



---

**Peningkatan Pemahaman Konsep Makna Lambang Negara Siswa Kelas III  
Menggunakan Model PBL Berbantuan *Shadow Puppets***

**<sup>1</sup>Intan Kusumawardhani, <sup>2</sup>Davi Apriandi\*, <sup>3</sup>Solikah, <sup>4</sup>Sukarni**

<sup>1</sup>(Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun), <sup>2</sup>(Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Madiun)  
<sup>3,4</sup>(Sekolah Dasar, SDN Gerih 4)

[intan.wardhani@gmail.com](mailto:intan.wardhani@gmail.com), [davi.mathedu@unipma.ac.id](mailto:davi.mathedu@unipma.ac.id), [safura.fazila@gmail.com](mailto:safura.fazila@gmail.com),  
[karnisu135@gmail.com](mailto:karnisu135@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep makna lambang negara menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *shadow puppets*. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model PTK Kemmis dan Mc Taggart dan pendekatan data kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Gerih 4 tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan soal tes evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* dapat meningkatkan pemahaman konsep makna lambang negara. Hal ini ditunjukkan persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 78,57% dengan nilai rerata 77,14 mengalami peningkatan persentase ketuntasan pada siklus II sebesar 92,85% dengan nilai rerata 82,85.

**Kata Kunci:** pemahaman konsep makna, lambang negara, *problem based learning*, *shadow puppets*.

**Abstrack**

*This study aims to increase understanding of the concept of the meaning of the state symbol using a problem-based learning model assisted by shadow puppets media. The research method uses Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis and Mc Taggart PTK models and approaches to quantitative and qualitative data consisting of two cycles. Each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were class III students at SDN Gerih 4 for the 2022/2023 academic year. Data collection techniques are observation, interviews, documentation and evaluation test questions. The results of the study show that the use of problem-based learning models assisted by shadow puppets media can improve understanding of the concept of the meaning of national symbols. This is shown by the percentage of completeness in cycle I of 78.57% with an average value of 77.14, an increase in the percentage of completeness in cycle II of 92.85% with an average value of 82.85.*

**Keywords :** *understanding concept of meaning, state symbols, problem based learning, shadow puppets.*

## PENDAHULUAN

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia, sedangkan lambang negara Indonesia adalah Garuda Pancasila. Lambang negara adalah salah satu bentuk identitas nasional yang memiliki sejarah panjang serta proses penentuannya memiliki tujuan yang bermakna bagi suatu negara. Lambang negara memiliki makna pada setiap komponen atau bagian-bagiannya. Lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah seekor burung garuda berperisai Pancasila yang biasanya dikenal dengan Garuda Pancasila. Penggunaan garuda sebagai simbol identitas bangsa tidak lepas dari sejarah bangsa Indonesia. Lambang negara Garuda Pancasila ini diciptakan oleh Panitia Lambang negara Republik Indonesia dan disahkan tanggal 10 Juli 1951 pada saat sidang Dewan Menteri Republik Indonesia (RI). (Rakhmat 2015)

Sebagai masyarakat Indonesia, tak terkecuali siswa sekolah dasar harus mampu memahami makna lambang negara. Memahami dalam taraf pendidikan dasar, pada tingkat konsep. Pemahaman (*comprehension*) menurut (Arikunto 2009), Siswa diarahkan untuk membuktikan memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep. Hal yang sama pendapat dari Dorothy J. Skeel (Susanto 2013), konsep adalah suatu yang tergambar dalam pikiran, gagasan atau suatu pengertian yang melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran atau gagasan.

Pemahaman konsep ini menurut (Sudjana 2005), mengatakan bahwa pemahaman konsep adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan. Dalam hal ini, siswa dikatakan memahami konsep makna lambang negara apabila mampu : (1) menyajikan konsep makna jumlah bulu Garuda Pancasila; (2) menyajikan konsep makna warna Garuda Pancasila; (3) menyajikan konsep makna bagian-bagian Garuda Pancasila. Dalam hal ini, siswa selain mengetahui lambang negara, sebagai masyarakat Indonesia harus mampu memaknai lambang negara agar memahami perjuangan para pahlawan sehingga menjadikan manusia berprofil Pancasila.

