PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PKN SISWA MELALUI METODE *TREASURE HUNT* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS V SDN 22/12 SALEBBO

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

NUR RIFKA AZISAH

921862060103

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PKN SISWA MELALUI METODE *TREASURE HUNT* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS V SDN 22/12 SALEBBO

Atas Nama Saudari :

Nama	: Nur Rifka Azisah
NIM	: 921862060103
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 12 Juni 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. H. MUHAMMAD ZAID, M.Pd.	**RUSTINAH, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd. (.....)

Sekretaris : Rustinah, S.Pd., M.Pd. (.....)

Penguji : 1. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd. (.....)

2. Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd. (.....)

Pembimbing : 1. Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd. (.....)

2. Rustinah, S.Pd., M.Pd. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Rifka Azisah

NPM : 921862060103

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PKN SISWA MELALUI METODE *TREASURE HUNT* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS V SDN 22/12 SALEBBO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudia hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 25 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



NUR RIFKA AZISAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

MOTTO

Hidup bukan tentang saling mendahului

Bukan juga tentang siapa yang paling cepat

Semua memiliki jalan ceritanya masing-masing

Buang smua ketakutan besar yang menghuni pikiran

Jalani saja, nanti perlahan sampai

Berdoa saja, nanti Allah kabulkan

Berjuang Saja, nanti juga berhasil

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

ABSTRAK

Nur Rifka Azisah, 2025. Peningkatan Pemahaman Konsep PKN Siswa melalui Metode *Treasure Hunt* Berbantuan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas V SDN 22/12 Salebbo. Skripsi. Dibimbing oleh Muhammad Zaid dan Rustinah, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep PKN siswa kelas V SDN 22/12 Salebbo melalui penerapan metode *Treasure Hunt* berbantuan media *Puzzle.* Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Materi yang digunakan meliputi nilai-nilai Pancasila serta hak dan kewajiban warga negara.

Pada siklus I, pembelajaran menunjukkan keterlibatan siswa yang cukup baik dan memperoleh rata-rata nilai pemahaman konsep PKN siswa sebesar 69,89% dengan 12 siswa mencapai indikator keberhasilan. Kendala yang ditemukan meliputi kurangnya pemahaman materi dan petunjuk permainan.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan berupa penambahan media *audio-visual*, penyerdehanaan intruksi dan peningkatan bimbingan guru, terjadi peningkatan rata-data menjadi 80,31% dengan 17 siswa mencapai kategori tuntas yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi dengan baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *Treasure Hunt* berbantuan media *Puzzle* mampu meningkatkan pemahaman konsep PKN siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep PKN siswa setelah menerapkan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas V SDN 22/12 salebbo

Kata Kunci : *Treasure Hunt, Puzzle,* Pemahaman Konsep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di lingkup STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dari kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, waktu hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat di jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikn (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Seekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. H. Muhammad Zaid, S.Pd., M.Pd dan Rustinah S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa di ucapkan terima kasih dan penghormatan kepada kedua orang tua penulis, etta Umar Wawo dan mama Erni Damayanti yang sangat berjasa dalam hidup penulis, mulai dari mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial selama kuliah, dukungan serta doa yang tiada henti kepada penulis selama melalui proses perkuliahan. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala memberikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

keberkahan di dunia serta tempat di akhirat kelak, karena telah menjadi figur orang tua terbaik bagi penulis

7. Terima kasih untuk kedua adik penulis, Aqil dan Shafiyah yang selalu menjadi alasan untuk lebih keras lagi dalam berjuang dan belajar karena merekalah termasuk orang-orang yang membuat penulis untuk menjadi kuat dan semangat.
8. Teristimewa untuk sepupu penulis, Nurul Annisa Mahmud yang telah memberikan dukungan penuh, dorongan dan motivasi tiada hentinya selama penulisan skripsi, dengan begitu perjalanan kuliah penulis terasa lebih ringan dan penuh warna.
9. Teruntuk Sri Nurul Amalia, Nur Awalia dan Indhar Daeny Idehan, sahabat yang membersamai penulis selama perkuliahan. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik seperti saudara, selalu menjadi pendengar yang baik untuk penulis serta orang yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama ini.
10. Tak lupa, penulis berterima kasih kepada teman-teman virtual, Made Trisna Devi, Kiran Firli Melati, Lisma Yuliani, Anita Miranti, Ananda Lutfiah Lubis, Nasya Syaira, Dhira Ayu Mecka, yang walaupun tidak pernah hadir secara nyata, namun selalu ada dalam bentuk semangat dan kata-kata penguat.
11. Teruntuk diri sendiri, terima kasih atas ketekunan, kesabaran, dan semangat yang telah dijaga selama proses ini. Setiap tantangan berhasil dilewati dengan doa, usaha, dan keyakinan. Semoga terus menjadi pribai yang kuat

