Khazanah Pendidikan
JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN
DOI: 10.30595/jkp.v18i1.21680
E-ISSN:2807-1379
P-ISSN:1979-6668
Vol. 18, No.1 Maret 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS II MENGGUNAKAN MEDIA BELAJAR KREATIF DI SDN PAJANG 3 SURAKARTA

Febrian Joani Putri[*1], Ratih Puspita Dewi[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Surakarta

Article Info

Article history:
Published March 30, 2024

Keywords:
Learning Outcome
PPKN
Creative Learning Media
Education

ABSTRACT

This research aims to improve PPKn learning outcomes using creative learning media for grade 2 students at SD Negeri Pajang 3 Surakarta. The type of research is classroom action research with a design adopted from Stephen Kemmis and Mc. Taggart. The research subjects were 25 class 2 students. The research was carried out in two cycles consisting of planning, action, observation and reflection. Data collection techniques use observation, tests and interviews. From the results of data analysis, the use of creative learning media can improve the learning outcomes of class 2 students. The use of creative media can provide stimulation for students to find out more detailed information about the learning material being studied. The increase in learning outcomes can be proven by the increase in quality in the cognitive domain of the pretest that has been carried out, namely 67.24, increasing to 68.97 in cycle I, then increasing again to 87.58 in cycle II. So it was concluded that through the use of creative learning media there was an increase in the learning outcomes of class 2 students at SD Negeri Pajang 3 Surakarta for the 2023/2024 academic year.

Corresponding Author:

Febrian Joani Putri,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Jl.A.Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura, Surakarta, Indonesia.
E-mail: ffebrianjoaniputri@gmail.com

How to Cite:
Putri, F.J., Dewi, R.P. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Kelas II Menggunakan Media Belajar Kreatif di SDN Pajang 3 Surakarta*. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 18 (1) 199-207.

© 2024 by the authors; licensee FKIP UMP. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan jembatan bagi generasi bangsa untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang telah diamanatkan dalam UUD 1945 No.20 Tahun 2003. Menurut Mahmudah (2018) Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui proses pembiasaan dan dikelola sedemikian rupa oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, hal ini sejalan dengan definisi pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Dewi dalam Maulana (2020) Tujuan pendidikan di Indonesia yaitu tidak hanya mencerdaskan anak bangsa secara kognitif, melainkan juga membentuk peserta didik untuk menjadi manusia yang beradab, beretika, berakhlak mulia, serta bertanggung jawab. Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional maka perlu memperhatikkan sistem pendidikan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Menurut Yestiani (2020) Guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Peranan guru dalam membina peserta didik untuk menjadi insan yang berkarakter baik sangatlah dibutuhkan Penggunaan metode yang bervariasi dalam menciptakan suasana belajar bertujuan agar proses belajar tidak membosankan sehingga dapat menarik minat peserta didik, serta menjadi pembina ekstrakulikuler dalam mendekatkan diri kepada peserta didik memudahkan para guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter baik.

PPKN merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diberikan kepada peserta didik karena bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, budi pekerti luhur, dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sejalan dengan pendapat Alfiansyah dalam Rudiawan (2022) PPKn harus mampu membekali kompetensi siswa dengan pengetahuan kewarganegaraan *(civic knowledge)*, keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) dan etika atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*). Oleh sebab itu, mata pelajaran PPKn wajib diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan cara yang baik supaya peserta didik dapat memahami mata pelajaran PPKn dan melaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter yang tertanam pada peserta didik melalui mata pembelajaran PPKn diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar di sekolah. Hasil belajar merupakan sebuah konsep yang dinamis dan multidimensi. Memahami hasil belajar secara holistik dan menggunakan berbagai metode penilaian yang tepat akan membantu untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai potensi mereka secara penuh (Wulandari, 2021). Menurut Werdiningsih (2018) Penanaman nasionalisme sejak dini melalui pendidikan karakter dapat mengembalikan kecintaan pada generasi muda terhadap tanah airnya. Membangun semangat nasionalisme sangat penting diterapkan pada anak-anak Indonesia sejak dini.

