

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila yang selama ini diajarkan dengan metode ceramah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV di SDN Karangjaya II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Siswa terlihat lebih aktif, terlibat dalam diskusi, dan mudah memahami simbol-simbol Pancasila karena disajikan secara visual dan konkret. Selain itu, kegiatan menyusun *puzzle* dalam kelompok juga mendorong siswa untuk belajar bekerja sama, bertanggung jawab, dan menghargai perbedaan, berpikir kritis, berdiskusi, dan menghubungkan isi materi dengan kehidupan nyata. Meskipun terdapat tantangan seperti kebiasaan saat diskusi dan perbedaan gaya belajar siswa, guru mampu mengatasi hal tersebut dengan strategi yang tepat. Dengan demikian, media *puzzle* tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan karakter. Pendekatan ini memiliki potensi untuk diterapkan lebih luas, dengan tetap memperhatikan konteks dan karakteristik siswa.

Kata Kunci: media *puzzle*, nilai-nilai Pancasila

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of puzzle media in learning Pancasila values for fourth grade elementary school students. The background of this study is based on the low level of student activity and understanding of Pancasila values material that has been taught using the lecture method. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study were teachers and fourth grade students at SDN Karangjaya II. The results of the study showed that puzzle media was able to make the classroom atmosphere more lively, fun, and interactive. Students looked more active, involved in discussions, and easily understood the symbols of Pancasila because they were presented visually and concretely. In addition, the activity of arranging puzzles in groups also encouraged students to learn to work together, be responsible, and appreciate differences, think critically, discuss, and connect the contents of the material with real life. Although there were challenges such as habits during discussions and differences in students' learning styles, teachers were able to overcome these with the right strategies. Thus, puzzle media is not only effective in cognitive aspects, but also supports character formation. This approach has the potential to be applied more widely, while still considering the context and characteristics of students.

Keywords: puzzle media, Pancasila values



KARAWANG