

PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PETA KONSEP PENGALAMAN SILA “PUEMLA” UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SDN KLAGEN WILAYUT SIDOARJO

Laila badriyah¹, Sulchan Ghozali², Sholehuddin Sulaiman³, Mufaizah⁴, Kholidatur
Rodiyah⁵, Masfufah⁶, Yuliasutik⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Sunan Giri Surabaya

Email: lailabadriyah@unsuri.ac.id

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi informasi saat ini merambah pada seluruh bidang kehidupan masyarakat, termasuk bidang pendidikan. Pada era revolusi industri 4.0 diperlukan tiga literasi yaitu literasi data, literasi manusia, dan literasi teknologi. Pembelajaran di era revolusi 4.0 dapat menerapkan hybrid/blended learning dan Case-base Learning. Bahkan pendidikan dalam era society 5.0, memungkinkan siswa dalam kegiatan pembelajaran berdampingan dengan robot yang sudah dirancang untuk menggantikan peran pendidik. Lantas bagaimana dengan sistem pendidikan di Indonesia? Tulisan ini mengkaji tentang media Pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain agar mudah dipahami. Dalam pembelajaran di kelas, keterampilan dan kreativitas guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sangatlah dibutuhkan agar menarik dan memberikan inspirasi, serta memotivasi dalam belajar sesuai dengan paradigma pembelajaran di abad 21. Pengabdian ini dilakukan dengan metode pelatihan menggunakan participant-centered. Target yang diharapkan adalah pendampingan penggunaan media pembelajaran PUEMLA. Hasil kegiatan menunjukkan siswa antusias dan merespon dalam pembelajaran, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas dan memotivasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PUEMLA, Pembelajaran Abad 21

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat Universitas Sunan Giri di program KKN Agustus 2023 ini mempunyai kerangka desain yang lebih bermakna terhadap pengembangan kemampuan soft skill mahasiswa dan peningkatan pemberdayaan masyarakat berbasis digital. Visi misi tersebut akhirnya memberikan dampak kepada segenap dosen pembimbing lapangan agar bisa memaksimalkan kegiatan KKN yang memberikan nilai (value) kepada masyarakat.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, keberadaan perguruan tinggi dapat memberikan kontribusi besar pada pengembangan keilmuan khususnya yang ada di lingkungan masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat wajib dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Sebagaimana Undang-undang no 22 tahun 1961 jelas disebutkan bahwa perguruan tinggi dibangun untuk tujuan menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berinteraksi dengan lingkungan masyarakat untuk mengembangkan budaya dan kesejahteraan masyarakat itu sendiri.

Keberadaan Abad ke-21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0 yang mana pada abad ke-21 menjadikan abad keterbukaan atau abad globalisasi. Pada saat ini Indonesia memasuki dan bahkan sedang berjalan era revolusi industri 4.0 yang diyakini akan membuka kesempatan kerja dan juga lapangan pekerjaan yang lebih luas dan sangat banyak serta membangun pekerjaan manusia menjadi lebih cepat, mudah dan hasil yang memuaskan. Dapat diartikan kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami banyak perubahan dan juga pada abad ini meminta kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dalam segala usaha dan hasil kerjanya (Island et al., 2021).

Perubahan pada era ini tidak dapat dipungkiri oleh siapapun. Sebagaimana telah diketahui bahwa pada abad ke-21 sudah berubah total dalam segi masyarakatnya, lingkungannya dan juga dalam kesehariannya. Perubahan yang terjadi sangat cepat sekali dan apabila dilakukan dengan baik akan menghasilkan buah dengan baik pula. Beberapa contoh dari perubahan yang sangat cepat itu adalah dalam bidang teknologi informasi maupun dalam bidang teknologi digital khususnya dengan adanya jejaring sosial atau yang sering disebut dengan sosial media yang sudah tidak asing lagi digunakan pada semua kalangan tanpa melihat kasta dan juga derajat. Selain itu juga abad ke-21 dikenal dengan masa industri "industrial age" dan juga masa pengetahuan "Knowledge age" dalam hal ini semua upaya pematiran keterampilan melalui pembiasaan diri dan juga pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai hal didasari dengan pengetahuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa guru di SDN Klagen Wilayat Sidoarjo bahwa kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan sebatas penyampaian materi secara langsung melalui LKS/buku, serta keterampilan dalam berinovasi menggunakan media teknologi pembelajaran masih relatif rendah. Hal seperti inilah yang dapat menurunkan pengetahuan peserta didik akan teknologi. Oleh karena itu, para guru perlu diberikan wawasan dan pemahaman akan pentingnya pemanfaatan media teknologi dalam proses belajar mengajar.