Hasil belajar peserta didik dapat dimaksimalkan melalui berbagi usaha guru dalam memberikan fasilitas belajar yang tepat. Media belajar merupakan salah satu alat yang bisa digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar sehingga berdampak positif bagi hasil belajar peserta didik. Menurut Atapukang (2016) adanya bantuan media secara langsung sebenarnya guru membantu peserta didik untuk memahami pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Menurut Dewi dalam (Aulia, 2023) Dalam kegiatan pembelajaran, supaya materi lebih bisa dipahami oleh peserta didik, maka diperlukan suatu media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus disertakan, direncanakan dan diatur oleh guru dalam kegiatan.

Berdasarkan Pengamatan yang telah dilaksanakan saat proses belajar mengajar mata pelajaran PPKn di kelas II SDN Pajang 3 Suarakarta, Peserta didik terlihat bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru yang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru terlihat lebih fokus kepada buku saat memberikan materi sehingga peserta didik merasa kurang diperhatikkan, Pada saat guru melakukan sesi tanya jawab peserta didik

tidak begitu tertarik karena merasa kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang interaktif saat mata pelajaran PPKn disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih *teacher center*. Menurut penelitian yang pernah dilakukan oleh Mujahida dalam (Firmansyah, 2022) bahwa terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik atau *teacher center* diantarnya adalah membuat anak menjadi pasif, verbalisme, rendah diri, tidak kritis, tidak produktif, tidak berani mengutarakan perasaannya, dan bermental sakit. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan mengubah proses pembelajaran dari *teacher center* ke *student center* dengan menggunakan bantuan media pembelajaran kreatif bernama Ular Tangga Aturan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn pada materi Aturan di sekitarku.

Penelitian terdahulu yang menyatakan keberhasilan peningkatan hasil belajar menggunakan bantuan media pembelajaran kreatif terdapat dalam penelitian (Kurniawati, 2022) dilihat dari kesimpulan yang didapat bahwa ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar peserta diidk SMAN 1 Malang. Kedua, peningkatan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan hasil analisis data yang menunjukkan peningkatan jumlah nilai tertinggi dalam satu kelas. Penelitian terdahulu selanjutnya yang menyatakan keberhasilan peningkatan hasil belajar adalah milik (Ruswiyani, 2023) Berdasarkan hasil penelitian di UPTD SDN 189 Inpres Camba Jawa pada kelas IV melalui penerapan model pembelajaran group investigasion berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dapat disimpulkan sebagai berikut.Penerapan model Group Investigation berbantuan media audio visual pada pembelajaran IPS di kelas IV UPTD SDN 189 Inpres Camba Jawa Kabupaten Maros. Penelitian selanjutnya adalah milik (Sinta, 2021) Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kreatif produktifberbantuan media visual terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Kasimbar pada mata pelajaran IPA.

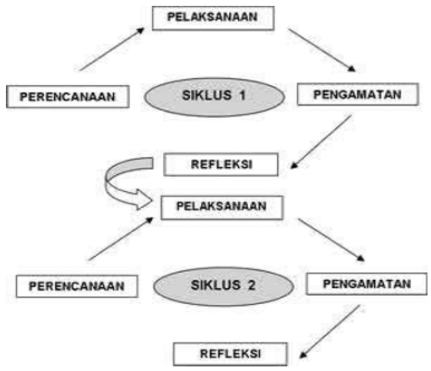
2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Menurut Afandi dalam Alfakih (2023) Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh peneliti didalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Peneliti memilih pendekatan ini karena data yang dihasilkan berdasarkan fakta, menurut (Prayogi, 2021) kualitatif memiliki keunggulan bahwa data yang dihasilkan merupakan data empiris atau berdasar fakta. Definisi menurut (Jailani, 2023) Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi konteks, pengalaman, dan perspektif individu yang terlibat dalam fenomena tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pajang 3 Surakarta, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kriteria keberhasilan penelitian tindakan ditetapkan berdasarkan nilai rata-rata prestasi belajar sebesar 75 dari skor ideal 100.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain milik Kemmis dan Mc Taggart yang didalamnya mengandung 4 komponen diantaranya *Plan* (perencanaan), *Act* (Pelaksanaan), *Observe* (Pengamatan), *Reflection* (Refleksi). Desain Pada penelitian ini akan dicari dan diteliti, bagaimana peningkatan hasil belajar belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran kreatif bernama Ular Tangga Aturan. Desain yang digunakan dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1. Skema PTK (Sumber Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The action research planner: Doing critical participatory action research. Springer.)

