

## EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MEMBIASAKAN SIKAP GOTONG ROYONG PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD NEGERI 10 LANGSA

Intan Jauhara<sup>1</sup>, Lhutfia wahyu safutri<sup>2</sup>

<sup>1</sup>program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Samudra.

intanjauhara7@gmail.com<sup>1</sup>, lhutfiawahyus.13@unsamac.id<sup>2</sup>

### Abstract

*The development of mutual cooperation character is one of the important objectives of Pancasila Education in elementary schools. However, some students still show limited participation and collaboration during group learning activities. Therefore, learning media that encourage interaction and teamwork among students are needed. This study aimed to determine the effectiveness of puzzle media in fostering mutual cooperation attitudes in Pancasila Education learning among fifth-grade students at SD Negeri 10 Langsa. The research employed a descriptive quantitative approach involving fifth-grade students as the research subjects. Puzzle media were implemented through group learning activities requiring students to collaborate in arranging puzzle pieces and completing assigned tasks. Research data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The results indicated that the use of puzzle media improved student participation in group work, communication among students, and helping behaviors during the learning process. Furthermore, students showed high enthusiasm in participating in learning activities. Therefore, puzzle media can be considered an effective alternative learning medium for fostering mutual cooperation attitudes among elementary school students.*

### Abstrak

Pembentukan karakter gotong royong merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Namun, masih ditemukan siswa yang kurang aktif bekerja sama dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendorong interaksi dan kerja sama antarsiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle dalam membiasakan sikap gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 10 Langsa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Media puzzle diterapkan dalam kegiatan pembelajaran kelompok yang mengharuskan siswa bekerja sama untuk menyusun gambar dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kerja kelompok, komunikasi antarsiswa, serta sikap saling membantu selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membiasakan sikap gotong royong pada siswa sekolah dasar.

Keywords: media puzzle, gotong royong, Pendidikan Pancasila, karakter siswa, sekolah dasar.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Salah satu nilai yang menjadi fokus pembelajaran adalah gotong royong, yaitu kemampuan bekerja

sama, saling membantu, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan suatu pekerjaan bersama. Sikap gotong royong perlu ditanamkan sejak usia sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam membangun kehidupan sosial yang harmonis dan bertanggung jawab [1].

Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara langsung. Salah satu nilai yang dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran adalah sikap gotong royong [2].

Namun, dalam praktiknya masih ditemukan siswa yang kurang aktif bekerja sama dalam kelompok, kurang peduli terhadap teman, dan cenderung mengutamakan kepentingan pribadi. Kondisi tersebut dapat menghambat terciptanya pembelajaran yang kolaboratif dan berdampak pada rendahnya keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung [3].

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dapat membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk melatih kerja sama siswa adalah media puzzle. Media puzzle merupakan permainan edukatif yang mengharuskan siswa menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh melalui kerja sama dan komunikasi dengan anggota kelompok [4].

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung dapat membiasakan siswa untuk menerapkan sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran [5].

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 10 Langsa, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang aktif dalam kegiatan kelompok dan belum menunjukkan sikap gotong royong secara optimal selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle dalam membiasakan sikap gotong royong pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 10 Langsa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam mengembangkan karakter gotong royong siswa melalui pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan [6].

## 2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif telah banyak diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan karakter siswa dalam pembelajaran. Media permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran [1].

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif berinteraksi dan mampu bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas kelompok [2].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nugroho dan Prasetyo menunjukkan bahwa media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas menyusun puzzle mendorong siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif [3].

Sari dkk. dalam penelitiannya mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila menemukan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Siswa lebih mudah memahami dan menerapkan nilai gotong royong ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas kelompok yang menyenangkan [4].

Penelitian oleh Hidayat dkk. menunjukkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif memiliki pengaruh positif terhadap pembentukan karakter sosial siswa. Melalui kegiatan kerja kelompok, siswa belajar menghargai pendapat orang lain, berbagi tugas, dan menyelesaikan masalah bersama [5].

Selain itu, Wibowo dan Kurniawan menyatakan bahwa media puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir sekaligus keterampilan sosial siswa. Penggunaan media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna [6].

