JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DASAR, MENENGAH DAN TINGGI (JMP-DMT)
E ISSN : 2715-9213
Vol 7 No 4 Oktober 2026

Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Visual terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn

Rima Febriyanti[1], Tetep[2]
[1]*Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia*
[2]*Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia*
Email fyima0423@gmail.com[1], tetep@institutpendidikan.ac.id[2]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle visual terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas VIII SMP pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 48 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji paired sample t-test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 67,75 meningkat menjadi 86,90 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media puzzle visual terhadap pemahaman peserta didik. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6169 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media puzzle visual cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas, kerja sama, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle visual terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik serta kualitas pembelajaran PPKn.

Kata Kunci*: media puzzle visual, pemahaman peserta didik, PPKn, hasil belajar.*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of visual puzzle media on improving the understanding of eighth-grade junior high school students in Pancasila and Citizenship Education (PPKn). This research employed a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 48 students. Data were collected through pretest, posttest, observation, and documentation, then analyzed using descriptive statistics, normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain analysis. The results showed that the average pretest score of 67.75 increased to 86.90 in the posttest. The paired sample t-test result showed a significance value of 0.000 < 0.05, indicating a significant effect of visual puzzle media on students' understanding. The average N-Gain score of 0.6169 was categorized as moderate, indicating that visual puzzle media was sufficiently effective in improving learning outcomes. Observations also revealed increased student activity, collaboration, and enthusiasm during the learning process. Therefore, visual puzzle media is proven effective as an innovative instructional strategy to improve students' understanding and the quality of PPKn learning.

Keywords: *visual puzzle media, student understanding, PPKn, learning outcomes.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran strategis yang berperan penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, berkarakter, bertanggung jawab, serta memiliki sikap demokratis sesuai nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran PPKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter, moral, dan keterampilan sosial peserta didik (Aufarel & Prasetyo, 2023). Namun, dalam praktiknya pembelajaran PPKn di sekolah masih sering dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah, hafalan, dan penggunaan bahan ajar tekstual. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan

dalam memahami konsep-konsep PPKn yang bersifat abstrak. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan hasil belajar peserta didik belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik kelas VIII SMP menunjukkan rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran PPKn. Peserta didik kurang aktif dalam diskusi, kerja sama kelompok belum optimal, serta mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih konkret, aktif, dan menyenangkan (Bahrun et al., 2021).

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan adalah media puzzle visual. Media ini menyajikan potongan gambar yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai PPKn dalam kehidupan nyata (Octaviani et al., 2022). Penggunaan media ini dapat meningkatkan aktivitas belajar, kerja sama, motivasi, serta pemahaman konsep peserta didik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media visual dan pembelajaran kolaboratif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian mengenai penggunaan media puzzle visual secara khusus pada pembelajaran PPKn masih terbatas (Anggraini et al., 2023). Namun, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh media puzzle visual terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle visual terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (pre-experimental design) melalui desain one-group pretest-posttest. Desain ini digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media puzzle visual.

Tabel 1 Desain Pretest posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan Tabel 1 di atas, variabel bebas (X): Penggunaan media puzzle visual dan variabel terikat (Y): Pemahaman peserta didik pada pembelajaran PPKn. Sampel penelitian berjumlah 48 peserta didik kelas VIII-G SMPN 1 Garut. Data penelitian dikumpulkan melalui: (1) Tes (pretest dan posttest); (2). Observasi aktivitas peserta didik; (3) Dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan: (1) Statistik deskriptif; (2) Uji normalitas Shapiro-Wilk; (3) Paired sample t-test dan (4) N-Gain

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pretest dan Posttest

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik setelah penggunaan media puzzle visual.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Postest

No	Indikator	Pretest	Posttest
1	Nilai rata-rata	67,75	86,90
2	Nilai tertinggi	82	96
3	Nilai terendah	45	70
4	Persentase ketuntasan	58%	87%

Berdasarkan Tabel 2, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle visual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan.