Langkah-langkah penerapan desain PTK sebagai berikut:

1. Perencanaan
   Tahap Perencanaan disiapkan untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan mencakup tujuan dan tindakan yang akan dilakukan oleh guru saat mengajar. Rencana tersebut berfungsi sebagai panduan selama proses pembelajaran, yang meliputi rencana awal dan rencana yang lebih mendalam.
2. Pelaksanaan
   Tahap perencanaan adalah implementasi dari perencanaan yang telah dibuat sesuai dengan modul ajar yang telah disusun oleh guru.
3. Pengamatan
   Kegiatan pengamatan dilaksanakan langsung oleh peneliti didalam kelas ketika jam mata pelajaran PPKN. Beberapa hal yang diamati adalah: Hasil belajar peserta didik, Respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran dikelas, cara penyampaian materi guru, dan proses pembelajaran secara keseluruhan.
4. Refleksi
   Refleksi bertujuan untuk mengevaluasi informasi dari aktivitas yang sudah dilakukan berdasarkan pengamatan. Jika ada kekurangan, langkah-langkah perbaikan akan diimplementasikan dalam siklus selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas di kelas II SDN Pajang 3 Surakarta dilaksanakan mulai tanggal 9 November 2023 sampai 23 November 2024 dengan 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan masing-masing alokasi waktu 2 x 35 menit atau 2 Jam Pelajaran disetiap pertemuan. Peserta didik akan melaksanakan tes akhir disetiap siklus yang hasilnya akan digunakan untuk analisis keberhasilan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PPKN materi aturan di sekitarku.

Siklus 1

Pertemuan pertama pada siklus 1 digunakan untuk observasi, dokumentasi, dan analisis hasil belajar peserta didik bersama guru dengan tujuan mengumpulkan informasi mengenai situasi belajar dan hasil belajar yang ada di kelas II pada mata pelajaran PPKN materi aturan di sekitarku. Tahap pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus 1 diawali dengan peneliti yang ikut berpartisipasi langsung untuk mengobservasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peneliti mempersiapkan kebutuhan observasi seperti buku dan alat tulis yang digunakan untuk mencatat hal-hal penting. Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan dokumentasi untuk mengumpulkan informasi tambahan.

Pertemuan kedua pada siklus 1 digunakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Proses pembelajaran diikuti oleh semua peserta didik kelas II yang berlangsung selama 2 Jam Pelajaran (2x35menit) dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal (pendahuluan) selama 10 menit

   Menyapa peserta didik, memberi salam, mempersilahkan peserta didik yang datang lebih awal untuk memimpin doa, peserta didik bersama guru menyanyikan lagu nasional "garuda pancasila", menanyakan kabar dan melakukan absensi, bertanya jawab untuk mengingatkan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi hari ini.

   Penyampaian tujuan dan motivasi kepada peserta didik. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, tujuan dari aktivitas tersebut, serta motivasi yang disampaikan oleh guru. Mereka disiapkan untuk dikelompokkan berdasarkan urutan nama yang telah ditentukan. Rencana kerjasama termasuk mempelajari materi, menelaahnya bersama, dan menyelesaikan soal-soal yang telah disepakati oleh anggota kelompok. Hal ini dilakukan baik dari segi prosedur maupun belajar secara individu, sesuai dengan kesepakatan dalam kelompok. Aktivitas pembelajaran tersebut mengacu pada tugas khusus dan tujuan umum yang ingin dicapai.

   Penyajian informasi. Menggali pengetahuan peserta didik dengan tanya jawab mengenai aturan yang ada di sekitar mereka. Selanjutnya, menunjukkan contoh aturan yang dapat dibuat di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga. Selanjutnya, apa tujuan mempelajari tentang aturan di sekitar.

2. Kegiatan inti selama 40 menit

   Mengorganisasikan peserta didik untuk siap belajar. Menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan saling membantu setiap anggota kelompok. Peserta didik mengamati dan berdiskusi tentang video yang disajikan oleh guru.

   Membimbing kegiatan belajar. Memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan, kemudian peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menyusun *puzzle* aturan yang telah diberikan oleh guru.