Dalam mengukur ketercapaian pemahaman konsep makna lambang negara, peneliti melakukan observasi terhadap hasil evaluasi materi makna lambang negara di kelas III SDN Gerih 4. Hasil evaluasi menunjukkan rendahnya nilai evaluasi pemahaman konsep makna lambang negara yaitu dari 14 siswa terdapat 6 siswa dengan persentase 42% memperoleh nilai pemahaman konsep makna lambang negara di atas atau sama dengan Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 70$ , sedangkan 8 siswa dengan persentase 57% masih belum mencapai nilai KKM  $\geq 70$ . Dari hasil tes evaluasi tersebut, peneliti mengobservasi proses pembelajaran untuk mengetahui penyebabnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa : (1) Guru masih menggunakan metode ceramah; (2) Model pembelajaran yang digunakan guru belum mampu merangsang siswa aktif pembelajaran; (3) Guru belum menggunakan media konkret, sehingga materi pembelajaran tidak dapat diserap siswa dengan baik; (4) Siswa dalam pembelajaran hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan tugas. Hal ini berakibat pada rendahnya pemahaman konsep makna lambang negara siswa kelas III SDN Gerih 4.

Apabila ditinjau dari faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran menurut (Ngalim 2006) dibedakan menjadi dua yaitu : (1) faktor individual atau pribadi antara lain faktor kematangan, pertumbuhan, kecerdasan, latihan dan motivasi; (2) faktor sosial yaitu faktor yang ada diluar individu antara lain faktor latar belakang keluarga, faktor lingkungan, guru dan cara mengajarnya, alat yang digunakan dalam pembelajaran dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas, telah jelas bahwa perlu adanya tindakan untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep makna lambang negara dalam mata pelajaran tematik yaitu PPKn dan Bahasa Indonesia sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran untuk mengemas pembelajaran yang menarik dan bermakna sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep makna lambang negara siswa.

Pada proses pembelajaran hasil observasi terlihat bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang merangsang siswa aktif pembelajaran serta mengkaitkan dengan dunia nyata yang dekat dengan siswa. Dalam hal ini diketahui, model pembelajaran perlu diperhatikan guru untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang mampu menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan memfasilitasi siswa mampu berfikir kreatif dan mengkaitkan materi pelajaran sesuai dunia nyata.

Model pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan (Rusman 2010). Pendapat lain model pembelajaran adalah prosedur yang sistematis sebagai pedoman melaksanakan pembelajaran untuk

mencapai tujuan pembelajaran (Afandi, Muhamad; Chamalah, Evi; Puspita 2013). Dengan demikian, model pembelajaran merupakan prosedur pembelajaran yang saling berhubungan sebagai pedoman melaksanakan pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang mampu menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered*) adalah model *problem based learning* (PBL). Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan proses penyelesaian masalah dengan langkah guru memberikan masalah kepada peserta didik kemudian peserta didik mengidentifikasi serta mencari solusi dari permasalahan. Sesuai pendapat Barrow (Huda 2013), PBL merupakan model pembelajaran yang melalui proses dari pemberian masalah menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah.

Hal senada menurut (M Taufik Amir 2015) model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang bercirikan di mulai pemberian masalah sesuai dunia nyata yang dekat dengan siswa. Untuk menyelesaikan masalah, siswa aktif berkelompok dengan kegiatan merumuskan masalah, mengidentifikasi perbedaan pengetahuan, mempelajari dan aktif mencari referensi materi terkait masalah sehingga mampu mencari solusi dari masalah.

Penerapan model pembelajaran PBL ini dimulai dengan pemberian sebuah masalah oleh guru, guru mendampingi dan mendorong siswa melakukan investigasi serta mencari solusi penyelesaian masalah tersebut. Fokus pembelajaran PBL adalah proses pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*). Guru dalam model pembelajaran PBL menurut Tan (Sujana 2014) adalah Guru memfasilitasi proses pembelajaran agar siswa untuk mendapatkan informasi yang relevan, memberikan bimbingan dan pelatihan siswa dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, melalui penerapan model pembelajaran PBL ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa aktif pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya pada materi makna lambang negara.