3.2 Hasil Uji Normalitas

Data pretest berdistribusi normal (Sig. 0,093 > 0,05), sedangkan posttest menunjukkan distribusi tidak normal (Sig. 0,020 < 0,05). Meskipun demikian, analisis tetap dilanjutkan menggunakan paired sample t-test untuk melihat perbedaan hasil belajar.

Tabel 3 Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest PUZZLE	.084	48	.200*	.959	48	.093
posttest PIZZLE	.099	48	.200*	.942	48	.020
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

3.3 Hasil Uji Hipotesis

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Pengujian dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS versi 27.

Tabel 4 Uji Homogen Data

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest PUZZLE	67.75	48	9.249	1.335
	posttest PUZZLE	86.90	48	6.527	.942

Tabel 5 Hasil uji t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest PUZZLE - posttest PIZZLE	-19.146	2.873	.415	-19.980	-18.312	-46.168	47	.000

Nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan penggunaan media puzzle visual terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

3.4 Hasil N-Gain

Uji Gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas perlakuan (treatment) tertentu dalam suatu penelitian.

Tabel 6 Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
n-gain skor	48	.45	.80	.6169	.08731
n-gain persen	48	45.45	80.00	61.6912	8.73083
Valid N (listwise)	48				

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6169 termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle visual cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PPKn. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pretest ke posttest, persentase ketuntasan belajar yang semakin tinggi, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah penerapan media puzzle visual.

Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa media puzzle visual mampu membantu peserta didik memahami materi PPKn yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui penyajian gambar visual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik lebih mudah menghubungkan konsep-konsep kewarganegaraan dengan realitas yang mereka temui. Kondisi ini mendukung teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan daya serap, memperjelas informasi, dan membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih efektif. Selain meningkatkan pemahaman, penggunaan media puzzle visual juga berdampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat lebih aktif dalam diskusi kelompok, bekerja sama dalam menyusun puzzle, serta lebih antusias dalam mempresentasikan hasil pembelajaran. Aktivitas ini menunjukkan bahwa media puzzle visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif (Habibah et al., 2023). Dalam pembelajaran menggunakan puzzle visual, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan, menyusun, menganalisis, dan menjelaskan konsep pembelajaran (Noer et al., 2023).. Proses tersebut memperkuat pemahaman karena peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata. Hasil penelitian ini juga mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Putriani & Gunawan, 2023). Keunggulan media puzzle visual terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur visual, aktivitas motorik, kerja sama kelompok, dan presentasi dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik memahami konsep secara teoritis sekaligus kontekstual.

Nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media puzzle visual memiliki efektivitas yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa inovasi media pembelajaran yang menarik dan kontekstual sangat diperlukan dalam pembelajaran PPKn agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara hafalan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media puzzle visual merupakan alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik SMP pada mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle visual dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran secara signifikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle visual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest ke posttest, hasil uji hipotesis yang signifikan, serta nilai N-Gain kategori sedang. Media puzzle visual terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dalam pembelajaran PPKn di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aufarel, B., & Prasetyo, W. H. (2023). Peran guru pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam menanggulangi perilaku kenakalan remaja. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 8(1), 1–10.

Anggraini, R., Pitriana, P., & Nuryantini, A. Y. (2023). Media pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Wahana Pendidikan Fisika*, 8(2), 149–154.

Bahrun, S. A., Ramlawati, R., & Hasanuddin. (2021). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran inovatif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2), 120–128.

Habibah, F., Purnomo, A., Ruja, I. N., & Kurniawan, B. (2023). Penerapan model pembelajaran visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 3(2), 79–90.

Noer, R. Z., Mustopa, D., Ramly, R. A., Nursalim, M., & Arianto, F. (2023). Landasan filosofis dan teori belajar dalam implementasi kurikulum merdeka. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1559–1569.

Octaviani, S., Sufianti, A. V., Azizah, H. F., Hapsari, W. S. P., & Maharani, W. (2022). Pengembangan media big book dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 2(2), 113–124.

Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media games interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415.

Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Boston: Pearson.

Trianto. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.