Lembaga pendidikan memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SDN Klagen Wilayat sebagian besar guru masih jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran, bahkan di kelas rendah yaitu kelas 1,2, dan 3 guru kelas hanya mengandalkan LKS sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman guru terhadap proses pembelajaran yang bermakna (informasi yang diperoleh guru terhadap eksistensi dan perkembangan teknologi pembelajaran, kurangnya pendidikan dan pelatihan (diklat) bagi guru, serta kurangnya pelatihan dan pendampingan kompetensi guru.

Hadirnya tim KKN Unsuri Wilayut ini adalah mensinergikan pembelajaran inetraktif, agar siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna Ketika di kelas. Bila digunakan secara strategis dan terarah, media dapat berfungsi sebagai katalis untuk meningkatkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Artikel ini menggali titik temu dinamis antara pendidikan dan media, mengeksplorasi berbagai cara di mana paparan terhadap beragam bentuk media dapat merangsang aktivitas belajar siswa. menumbuhkan pemikiran kritis, dan memicu partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media, dalam beragam bentuknya, memiliki kekuatan untuk memikat, menginspirasi, dan memberikan informasi. Jika dimasukkan secara cermat ke dalam kurikulum, hal ini akan menjadi katalisator pembelajaran aktif, membuka jalan bagi banyak manfaat pendidikan.

Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dari materi yang diajarkan supaya lebih mudah dipahami oleh siswa (Febrianti, 2019). Media pembelajaran berbantuan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan memberikan dampak yang positif terhadap performa akademik berupa motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Istiqomah & Marie, 2015); (Apendi, 2021). Diharapkan dengan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Khasanah & Rusman, 2021), pelatihan dan pendampingan penyusunan instrumen penilaian menulis kreatif berbasis sistem pembelajaran daring bagi guru-guru SD (Rukayah et al., 2021), pendampingan dan pelatihan bagi guru madrasah ibtidaiyah dalam menyusun rancangan belajar, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran (Fidrayani & Latif, 2020) agar mampu mengimplementasikan pembelajaran tematik berbasis pendekatan saintifik baik yang menggunakan alat peraga (Rangkuti et al., 2019) maupun menggunakan berbagai pendekatan yang menyenangkan (Dwirahayu & Nursida, 2017), dan masih banyak kegiatan pendampingan lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis guru, khususnya guru di tingkat sekolah dasar.

Selain pada peningkatan keaktifan belajar siswa serta memberikan pengalaman mengajar kepada mahasiswa secara langsung di kelas dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa hasil penelitian metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa (Dwirahayu & Nursida, 2017; Margono & Kusmanto, 2015), pemanfaatan alat peraga untuk memudahkan siswa memahami matematika (Rangkuti et al., 2019) serta penguatan literasi teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Darwanto et al., 2022) sehingga mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa Siswa (Margono & Kusmanto, 2015). Untuk mendukung pada proses pembelajaran yang menyenangkan, mahasiswa perlu mengembangkan potensi dirinya dengan cara meningkatkan kemampuan literasi numerasi (Hartatik, 2020) dan kemampuan matematika tingkat tingginya (Mahanani et al., 2022), sehingga mahasiswa mampu menumbuhkembangkan dan menguatkan budaya literasi dan numerasi di masyarakat (Darwanto et al., 2022).

Kegiatan pengabdian yang dilakukan mahasiswa adalah kegiatan partisipatif mahasiswa untuk mengamalkan ilmu kependidikan yang diperoleh di kampus untuk membantu siswa memahami konsep Pancasila dengan cara yang lebih mudah, asyik dan menyenangkan.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masya- rakat menggunakan pendekatan partisipatif (Andriany et al., 2018; Muslim, 2007). Pendekatan partisipasi mampu (1) menciptakan lingkungan umpan balik arus informasi tentang sikap, aspirasi, kebutuhan dan kondisi daerah yang tanpa kebe- radaannya akan tidak terungkap. (2) menyediakan lingkungan yang kondusif bagi aktualisasi potensi dan pertumbuhan masyarakat (Muslim, 2007). Dalam kegiatan pengabdian ini, pendekatan parti- sipatif lebih berorientasi kepada upaya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui media PUEMLA secara langsung dalam berbagai proses dan pelaksanaan pengabdian.