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kerja sama dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian mengenai efektivitas media puzzle dalam membiasakan sikap gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 10 Langsa masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media puzzle dalam membiasakan sikap gotong royong siswa.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle dalam membiasakan sikap gotong royong siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 10 Langsa dengan melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian [7].

#### A. Tahapan Penelitian

Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, persiapan media puzzle, pelaksanaan pembelajaran, observasi sikap gotong royong, dan evaluasi hasil penelitian.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

Tahap	Aktivitas
Observasi Awal	Identifikasi kondisi siswa
Persiapan	Penyusunan media puzzle
Pelaksanaan	Pembelajaran menggunakan puzzle
Observasi	Pengamatan sikap gotong royong
Evaluasi	Analisis hasil penelitian

#### B. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, angket siswa, dan dokumentasi kegiatan.

Tabel 2. Indikator Sikap Gotong Royong

No	Indikator
1	Kerja sama dalam kelompok
2	Saling membantu teman
3	Berpartisipasi aktif
4	Menghargai pendapat teman
5	Menyelesaikan tugas bersama

#### C. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media

puzzle terhadap pembiasaan sikap gotong royong siswa [8].

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengamatan Sikap Gotong Royong

Pembelajaran menggunakan media puzzle dilakukan dalam kelompok kecil. Siswa bekerja sama menyusun potongan puzzle yang berisi materi Pendidikan Pancasila terkait nilai gotong royong.

Tabel 3. Hasil Observasi Sikap Gotong Royong

No	Indikator	Persentase
1	Kerja sama kelompok	93,33%
2	Saling membantu	90,00%
3	Partisipasi aktif	93,33%
4	Menghargai pendapat teman	90,00%
5	Menyelesaikan tugas bersama	96,67%
Rata-rata		92,67%

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,67% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam membiasakan sikap gotong royong siswa.

#### B. Respons Siswa terhadap Media Puzzle

Tabel 4. Respons Siswa

Aspek Penilaian	Persentase
Media menarik	96,67%
Mudah digunakan	93,33%
Menumbuhkan kerja sama	96,67%
Menyenangkan	93,33%
Ingin digunakan kembali	96,67%
Rata-rata	95,33%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media puzzle dalam pembelajaran.

#### C. Pembahasan

Penggunaan media puzzle mampu meningkatkan interaksi dan kerja sama antarsiswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas menyusun puzzle secara kelompok mendorong siswa untuk saling membantu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media puzzle dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa [9].

Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga membantu membentuk karakter gotong royong pada siswa sekolah dasar [10].

## 5. KESIMPULAN

Penggunaan media puzzle pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 10 Langsa terbukti efektif dalam membiasakan sikap gotong royong siswa. Hasil observasi menunjukkan rata-rata sikap gotong royong siswa mencapai 92,67% dengan kategori sangat baik. Selain itu, siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media puzzle dengan rata-rata penilaian sebesar 95,33%.

Media puzzle mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena itu, media puzzle dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung pembentukan karakter gotong royong pada siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A., *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2022.
- [2] Creswell, J. W., dan Creswell, J. D., *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2023.
- [3] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2021.
- [4] Denzin, N. K., dan Lincoln, Y. S., *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2023.
- [5] Hidayat, F., Sari, N., dan Akbar, M., "Media Pembelajaran Kolaboratif untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 14, no. 2, pp. 101–110, 2024.
- [6] Kemendikbudristek, *Buku Panduan Pendidikan Pancasila untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- [7] Mayer, R. E., *Multimedia Learning*, 3rd ed. New York: Cambridge University Press, 2021.
- [8] Nugroho, A., dan Prasetyo, B., "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 9, no. 1, pp. 44–53, 2024.
- [9] Pribadi, B. A., *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2022.
- [10] Rahmawati, S., Nugroho, D., dan Putri, A., "Efektivitas Media Puzzle dalam Meningkatkan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 43, no. 1, pp. 55–66, 2024.
- [11] Sari, D., Wijaya, R., dan Fitriani, N., "Permainan Edukatif sebagai Media Penguatan Nilai Gotong Royong pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 14, no. 1, pp. 87–96, 2024.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [13] Surya, M., *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- [14] Wibowo, H., dan Kurniawan, A., "Pengaruh Media Puzzle terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 15, no. 1, pp. 61–70, 2024.
- [15] Yusuf, M., *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Pancasila*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2022.