



**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PAK KELAS IV SDI KISARAGHE**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

Eufransia Asni Ndiki Hope

3176

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK
SEKOLAH TINGGI PASTORAL ATMA REKSA ENDE
TAHUN 2024/2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Draf Skripsi dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAK Kelas IV SDI Kisaraghe” karya,

Nama : Eufransia Asni Ndiki Hope

NIM : 3176

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke ujian Skripsi.

Ende, 12 Januari 2025

Ketua Program Studi

Pembimbing



Yohanes Donbosko Bhodo, S.Fil., Lic.Th.
NIDN: 2711098001

Maria Yulita C. Age, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 0831078401

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAK kelas IV SDI Kisaraghe” karya,

Nama : Eufransia Asni Ndiki Hope

NIM : 3176

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik

telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 21 Januari 2025.

Ende, 30 Januari 2025

Penguji I

Penguji II



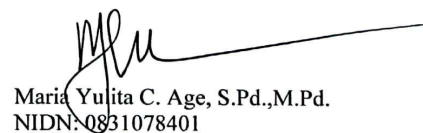
Fransiskus Yance Sengga, S.Fil.,Lic.Th.
NIDN: 2702047401



Oktavianus Supriyanto Seni, S.Pd.,M.Pd.
NIDN: 2728109101

Mengesahkan
Ketua Sekolah

Pembimbing


Fransiskus Z. M. Deidhae, M.A.
NIDN: 0821106401
Maria Yulita C. Age, S.Pd.,M.Pd.
NIDN: 0831078401

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eufransia Asni Ndiki Hope

NIM : 3176

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik

Sekolah Tinggi : Pastoral Atma Reksa Ende

Dengan ini menyatakan bahwa,

1. Tulisan skripsi ini adalah karya asli penulis, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma keilmuan yang berlaku.
2. Apabila ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap norma keilmuan dalam karya ini, penulis bersedia menanggung resiko dan dikenakan sanksi berupa pencabutan gelar keserjanaan dan penarikan Ijazah Sarjana secara sepihak oleh lembaga Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh dan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Ende, 12 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Eufansia Asni Ndiki Hope

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Serahkanlah perbuatanmu kepada Tuhan, maka terlaksanalah segala rencanamu”

(Amsal, 16:3)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa maka keberhasilan ini penulis persembahkan kepada:

1. Yang tercinta kedua orang tua saya Bapak Nikolaus Lengo dan Mama Asunta Nini Harti yang telah mendoakan, memotivasi serta membiayai perkuliahan hingga selesai. Terimakasih untuk cinta dan pengorbanan yang kalian berikan kepada saya.
2. Maria Yulita C. Age, S.Pd.,M.Pd, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh ketulusan dan kesabaran serta pengorbanan dalam menuntut penulis untuk menyelesaikan skripsi hingga selesai.
3. Bapak/ ibu dosen Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende, terima kasih atas bimbingan dan motivasi untuk penulis selama menempuh pendidikan kurang lebih empat setengah tahun ini.

ABSTRAK

Hope, Asni. 2024. “Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAK kelas IV SDI Kisaraghe”. Skripsi program studi pendidikan keagamaan katolik. Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende.

Pembimbing Maria Yulita C. Age, S.Pd.,M.Pd

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Hasil Belajar, PAK

Penggunaan media *puzzle* adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Fenomena yang terjadi SDI Kisaraghe adalah kurangnya hasil belajar siswa karena guru masih menggunakan metode ceramah. Akibatnya, peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran di kelas. Karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAK kelas IV SDI Kisaraghe. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *Puzzle* guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian tersebut, peneliti melaksanakannya dengan menerapkan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Masing-masing Siklus terdiri dari empat tahap kegiatan yakni, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada kegiatan Pra siklus masih tergolong sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 10 siswa (28,57%) dan yang tidak tuntas adalah 25 siswa (71,42%). Karena itu, pada kegiatan pra siklus, hasil belajar siswa dikategorikan rendah. Selanjutnya pada kegiatan Siklus 1, jumlah siswa yang tuntas adalah 19 siswa (54,28%) dan yang tidak tuntas adalah 16 siswa (45,71%). Karena itu, pada kegiatan siklus I, hasil belajar siswa dikategorikan sedang. Akhirnya pada siklus II jumlah siswa yang tuntas adalah 30 siswa (88,57%) dan yang tidak tuntas adalah 5 siswa (14,28%). Untuk itu, hasil belajar siswa dikategorikan sangat tinggi. Oleh karena itu, hasil belajar siswa sebesar 88,57% telah mencapai KKM ketuntasan dan kriteria tingkat keberhasilan siswa pada siklus II dikategorikan sangat tinggi. Kesimpulan yang dapat dihasilkan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAK dapat membawa dampak positif bagi hasil belajar siswa. Salah satu yang dapat dikatakan di sini adalah bahwa perolehan nilai dari setiap siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Selain itu, capaian belajar ini memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