Tabel 1. Tahapan metode PkM

No.	Tahapan	Target	Jadwal
1	Pemetaan Awal	Perolehan informasi awal untuk menentukan kelayakan pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat sasaran	Minggu 1
2	Membangun Komunikasi Sosial	Terjalin komunikasi yang kondusif dengan mitra PkM	Minggu 1
3	Pemetaan Partisipatif	Terdapat gambaran secara umum dan persoalan yang dialami guru	Minggu 2
4	Perumusan Masalah	Penemuan masalah mendasar yang terjadi pada mitra	Minggu 2
5	Penyusunan Strategi Program	Penentuan berbagai kegiatan aksi yang diperlukan sebagai jalan keluar penyelesaian masalah mitra	Minggu 2
6	Pengorganisasian Dampingan	Pembentukan kelompok-kelompok kerja yang kemudi- an dilibatkan dalam semua program penyelesaian masalah	Minggu 2-3
7	Pelaksanaan Program	Pelaksanaan program dan kegiatan yang telah disusun secara simultan dengan melibatkan guru secara penuh	Minggu 3-4
8	Refleksi	Penilaian keberhasilan atau hambatan setiap kegiatan dan dilakukan setiap selesainya program kegiatan	Minggu 4

HASIL Dan PEMBAHASAN

Pra Siklus

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masya- rakat yang sasarannya adalah SDN Wilayat yang ber- langsung pada tanggal 1 – 31 Agustus 2023 dikemas dalam bentuk Pendampingan. Dari aspek proses pelaksanaan pelatihan, para siswa menikmati kegiatan dengan semangat dan antusiasme tinggi. Mereka semangat dan antusias dalam pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru sebagai pusat informasi, guru menggunakan metode ceramah yang diselingi demonstrasi dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Guru mengamati keaktifan siswa dengan lembar observasi dengan lima indikator keaktifan. Hasil observasi menunjukkan bahwa indikator

Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru yaitu perhatian sebesar 64,72% dari skor maksimal, indikator Menjawab pertanyaan guru sebesar 47,27%, indikator Berlatih menyelesaikan latihan soal sebesar 53,21%, sedangkan indikator Berani bertanya sebesar 49,39% dan indikator Membaca materi sebesar 56,89% dari skor maksimal. Data angket yang bersumber dari 33 siswa kelas III menunjukkan bahwa dari kelima indikator diperoleh skor: indikator pertama sebesar 78,28% dari skor maksimal indikator kedua 64,22%, indikator ketiga sebesar 65,32%, indikator keempat 58,31% dan indikator kelima sebesar 61,31% dari skor maksimal. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa yang dilihat dari lima indikator yaitu: Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, Menjawab pertanyaan guru, Berlatih menyelesaikan latihan soal, Berani bertanya, dan membaca materi. Indikator yang sudah maksimal adalah Memerhatikan dan mendengarkan penjelasan guru sebanyak 78,28%, empat indikator yang masih minimum (belum sepenuhnya siswa aktif dalam pembelajaran).

