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19," *Pegem Egit. veOgr. Derg.*, vol. 13, no. 1, pp. 211–222, 2022, doi:10.47750/pegegog.13.01.23
- L. A. Wardana, R. Nuriyanti, F. S. Athilah, and ..., "Lifeskill-Based Interactive Multimedia Training and Assistance to Improve Education Services at SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan," *Gandrung ...*, vol. 3, no. 2, pp. 524–529, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/gandrung/article/view/2050>.