Secara lebih rinci langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* (Yulianti and Gunawan 2019) yaitu: (1) Orientasi masalah: Guru memperlihatkan masalah untuk dipecahkan peserta didik; (2) Mengorganisasi peserta didik: membantu peserta didik mengorganisasikan tugas belajar untuk

memecahkan masalah; (3) Membimbing penyelidikan: membimbing peserta didik dengan menjelaskan dan mendorong melakukan penyelidikan atau eksperimen untuk memecahkan masalah; (4) Membimbing dan menyajikan hasil: membantu peserta didik mendemonstrasikan hasil karya serta membimbing proses presentasi berbagai tugas dengan temannya; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses: membantu peserta didik merefleksi dan mengevaluasi hasil karya dengan memberi masukan, apresiasi, motivasi ataupun penguatan.

Alasan yang mendasari penggunaan model *problem based learning* dalam penelitian ini, sebagaimana pendapat (Yulianti and Gunawan 2019) (1) kegiatan pemecahan masalah dalam PBL, baik untuk memahami isi pelajaran; (2) dalam proses pembelajaran mampu menantang dan memberikan kepuasan atas kemampuan siswa untuk aktif dalam kegiatan memecahan masalah; (3) mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran; (4) membantu siswa memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari; (5) membantu siswa mengembangkan pengetahuan yang dimiliki serta bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri; (6) membantu siswa memahami hakekat belajar tidak hanya mengerti pembelajaran berdasarkan buku teks; (7) mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa; (8) mampu diterapkan dalam dunia nyata; (9) merangsang siswa belajar secara berkelanjutan.

Pada proses pembelajaran selain memperhatikan model, guru juga perlu memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga bisa memudahkan peserta didik memahami materi konsep makna lambang negara. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menghantarkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan atau motivasi anak sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Wirman et al. 2018). Dengan demikian, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi untuk memudahkan anak berpikir, memfokuskan perhatian, motivasi, memahami materi sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik memahami makna

lambang negara serta melatih peserta didik dalam memecahkan masalah adalah media *shadow puppets* Garuda Pancasila atau media wayang Garuda Pancasila. Pengembangan media *shadow puppets* garuda pancasila merupakan media pembelajaran konkret yang terinspirasi dan dikembangkan dari wayang kulit (Erik and Dewi 2021), Media *shadow puppets* Garuda Pancasila terbuat dari kertas yang dilapisi kardus bekas dengan penyangga wayang dari stik es krim atau kayu sumpit.

Media *shadow puppets* yang dikembangkan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi lambang negara khususnya makna jumlah bulu lambang Garuda Pancasila, makna warna pada lambang Garuda Pancasila dan makna bagian-bagian pada lambang Garuda Pancasila serta materi yang disampaikan akan lebih menarik. Terbentuknya media *shadow puppets* atau wayang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, karena mereka bermain serta belajar bersama untuk memahami materi pelajaran (Widianto 2017). Penggunaan media *shadow puppets* ini memiliki kelebihan yakni memberikan visualisasi imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar makna lambang negara.

Dalam rangka memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas III SDN Gerih 4 Kabupaten Ngawi akan dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning berbantuan media shadow puppets* garuda pancasila. Adapun tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran PBL berbantuan media *shadow puppets* dapat meningkatkan pemahaman konsep makna lambang negara.

## METODE

Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini. Sugiyono (dalam Anggito & Setiawan, 2018:8) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif didasarkan pada filosofi post-positivisme, karena digunakan untuk menyelidiki keadaan objek alami, (berlawanan dengan eksperimen) dimana instrumen kunci adalah peneliti, dilakukan pengumpulan sampel sumber data secara purposive dan snowbaal, dengan sifat teknik pengumpulan yaitu triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan lebih banyak menekankan makna dibandingkan generalisasi pada hasil penelitian kualitatif. Kemudian metode analisis isi (*content analysis*) merupakan metode yang digunakan dalam

penelitian ini. Weber (dalam Moleong, 2017:220) menjelaskan bahwa kajian isi merupakan metode penelitian dengan menggunakan serangkaian cara guna menarik kesimpulan yang valid dari sebuah buku atau dokumen.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Gerih 4 Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan subjek penelitian berjumlah 14 siswa yang terdiri 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Subjek penelitian dipilih didasarkan hasil observasi masih rendahnya nilai evaluasi pemahaman konsep makna lambang negara. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep makna lambang negara menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model PTK Kemmis dan Mc Taggart dan pendekatan data kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dua siklus. Setiap siklus terdiri empat tahap mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes evaluasi. Sumber penelitian berupa data primer yaitu guru kelas dan siswa kelas III SDN Gerih 4 serta data sekunder yaitu foto dokumentasi, hasil observasi, data arsip kelas dan informasi lainnya. Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri empat tahap berdasarkan (Arikunto 2009) yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflecting*).