Pelaksanaan Tindakan siklus I

1. Pertemuan 1 Pelaksanaan siklus I pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 9 Agustus 2023 pada pukul 09.30-11.00 WIB yang diikuti oleh 30 siswa. Pada pertemuan pertama guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan kegiatan yang telah dimuat dalam RPP yaitu pada materi "Pangamalan Sila ke Tiga" pada pembelajaran 1, subtema I, tema 6 dengan rangkaian.
2. kegiatan sebagai berikut: Kegiatan Pendahuluan Diawali dengan memberi salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum proses pebelajaran dilaksanakan. Kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan pembelajaran.
3. Kegiatan inti, Setelah membuka pembelajaran guru memasuki kegiatan inti dengan memfokuskan kembali perhatian peserta didik dengan membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok secara heterogen. Dilanjutnya dengan guru meminta siswa membacakan teks bacaan yaitu "Pengamalan Sila ke Tiga" di dalam hati. Kemudian guru bertanya kepada siswa mengenai teks bacaan. Diikuti tugas yang diberikan kepada setiap kelompok, yaitu mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan percobaan dengan menggunakan media PUEMLA mengenai pengamalan sila ke tiga. Media PUEMLA yang digunakan dalam pertemuan I ini adalah Puzzle.
4. Kegiatan Penutup, Adapun kegiatan yang dilakukan adalah guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Kemudian guru menutup pertemuan pada hari itu dengan diakhiri salam. Berdasarkan uraian diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sudah selesai. Refleksi Tindakan Siklus I Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I dengan ketuntasan secara klasikal masih kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran media puemla. Maka peneliti dan observer berdiskusi untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut: 1. Memberikan motivasi dan apersepsi dengan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. 2. Memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa yang aktif bertanya dan menjawab.

3. Memberikan motivasi kepada kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran. 4. Lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan 5. Menyiapkan lembar LKS/ lembar soal dalam bentuk games dengan menggunakan metode snowball sebagai metode pendukung dalam menerapkan media puemla.

Tabel 1. Skor keaktifan siswa siklus I berdasarkan instrument observasi

No	Indikator	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)
1.	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	64,72	78,28
2	Menjawab pertanyaan guru	47,27	64,22
3	Berlatih menyelesaikan latihan soal	53,21	65,32
4	Berani bertanya	49,39	58,31
5	Membaca materi	56,89	61,31

Sedangkan untuk data angket siswa dapat ditunjukkan pada tabel di bawah:

Tabel 2. Skor keaktifan siswa siklus I berdasarkan instrumen angket

No	Indikator	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)
1.	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	71,21	78,28
2	Menjawab pertanyaan guru	52,11	74,22
3	Berlatih menyelesaikan latihan soal	56,71	72,32
4	Berani bertanya	63,41	77,31
5	Membaca materi	67,11	71,31

Siklus II

Siklus kedua ini terdiri dari tiga rangkaian yaitu: perencanaan, tindakan dan pengamatan dan refleksi. Berdasarkan data yang diperoleh dari proses kegiatan belajar mengajar pada siklus I, maka dibuatlah perencanaan tindakan dari siklus II sebagai berikut: menyusun deskripsi pembelajaran dengan membuat RPP, job sheet, lembar kerja siswa, modul, membuat kelompok dengan menggunakan puzzle sebagai media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya kolaborator melakukan observasi dengan instrumen dan mengisi lembar observasi untuk mencari dan mengumpulkan data selama proses pembelajaran. Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi dan atau tidak terjadi pada saat pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru sebagai pusat informasi, guru menggunakan metode ceramah yang diselingi demonstrasi dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Guru mengamati keaktifan siswa dengan lembar observasi dengan lima indikator keaktifan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa indikator Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru yaitu perhatian sebesar 78,28% dari skor maksimal, indikator Menjawab pertanyaan guru sebesar 74,22%, indikator Berlatih menyelesaikan latihan soal sebesar 72,32%, sedangkan indikator Berani bertanya sebesar 72,32% dan indikator Membaca materi sebesar 71,31% dari skor maksimal. Data angket yang bersumber dari 33 siswa kelas III menunjukkan bahwa dari kelima indikator diperoleh skor: indikator pertama sebesar 89,21% dari skor maksimal indikator kedua 87,85%, indikator ketiga sebesar 88,56%, indikator keempat 89,16% dan indikator kelima sebesar 90,18% dari skor maksimal. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa yang dilihat dari lima indikator yaitu: Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, Menjawab pertanyaan guru, Berlatih menyelesaikan latihan soal, Berani bertanya, dan membaca materi. Indikator yang sudah maksimal adalah Membaca materi 90,18%.