   Kuis atau pemberian evaluasi. Evaluasi diterapkan untuk mengukur kemahiran belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari secara komprehensif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

   Pemberian penghargaan kelompok. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi atau paling baik kerjasamanya saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Akhir (Penutup dan tes) selama 20 menit

   Setelah guru menyimpulkan pembelajaran dan memberi soal evaluasi, peserta didik mengerjakan tes yang diberikan pada akhir siklus 1. Pada tahap terakhir, peneliti memberikan soal tes berupa soal uraian guna mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKN materi aturan di sekitarku.

Tabel hasil tes siklus 1

No. Absen	Nilai	Keterangan	
		Tercapai	Tidak Tercapai
1.	66		V
2.	72		V
3.	72		V
4.	82	V	
5.	73		V
6.	70		V
7.	73		V
8.	66		V
9.	70		V
10.	68		V
11.	70		V
12.	72		V
13.	73		V
14.	80	V	
15.	80	V	
16.	65		V
17.	75	V	
18.	85	V	
19.	80	V	
20.	72		V
21.	75	V	
22.	80	V	
23.	82	V	
24.	76	V	
25.	72		V
Total Nilai			1.837
Rata-rata			73,48
Ketercapaian Klasikal			Belum Tercapai

Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan oleh peserta didik kelas II SDN Pajang 3 Surakarta pada mata pelajaran PPKN materi aturan di sekitarku, perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 belum maksimal karena jumlah peserta didik yang dapat mencapai KKM belum memenuhi batas yang diharapkan. Dari total peserta didik sebanyak 25 anak, hanya 10 anak yang dapat mencapai KKM. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa hasil pelaksanaan siklus 1 perlu ditingkatkan pada pelaksaan siklus 2.

Siklus 2

Peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengubah sistem pembelajaran yang semula menggunakan *teacher center* ke *student center* dengan menggunakan bantuan media pembelajaran kreatif untuk menarik perhatian peserta didik. Pada siklus 2, peneliti melakukan perbaikan dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal (pendahuluan) selama 10 menit

   Menyapa peserta didik, memberi salam, mempersilahkan peserta didik yang datang lebih awal untuk memimpin doa, peserta didik bersama guru menyanyikan lagu nasional “garuda pancasila”, menanyakan kabar dan melakukan absensi, bertanya jawab untuk mengingatkan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi hari ini.

Penyampaian tujuan dan motivasi kepada peserta didik. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, tujuan dari aktivitas tersebut, serta motivasi yang disampaikan oleh guru. Mereka disiapkan untuk dikelompokkan berdasarkan urutan nama yang telah ditentukan. Rencana kerjasama termasuk mempelajari materi, menelaahnya bersama, dan menyelesaikan soal-soal yang telah disepakati oleh anggota kelompok. Hal ini dilakukan baik dari segi prosedur maupun belajar secara individu, sesuai dengan kesepakatan dalam kelompok. Aktivitas pembelajaran tersebut mengacu pada tugas khusus dan tujuan umum yang ingin dicapai.

Penyajian informasi. Menggali pengetahuan peserta didik dengan tanya jawab mengenai aturan yang ada di sekitar mereka. Selanjutnya, menunjukkan contoh aturan yang dapat dibuat di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga. Selanjutnya, apa tujuan mempelajari tentang aturan di sekitar.

2. Kegiatan inti selama 40 menit

Mengorganisasikan peserta didik untuk siap belajar. Menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara memainkan media pembelajaran kreatif bernama ular tangga aturan. Peserta didik berkelompok dan berdiskusi. Membimbing kegiatan belajar. Memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan kemudian peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru. Memberi jeda *ice breaking*. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD menggunakan media belajar yang telah diberikan oleh guru.

Kuis atau pemberian evaluasi. Evaluasi diterapkan untuk mengukur kemahiran belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari secara komprehensif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Pemberian penghargaan kelompok. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi atau paling baik kerjasamanya saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Akhir (Penutup dan tes) selama 20 menit

Setelah guru menyimpulkan pembelajaran dan memberi soal evaluasi, peserta didik mengerjakan tes yang diberikan pada akhir siklus 2. Pada tahap terakhir, peneliti memberikan soal tes berupa soal uraian guna mengetahui hasil belajar peserta didikpada mata pelajaran PPKN materi aturan di sekitarku dan membandingkannya dengan hasil belajar pada siklus 1.