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang berupa foto dokumentasi dan hasil observasi. Data pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* dianalisis deskriptif kualitatif dengan kategori sangat baik, baik, cukup, kurang dan tidak baik. Berikut langkah-langkah mengukur peningkatan pemahaman konsep makna lambang negara :

1. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM  $\geq 70$ ;
2. Peningkatan pemahaman konsep makna lambang negara pada setiap siklus diukur dari nilai rerata dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rerata} = \frac{\text{Jumlah Semua Nilai Siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

3. Persentase ketuntasan belajar siswa diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan secara individu} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase ketuntasan secara klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Indikator keberhasilan dari PTK pembelajaran makna lambang negara dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* yaitu hasil belajar siswa materi pemahaman konsep makna lambang negara sebagian besar mendapatkan hasil baik dan mencapai nilai KKM  $\geq 70$  serta mencapai kriteria ketuntasan dengan ketercapaian sebesar 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

#### PRA SIKLUS

Hasil observasi pada pra siklus menunjukkan perolehan nilai siswa kelas III materi makna lambang negara Garuda Pancasila mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM 70, nilai yang diperoleh dari pra siklus ini diambil dari nilai latihan lembar kerja siswa.

**Tabel 1. Daftar nilai siswa pra siklus**

No	Nama Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	Bg	50	Belum Tuntas
2	Df	70	Tuntas
3	Dv	50	Belum Tuntas
4	Ek	70	Tuntas
5	Inz	70	Tuntas
6	Knr	70	Tuntas
7	Mrz	60	Belum Tuntas
8	Vn	40	Belum Tuntas
9	Hs	50	Belum Tuntas
10	Nv	60	Belum Tuntas
11	Rz	50	Belum Tuntas
12	Tm	60	Belum Tuntas
13	Wy	40	Belum Tuntas
14	Yg	40	Belum Tuntas
Nilai Rerata		55,71	
Siswa yang tuntas		4 siswa	
Siswa yang belum tuntas		10 siswa	
Persentase ketuntasan		28,57%	
Persentase tidak tuntas		71,42%	

Berdasarkan tabel diketahui bahwa nilai rerata hasil tes evaluasi belajar siswa pada pra siklus, siswa yang tuntas belajar sebanyak 4 siswa dengan persentase ketuntasan 28,57%, sementara siswa yang masih belum tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase tidak tuntas 71,42 %. Nilai rerata pada pra siklus ini dilihat dari hasil belajar prasiklus yaitu 55,71 dan terlihat sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai KKM  $\geq 70$ . Hasil belajar siswa materi lambang negara rendah disebabkan proses pembelajaran yang belum menggunakan model dan media yang mampu membangkitkan siswa semangat dan aktif mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pembelajaran materi lambang negara dengan model *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* Garuda Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIKLUS I

### 1. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan hal yang dilakukan :

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi makna lambang negara mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* sebagai acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penyangga wayang media *shadow puppets* Garuda Pancasila dari stik es krim.



Gambar 1. Media *shadow puppets* Garuda Pancasila siklus I

- Menyusun lembar observasi selama proses pembelajaran;
- Menyusun soal evaluasi dan kunci jawaban. Soal evaluasi digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berbentuk pilihan ganda;
- Menyiapkan daftar nilai siswa.

## 2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan siklus I sesuai RPP dengan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* dan penerapan media *shadow puppets* Garuda Pancasila. Pembelajaran dilaksanakan 2 jam pelajaran. Hasil observasi diketahui langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah:

- a. Pendahuluan
- b. Kegiatan inti
  - 1) Orientasi masalah: Guru menampilkan masalah yang akan dipecahkan siswa
  - 2) Mengorganisasi siswa: membentuk kelompok untuk mengerjakan LKPD dan media *shadow puppets*
  - 3) Membimbing penyelidikan: Guru membimbing diskusi kelompok.
  - 4) Membimbing dan Menyajikan Hasil: Guru memberikan kesempatan kelompok mempresentasikan dan menyajikan hasil kerja LKPD dan media *shadow puppets*.
  - 5) Menganalisis dan Evaluasi Masalah: Guru menanggapi dan memotivasi siswa serta pemberian soal evaluasi.
- c. Penutup
 

Kegiatan penutup terdapat kegiatan pengukuran hasil belajar siswa melalui soal evaluasi.