Hasil siklus II menunjukkan nilai manfaat Media puzzle dalam pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar khususnya pada media gambar merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menghantarkan ataupun menyampaikan pesan berupa ilmu pengetahuan kepada para siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Secara umum manfaat media gambar di Sekolah Dasar pada pembelajaran Pengetahuan Sosial yaitu : *a. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi kemajuan yang efektif. b. Bagian integral dari keseluruhan mengajar. c. Meletakkan dasar-dasar yang kuat dan konsep yang abstrak sehingga dapat mempunyai pemahaman yang bersifat verbalisme. d. Membangkitkan motivasi belajar siswa. e. Mempertinggi hasil dan mutu belajar mengajar*(Nina Sundari:2016).

Hasilnya digunakan untuk menetapkan tindak lanjut penelitian termasuk perubahan tindakan yang mungkin diambil bila siklus sebelumnya belum mampu mengatasi persoalan. Data hasil observasi pada siklus.

Tabel 3. Skor keaktifan siswa siklus II berdasarkan instrumen observasi

No	Indikator	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus I (%)
1.	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	71,21	78,28	89,43
2	Menjawab pertanyaan guru	57,11	71,22	92,12
3	Berlatih menyelesaikan latihan soal	62,89	77,32	90,90
4	Berani bertanya	52,96	71,31	89,21
5	Membaca materi	62,72	73,31	91,51

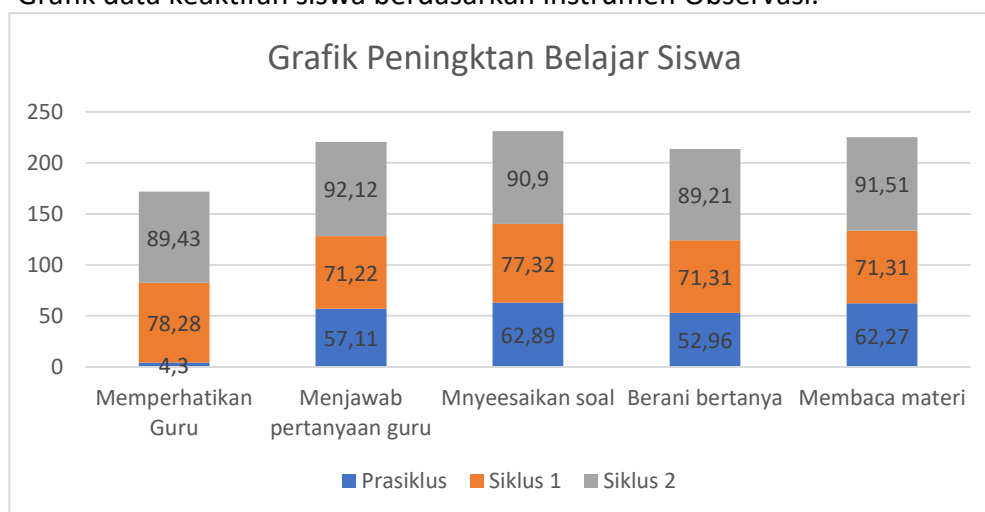
Data dari lembar observasi menunjukkan bahwa ada tiga indikator yang mempunyai skor maksimum yaitu indikator perhatian, kerjasama dan hubungan sosial dan indikator disiplin. Data pada siklus kedua menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa teridentifikasi meningkat keaktifannya jika dilihat dari lima indikator keaktifan siswa tersebut di atas. Sedangkan data angket pada siklus kedua menunjukkan peningkatan dibanding saat pra siklus dan siklus pertama, data selengkapnya ditunjukkan pada tabel di bawah:

Tabel 4. Skor keaktifan siswa siklus II berdasarkan instrumen angket

No	Indikator	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus I (%)
1.	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	71,21	78,28	89,21
2	Menjawab pertanyaan guru	58,72	74,22	87,85
3	Berlatih menyelesaikan latihan soal	59,85	72.32	88,56
4	Berani bertanya	67,56	77,31	89,16
5	Membaca materi	69,21	71,31	90,18

Penggunaan Media Puzzle Peta Konsep Pengalaman Sila “PUEMLA” Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa diperoleh dari tiga instrumen, yaitu: lembar observasi, instrumen angket siswa dan studi dokumentasi. Pada siklus pertama dari hasil instrumen lembar observasi diperoleh data pada indikator Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru terjadi peningkatan sebesar 9% pada siklus pertama dan 7% pada siklus yang kedua. Pada indikator Menjawab pertanyaan guru peningkatannya sebesar 11% pada siklus pertama dan 21% pada siklus yang kedua, sedangkan peningkatan pada indikator ketiga tentang Berlatih menyelesaikan latihan soal sebesar 12% dan 16% pada siklus yang kedua. Indikator Berani bertanya naik sebesar 18% dan 18% pada siklus yang kedua dan indikator terakhir yaitu Membaca materi naik pada siklus pertama sebesar 11% dan naik 19% pada siklus yang kedua, lebih lengkapnya terlihat pada grafik berikut:

Grafik data keaktifan siswa berdasarkan instrumen Observasi.