ABSTRACT

Hope, Asni. 2024. "The use of puzzle media to improve student learning outcomes in PAK learning class IV SDI Kisaraghe". Thesis for study of Catholic religious education program. Pastoral Institute of Atma Reksha Ende.

Supervisor Maria Yulita C. Age, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Puzzle Media, Learning Outcomes, PAK

The use of puzzle media is a game of arranging an image or object that has been broken down into several parts. The phenomenon that occurs at SDI Kisaraghe is the lack of student learning outcomes because the teacher still uses the lecture method. As a result, students feel bored in following the lessons in class. Therefore, the problem formulation in this study is how the use of puzzle media can improve student learning outcomes in PAK class IV SDI Kisaraghe. The purpose of this study was to determine the use of puzzle media to improve student learning outcomes. This research uses qualitative methods with the type of Classroom Action Research. In the study, researchers carried it out by implementing Pre-Cycle, Cycle I and Cycle II. Each cycle consists of four stages of activities, namely, planning, implementation, observation, and reflection.

The results showed that the learning outcomes of fourth grade students in the Pre-cycle activities were still very low. This is indicated by the number of students who were complete was 10 students (28.57%) and those who were not complete were 25 students (71.42%). Therefore, in pre-cycle activities, student learning outcomes were categorized as low. Furthermore, in Cycle I activities, the number of students who were complete was 19 students (54.28%) and those who were not complete were 16 students (45.71%). Therefore, in cycle I activities, student learning outcomes were categorized as moderate. Finally, in cycle II, the number of students who were complete was 30 students (88.57%) and those who were not complete were 5 students (14.28%). For this reason, student learning outcomes were categorized as very high. Therefore, student learning outcomes of 88.57% have reached the Minimum Standard (KKN) of completeness and the criteria for student success rates in cycle II are categorized as very high. The conclusion that can be drawn from this research is that the use of puzzle media in PAK learning can have a positive impact on student learning outcomes. One of the things that can be said here is that the scores of each student have increased very significantly. In addition, this learning achievement meets the Criteria for Achievement of Learning Objectives (KKTP).

PRAKATA

Sebagai insan beriman, penulis menyadari bahwa skripsi ini diselesaikan berkat tuntutan kasih karunia Tuhan Yang Pemurah. Berbagai pengalaman yang dilewati dalam proses penelitian ini membuktikan campur tangan rahmat Tuhan. Di lain pihak, peneliti mengalami begitu banyak pihak yang mendukung dan memberikan kontribusi bagi perampungan skripsi ini. Peneliti menyampaikan limpah terima kasih bagi pihak-pihak yang secara langsung membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih pertama kali peneliti sampaikan kepada pembimbing dan para dosen. Peneliti juga menyampaikan syukur dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu.

1. Para dosen dan tenaga kependidikan STIPAR Ende yang telah dengan setia dan sabar dari semester satu hingga sampai dengan saat ini
2. Yayasan persekolahan Santo Petrus Ende yang sudah membantu saya kurang lebih selama empat setengah tahun
3. Dosen pembimbing (Maria Yulita C. Age, S.Pd.,M.Pd) serta para dosen penguji yang telah bersedia membimbing dengan sabar dan ikhlas
4. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Nikolaus Lengo dan Mama Asunta Nini Harti. Semua doa tulus saya persembahkan kepada bapak, mama atas segala jasa dan cinta yang begitu tulus dan memberikan saya pendidikan yang baik hingga di detik ini saya akan menyelesaikan pendidikan S1 di sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende

5. Saudara-saudaraku yang saya kasihi adik Sil, adik Dius dan persepupuan yang begitu tulus mencintai saya sebagai saudari dan juga dengan caranya masing-masing telah mendukung saya dalam proses menyelesaikan pendidikan S1 di STIPAR Ende.
6. Teman-teman semester IX C yang sudah berjuang bersama baik dalam suka maupun duka
7. Pastor paroki Sta. Perawan Maria “Ine wea” Kisaraghe RD. Nobertus Joni, Pr, Pater Kamilus Ikun, Diakon Riko Raden, Frater Epin Retu, pengurus DPP, OMK, Orang tua Asuh, para rekan guru dan semua murid di Sekolah Dasar Inpres Kisaraghe, serta semua umat di Paroki Sta. Perawan Maria “Ine Wea” Kisaraghe yang telah membantu dan mendukung saya menjalani masa KKN selama setahun dengan penuh kasih
8. Para sahabat saya, Eka, Susy, Ret, Estin, Yuni, Tesa, Nani, Ferdin yang selalu ada bersama dengan saya selama empat setengah tahun di STIPAR Ende dan saling memberikan dukungan serta saling menguatkan.
9. Teman KKN saya KK Bety yang sudah berjuang bersama dengan saya, saling berbagi dan menasehati satu sama lain selama berada di tempat praktek selama setahun.
10. Teman-teman seimbang, Eka, Ret, Atyn, Diana, Ety, Ita yang saling berbagi pendapat dan solusi.

Peneliti menyadari bahwa tulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Sambil tetap mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak, semoga hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu dan kehidupan sosial.

Ende, 12 Januari 2025

Penulis



Eufriansia Asni Ndiki Hope

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRAK</i>	vi
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	8
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media	8
2.1.2 Media Pembelajaran Menurut Parah Ahli	10

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.2 Media <i>Puzzle</i>	13
2.2.1 Pengertian Media <i>Puzzle</i>	13
2.2.2 Jenis-jenis Media <i>Puzzle</i>	14
2.2.3 Manfaat Media <i>Puzzle</i>	16
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	17
2.2.5 Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	19
2.3 Hasil Belajar	19
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	19
2.3.2 Indikator Hasil Belajar	21
2.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	23
2.3.4 Tujuan penilaian hasil belajar	26
2.3.5 Fungsi Penilaian Hasil belajar	26
2.4 Pembelajaran PAK	27
2.4.1 Pengertian PAK	27
2.5 Studi Terdahulu	28
2.6 Kerangka Teori	31
2.7 Kerangka berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.2 Unit Analisis	34
3.3 Sumber Data	34

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	36
3.5 Skema Data	37
3.6 Latar dan Waktu Penelitian	37
3.7 Uji Keabsahan Data	38
3.8 Teknik Analisis dan Interpretasi Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Profil SDI Kisaraghe	40
4.1.1 Sejarah berdirinya SDI Kisaraghe	40
4.1.2 Visi dan Misi SDI Kisaraghe	40
4.1.3 Identitas Sekolah	42
4.1.4 Sarana Prasarana	42
4.1.5 Demografi	43
4.2 Hasil Penelitian	44
4.2.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus Dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	44
4.3 Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	68
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skema Data

Tabel 2. Identitas Sekolah

Tabel 3. Sarana Prasarana

Tabel 4. Keadaan guru SDI Kisaraghe

Tabel 5. Data peserta didik

Tabel 6. Nilai tes pra siklus

Tabel 7. Nilai tes siklus I

Tabel 8. Nilai tes siklus II

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori

Gambar 2. Kerangka Berpikir

Gambar 3. Desain Penelitian

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar

Lampiran 2. Kisi-kisi

Lampiran 3. Instrumen Tes

Lampiran 4. Validasi Media

Lampiran 5. Validasi Modul Ajar

Lampiran 6. Soal dan Kunci Jawaban

Lampiran 7. Hasil Kerja Siswa

Lampiran 8. Dokumentasi

Lampiran 9. Surat keterangan penelitian

Lampiran 10. Surat keterangan kepala sekolah