## 3. Observasi

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran siklus I menggunakan model PBL dan media *shadow puppets* Garuda Pancasila menunjukkan guru sebagai fasilitator dan siswa terlihat tertarik mengikuti pembelajaran dan antusias mengerjakan media *shadow puppets* serta melalui pelaksanaan model pembelajaran PBL.

**Tabel 2. Daftar nilai siswa siklus I**

No	Nama Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	Bg	80	Tuntas
2	Df	80	Tuntas
3	Dv	90	Tuntas
4	Ek	70	Tuntas
5	Inz	80	Tuntas
6	Knr	90	Tuntas
7	Mrz	80	Tuntas
8	Vn	60	Belum Tuntas
9	Hs	80	Tuntas
10	Nv	90	Tuntas
11	Rz	80	Tuntas
12	Tm	80	Tuntas

13	Wy	60	Belum Tuntas
14	Yg	60	Belum Tuntas
Nilai Rerata		77,14	
Siswa yang tuntas		11 siswa	
Siswa yang belum tuntas		3 siswa	
Persentase ketuntasan		78,57%	
Persentase tidak tuntas		21,42%	

Berdasarkan data tabel tindakan siklus I, nilai rerata tes evaluasi mencapai 77,14. Siswa yang sudah mencapai KKM  $\geq 70$  dan dinyatakan sudah tuntas belajar sebanyak 11 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 78,57% sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM  $\geq 70$  sebanyak 3 siswa dengan persentase tidak tuntas 21,42%.

Persentase ketuntasan hasil belajar terjadi peningkatan namun belum mencapai kriteria ketuntasan penelitian 85%. maka peneliti melakukan tindakan siklus II. Nilai tes evaluasi hasil belajar siswa siklus I dengan menggunakan model *problem based learning* dan media *shadow puppets* Garuda Pancasila.

## 4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus I, proses pembelajaran menggunakan Model PBL dan media *shadow puppets* Garuda Pancasila menjadi menarik dan menyenangkan. Kekurangan-kekurangan siklus I sebagai bahan refleksi tindakan selanjutnya yaitu pada saat pembelajaran menggunakan media *shadow puppets* siswa masih kebingungan menempatkan pasangan makna warna pada Garuda Pancasila karena panduan penempelan makna warna kurang jelas serta bentuknya masih persegi panjang belum seperti wayang Garuda Pancasila. Adapun rencana tindakan dari kekurangan tersebut diantaranya adalah meninjau kembali bentuk dan kelengkapan media *shadow puppets* agar memudahkan siswa mengerjakan untuk digunakan pada siklus selanjutnya

## SIKLUS II

### 1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang dilakukan penyusunan RPP siklus II sama seperti siklus I serta adanya perbaikan atas kekurangan-kekurangan siklus I yaitu :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi makna lambang negara mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* sebagai

acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penyangga wayang media *shadow puppets* Garuda Pancasila dari kayu sumpit sehingga lebih nampak seperti wayang;



Gambar 2. Media *shadow puppets* Garuda Pancasila siklus II

- Menyusun lembar observasi selama proses pembelajaran;
- Menyusun soal evaluasi dan kunci jawaban. Soal evaluasi digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berbentuk pilihan ganda;
- Menyiapkan daftar nilai siswa.

## 2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan siklus II dengan langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning* dan media *shadow puppets* Garuda Pancasila sebagaimana tindakan siklus I dilaksanakan selama 2 jam pelajaran. Bedanya media dibuat lebih menarik berbentuk wayang dan kelengkapan media *shadow puppets* Garuda Pancasila lebih diperjelas untuk memudahkan siswa memahami materi.

## 3. Observasi (*observation*)

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus II guru terlihat memfasilitasi belajar siswa dengan model pembelajaran *problem based learning* dan media *shadow puppets* Garuda Pancasila. Siswa terlihat aktif dan antusias memecahkan masalah dalam kelompok.