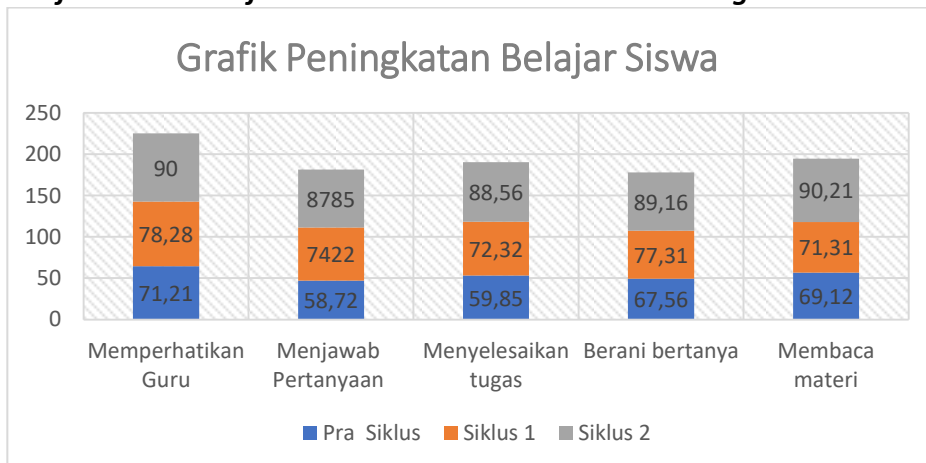
Pembahasan Hasil Penelitian pendampingan penggunaan media puzzle peta konsep pengalaman sila “puemla” untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini meliputi: memperhtkan guru, menjawab pertanyaan guru, menyelesaikan tugas, berani bertanya, mmebaca materi,. Dampak langsung apabila guru memperhatikan tiga gaya belajar pada setiap anak didiknya akan Data hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari pra siklus, siklus I hingga siklus II. Hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa mampu memenuhi kriteria indikator keaktifan belajar dan menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media puzzle peta konsep pengalaman sila dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas III SD Negeri Klagen Wilayut Tahun Ajaran 2022-2023. Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle peta konsep pengalaman sila dapat memunculkan interaksi kolaborasi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Interaksi tersebut dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran dimana siswa menunjukkan antusias yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya memfasilitasi agar siswa aktif melakukan berbagai aktivitas dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini membuat siswa lebih antusias dalam memperhatikan penjelasan guru, memunculkan keberanian siswa untuk bertanya, merespon pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, mencatat rangkuman materi pelajaran, menyampaikan ide atau gagasan, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok.

Penggunaan Media Puzzle Peta Konsep Pengalaman Sila "PUEMPLA" Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa diperoleh dari tiga instrumen, yaitu: lembar observasi, instrumen angket siswa dan studi dokumentasi. Pada siklus pertama dari hasil instrumen lembar observasi diperoleh data pada indikator Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru terjadi peningkatan sebesar 9% pada siklus pertama dan 7% pada siklus yang kedua. Pada indikator Menjawab pertanyaan guru peningkatannya sebesar 11% pada siklus pertama dan 21% pada siklus yang kedua, sedangkan peningkatan pada indikator ketiga tentang Berlatih menyelesaikan latihan soal sebesar 12% dan 16% pada siklus yang kedua. Indikator Berani bertanya

naik sebesar 18% dan 18% pada siklus yang kedua dan indikator terakhir yaitu Membaca materi naik pada siklus pertama sebesar 11% dan naik 19% pada siklus yang kedua, lebih lengkapnya terlihat pada grafik berikut:

Grafik data keaktifan siswa berdasarkan instrumen Angket.