Tabel hasil tes siklus 2

No. Absen	Nilai	Keterangan	
		Tercapai	Tidak Tercapai
1.	75	V	
2.	75	V	
3.	77	V	
4.	75	V	
5.	80	V	
6.	85	V	
7.	83	V	
8.	80	V	
9.	75	V	
10.	75	V	
11.	75	V	
12.	86	V	
13.	75	V	
14.	88	V	

No. Absen	Nilai	Keterangan	
		Tercapai	Tidak Tercapai
15.	85	V	
16.	75	V	
17.	80	V	
18.	80	V	
19.	82	V	
20.	75	V	
21.	80	V	
22.	86	V	
23.	85	V	
24.	80	V	
25.	78	V	
Total Nilai			1.990
Rata-rata			79,6
Ketercapaian Klasikal			Sudah Tercapai

Berdasarkan pelaksaan evaluasi pada siklus 2, hasil belajar peseta didik dapat dikatakan maksimal karena dari 10 anak yang belum mencapai nilai KKM sebesar 75, kini sudah mencapai nilai KKM tersebut. Peserta didik merasa dengan adanya bantuan media belajar kreatif bernama Ular Tangga Aturan membuat mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PPKN sehingga mereka dapat memahami isi materi yang disampaikan dengan mudah dan terhindar dari rasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Tabel Rekapitulasi Hasil Tes siklus 1 dan 2

Siklus	Jumlah Rata-rata	Presentase Kenaikan
Pertama	73,48	8%
Kedua	79,6	
Jumlah Kenaikan	6,12	

Setelah menggunakan media pembelajaran kreatif bernama Ular Tangga Aturan, hasil belajar peserta didik yang semula belum mencapai nilai KKM kini sudah mencapai batas nilai 75. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus 1 sebesar 73 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 79. Presentasi kenaikan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Pajang 3 Surakarta sebesar 8%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif bernama Ular Tangga aturan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri Pajang 3 Surakarta. Penggunaan media pembelajaran kreatif dapat merangsang keaktifan dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PPKN pada materi aturan di sekitarku. Meningkatnya hasil belajar dapat dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 73 ke 79 dengan presentase sebesar 8%.

DAFTAR PUSTAKA

Alfakih, B. (2023). Kendala-Kendala Dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 1*, 39-47.

Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi, 17*, 46-52.

Aulia, H. R. (2023, September). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Di Sd Negeri 01 Purworejo Kecamatan Sragi. *Ijocs: Indonesian Journal Of Community Service, 3*(3), 54-61.

Dea Kiki Yestiani, N. Z. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar*, 46.

Firmansyah, A. (2022). Kecenderungan Guru Dalam Menerapkan Pendekatan Student Center Learning Dan Teacher Center Learning Dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia, 2*, 33-39.

Fuad Maulana, A. S. (2020). Manfaat Pendidikan Terhadap Perkembangan Karaktermahasiswa Di Universitas Negeri Malang. *Seminar Nasional Arah Manajemen Sekolah Pada Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19*, 41.

Jailani, M. S. (2023, Juli). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Ihsan Jurnal Pendidikan Islam, 1*(2), 1-9.

Kurniawati, E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1-5.

Mahmudah. (2018). Pengelolaan Kelas : Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pemebelajaran. *Jurnal Kependidikan*.

Prayogi, A. (2021). Pendekatan Kualitatif Dalam Ilmu Sejarah: Sebuah Telaah Konseptual. *Historia Madania, 5*(2).

Rofi Rudiawan, A. P. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan . *Jurnal Edupedia*, 58.

Ruswiyani, E. (2023, July). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Uptd Sdn 189 Inpres Camba Jawa. *Alena Journal Of Elementary Education, 1*(2).

Sinta, S. (2021, Januari). Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan, 6*(1), 1-8.

Werdiningsih, R. (2018, Oktober). Membangun Semangat Nasionalisme Generasi Muda. *Majalah Ilmiah Fisip Untag* , 1-17.

Wulandari, D. (2021). Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar. *Pustaka Pelajar*.