Tabel 3. Daftar nilai siswa siklus II

No	Nama Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	Bg	80	Tuntas
2	Df	90	Tuntas
3	Dv	80	Tuntas
4	Ek	80	Tuntas
5	Inz	80	Tuntas

6	Knr	100	Tuntas
7	Mrz	100	Tuntas
8	Vn	60	Belum tuntas
9	Hs	80	Tuntas
10	Nv	100	Tuntas
11	Rz	80	Tuntas
12	Tm	80	Tuntas
13	Wy	80	Tuntas
14	Yg	70	Tuntas
Nilai Rerata		82,85	
Siswa yang tuntas		13 siswa	
Siswa yang belum tuntas		1 siswa	
Persentase ketuntasan		92,85%	
Persentase tidak tuntas		7,14%	

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui nilai rerata siklus II sebesar 82,85 termasuk dalam kategori baik dengan dengan persentase ketuntasan 92,85% sebanyak 13 siswa dan persentase tidak tuntas 7,14% sebanyak 1 siswa

## 4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi hasil belajar siswa siklus II diperoleh data persentase ketuntasan belajar KKM  $\geq 70$  mencapai 92,85 %. Dalam hal ini hasil belajar siswa pada siklus II telah memenuhi target karena mencapai batas persentase sebesar 85%. Peneliti juga mengobservasi respon siswa terhadap penerapan model *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* Garuda Pancasila. Pelaksanaan tindakan siklus II telah memenuhi kategori Baik, maka tindakan siklus selanjutnya tidak dilakukan.

Data hasil wawancara peneliti dengan siswa dapat disimpulkan:

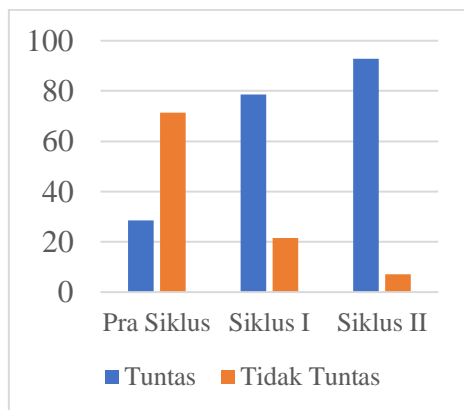
- Siswa antusias dan tertarik dengan pembelajaran model *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets*, karena sangat membantu memahami materi.
- Siswa terbantu memahami konsep makna lambang negara dengan model *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets*.
- Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dengan media *shadow puppets* Garuda Pancasila, siswa menjadi lebih aktif dan hasil belajar dalam pemahaman konsep makna lambang negara dapat meningkat.

## PEMBAHASAN

Rekapitulasi hasil tes evaluasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* pada



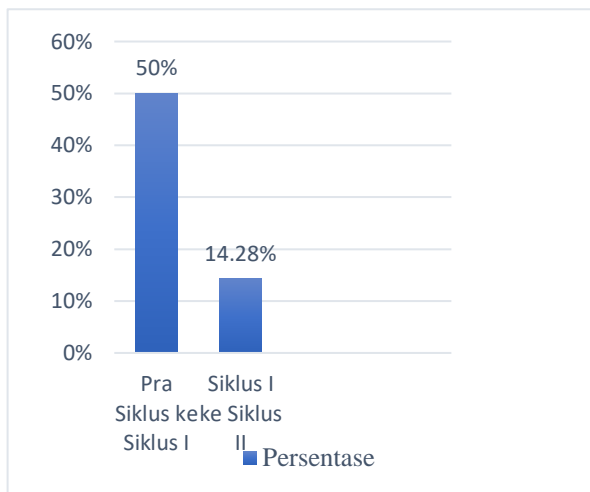
prasiklus, siklus I dan siklus II tergambar pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik rekapitulasi hasil tes evaluasi prasiklus, siklus I dan II

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman konsep makna lambang negara sebelum dan sesudah menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* yaitu persentase ketuntasan pra siklus sebesar 28,57% dan persentase tidak tuntas 71,42%. Kemudian terdapat peningkatan pada siklus I dengan persentase ketuntasan sebesar 78,57% dan persentase tidak tuntas sebesar 21,42%. Peningkatan lanjutan terjadi pada siklus II, dengan persentase ketuntasan sebesar 92,85% dan persentase tidak tuntas sebesar 7,14%. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pada saat sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* dalam materi makna lambang negara.