Kegiatan Pendampingan Penggunaan Media Puzzle Peta Konsep Pengalaman Sila "PUEMPLA" pada siswa kelas 3 SDN Klagen Wilayut



KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) media puzzle peta konsep pengalaman sila dengan sintaks pada tahap awal siswa diberi stimulasi atau pemberian rangsangan, kemudian siswa mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, setelah pengumpulan data siswa mengolah, kemudian siswa melakukan pembuktian terhadap data yang di peroleh, dan pada tahap terakhir siswa menarik kesimpulan. Media puzzle peta konsep pengalaman sila tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan pembelajaran PPKN. (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil rata-rata keaktifan belajar siswa secara klasikal yang dilakukan dari tindakan pra siklus ke siklus I dan ke siklus II. Persentase rata-rata keaktifan belajar siswa pada pra siklus sebesar 41,53% dengan kategori “rendah”. Pada siklus I persentase rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 60,91% berada pada kategori keaktifan siswa “sedang”. Sedangkan pada siklus II persentase rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 82,89% berada pada kategori keaktifan siswa “tinggi”. Dari hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II dapat dikatakan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle peta konsep pengalaman sila dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas III teknologi di SD Negeri Klagen Wilayut Sidoarjo Pada tahun ajaran 2022/2023.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dikemas dalam kegiatan pelatihan pembuatan media puzzle peta konsep pengalaman sila tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu, selayaknya ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) Universitas Sunan Giri Surabaya, dan Pimpinan dan Guru-guru SDN Klagen Wilayut Sidoarjo, serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariansyah, K., Sirait, E. R. E., Nugroho, B. A., & Suryanegara, M. (2021). Drivers of and barriers to e-commerce adoption in Indonesia: Individuals' perspectives and the implications. *Telecommunications Policy*, 45(8), 102219. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2021.102219>
- Desi, Y. P. (2020). Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi dan Strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51–59. <https://doi.org/10.31315/jik.v17i1.3510>
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>
- IMD. (2020). IMD World Digital Competitiveness Ranking 2020: Indonesia is still ranked 56 out of 63 countries, which means it is still the same as the previous year's ranking. *Cybertrend-Intra*. <https://cybertrendintra.com/news/imd-world-digital-competitiveness-ranking-2020-indonesiais-still-ranked-56-out-of-63-countries-which-means-it-is-still-the-same-as-the-previous-years-ranking/>

- Karaman, J., Widaningrum, I., Setyawan, M. B., & Sugianti, S. (2020). Penerapan Model Literasi Digital Berbasis Sekolah Untuk Membangun Konten Positif Pada Internet. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19–29.
<https://doi.org/10.30651/aks.v5i1.3701>
- Khalifah. (2017). Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Jadid Pandaan Pasuruan. *Studi Arab : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 75–90.
<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab/article/view/1757>
- Kuntari, S. (2022). Pentingnya Budaya Literasi Digital di Masa Pandemi. *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 176–185.
<https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PSNIP/article/view/755>
- Livingstone, S. (2011). *The Handbook of Internet Studies* (M. Consalvo & C. Ess (eds.)). Wiley.
<https://doi.org/10.1002/9781444314861>
- Luthfia, A., Triputra, P., & H. (2019). Indonesian Adolescents' Online Opportunities and Risks. *Jurnal ASPIKOM*, 4(1), 1–13.
<https://doi.org/10.24329/aspikom.v4i1.445>
- Munadhi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung persada press.
<https://onsearch.id/Record/IOS13504.INLIS0000000000000000833>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
[http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran Digital.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf)
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1058475>
- Simanjuntak, M. M. (2022). Analisis Urgensi Penggunaan Literasi Digital dalam Pelaksanaan Pendidikan pada Masa Pandemi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2599–2608.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2547>
- Sugiarto, S. (2019). Guru Makin Melek Literasi Digital di Era Pandemi. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 144–150.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/teks/article/view/8530>
- Sutisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *STILISTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 268–283.
<https://ojs.ikipgribali.ac.id/index.php/stilistika/article/view/773>
- WHO. (2016). *Adolescent Development*. World Health Organization.
http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/development/en
- Yamin, M., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Penggunaan Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6366–6377.
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3701>