Dengan ini peneliti mendeskripsikan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan presentase tuntas pada pra siklus ke siklus I sebesar 50%. Perbaikan peningkatan lanjutan terjadi pada siklus I ke siklus II dengan persentase tuntas terjadi peningkatan nilai persentase sebesar 14,28%. Pada pra siklus ke siklus I terjadi pengurangan pada nilai skor tidak tuntas dengan persentase 50% dan siklus I ke siklus II terjadi pengurangan pada nilai skor tidak tuntas dengan persentase 14,28%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4. Grafik persentase peningkatan prasiklus, siklus I dan II

Dari pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa setelah pembelajaran makna lambang negara dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rerata 82,85 dan persentase ketuntasan sebesar 92,85%. Peneliti mencukupkan penelitian tindakan kelas sampai siklus II.

## PENUTUP

### Simpulan

Data hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep makna lambang negara dilihat dari peningkatan hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan rerata dan persentase ketuntasan. Rerata hasil tes evaluasi pemahaman konsep makna lambang negara pada pra siklus 55,71 dengan persentase ketuntasan sebesar 28,57% yaitu hanya 4 siswa dari 14 siswa yang mencapai nilai  $KKM \geq 70$ . Siklus I sebesar 77,14 dengan persentase ketuntasan 78,57% yaitu 11 siswa yang mencapai nilai  $KKM \geq 70$ . Siklus II sebesar 82,85 dengan persentase ketuntasan 92,85% yaitu 13 siswa yang mencapai nilai  $KKM \geq 70$ .

Dengan demikian, dapat disimpulkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) materi makna lambang negara mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* dapat meningkatkan pemahaman konsep makna lambang negara pada siswa Kelas III SDN Gerih 4 Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2022/2023.



## Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti memberikan saran yaitu

1. Kepada pihak sekolah, diharapkan mampu mengembangkan program pembelajaran serta memfasilitasi adanya inovasi baik model dan media pembelajaran sehingga tercapai tujuan pendidikan.
2. Kepada Guru, diharapkan dapat memberikan pembelajaran bermakna kepada siswa bisa menggunakan model, media yang kreatif dan inovatif untuk memudahkan menyampaikan materi dan mampu meningkatkan kemampuan siswa. Salah satunya menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets*.
3. Kepada Siswa, diharapkan mampu bekerjasama dengan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna seperti aktif dalam pembelajaran, bertanya apabila ada yang kurang dipahami, aktif diskusi kelompok dan lain sebagainya agar esensi pembelajaran dapat sampai kepada siswa.
4. Kepada Peneliti lain  
Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *shadow puppets* dapat dijadikan acuan memodifikasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa yang disesuaikan dengan materi, tingkat perkembangan siswa dan lain sebagainya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan contoh penelitian selanjutnya serta adanya pengembangan lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad; Chamalah, Evi; Puspita, Oktarina. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Vol. 180. Semarang: UNISSULA Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan : Edisi Revisi*. Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Erik, Erik, and Mela Sari Dewi. 2021. "Pengembangan Media Mini Shadow Puppet Dengan Metode Story Telling Untuk Mengembangkan Prososial Anak Di TK." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 9(2):353–68. doi: 10.21043/thufula.v9i2.11245.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- M Taufik Amir. 2015. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. edited by Prenadamedia Group. Jakarta.
- Ngalim, Purwanto. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Muhammad. 2015. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Bandung: STIE Pasundan Press.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gravindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujana, A. 2014. *Pendidikan IPA Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Widianto, Eko. 2017. "Media Wayang Mini Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia." *Jurnal Kredo* 1(1):31–43.
- Wirman, Asdi, Yulsyofriend Yulsyofriend, Yaswinda Yaswinda, and Andriana Tanjung. 2018. "Pengunaan Media Moving Flahscard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini." *Early Childhood : Jurnal Pendidikan* 2(2b):54–62. doi: 10.35568/earlychildhood.v2i2b.290.
- Yulianti, Eka, and Indra Gunawan. 2019. "Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2(3):402. doi: 10.24042/ij sme.v2i3.4366.