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kekhilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan, karenanya, dengan tangan terbuka mengharapkan masukan skripsi ini.

Pangkajene, 28 Agustus 2025

Penulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **ii**

LEMBAR PENGESAHAN **iii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI **iv**

MOTTO **v**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **vi**

ABSTRAK **vii**

ABSTACT **viii**

KATA PENGANTAR **ix**

DAFTAR ISI **xi**

DAFTAR TABEL **xiii**

DAFTAR GAMBAR **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Perumusan dan Pemecahan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitiann 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR 10

A. Kajian Pustaka 10
B. Penelitian Relevan 32
C. Kerangka Pikir 36
D. Hipotesis Tindakan 38

BAB III METODE PENELITIAN **39**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 39
B. Subjek Penelitian 40
C. Lokasi dan Waktu Penelitian 40
D. Prosedur dan Desain Penelitian 40
E. Instrumen Penelitian 44
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 45
G. Teknik Analisis Data 46
H. Indikator Keberhasilan 48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **49**

A. Hasil Penelitian 49

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

B. Pembahasan 67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 72

A. Kesimpulan 70
B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA **72**

LAMPIRAN-LAMPIRAN **76**

RIWAYAT HIDUP **226**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Subjek Penelitian	40
3.2	Kriteria metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle*	46
3.3	Kriteria pemahaman konsep PKN pada materi nilai keteladanan pancasila	47
3.4	Kriteria pemahaman konsep PKN pada materi hak dan Kewajiban warga negara	47
3.5	Indikator Keberhasilan	48
4.1	Analisis Lembar observasi keterlaksanaan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran PKN Siklus I	54
4.2	Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep PKN siswa pada siklus I	56
4.3	Statistik Skor Pemahaman Konsep Siswa Siklus I	57
4.4	Analisis Lembar observasi keterlaksanaan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran PKN siklus II	63
4.5	Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep PKN siswa pada siklus II	64
4.6	Statistik Skor Pemahaman Konsep Siswa Siklus II	65
4.7	Aspek Peningkatan Pemahaman Konsep PKN dan Keterlaksanaan Metode *Treasure Hunt* Berbantuan Media *Puzzle*	66

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
1.	Kerangka Pikir	37
2.	Siklus PTK	41
3.	Diagram analisis keterlaksanaan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran PKN	55
4.	Diagram dan Presentase Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep PKN siswa siklus I	56
5.	Diagram Analisis observasi keterlaksanaan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran PKN siklus II	64
6.	Diagram Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Tes Pemahaman Konsep PKN siswa pada siklus	65
7.	Diagram Aspek Peningkatan Pemahaman Konsep PKN dan Keterlaksanaan Metode *Treasure Hunt* Berbantuan Media *Puzzle*	66

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	halaman
1.	Instrumen Penelitian	77
2.	Validasi Instrumen	146
3.	Hasil Penelitian	158
4.	Analisis Data Hasil Penelitian	219
5.	Persuratan	222

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat mengembangkan pemikiran manusia dari tak tahu menjadi tahu, menggali jati diri seperti potensi diri, kecerdasan, maupun kepribadian. Melalui pendidikan, dapat mewujudkan cita-cita yang di inginkan, memiliki karir yang baik untuk menjadi orang yang berguna dalam masyarakat dan masa depan. Seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Idealisme pada pendidikan mengedepankan nilai-nilai humanisme yang mendasar sehingga dengan nilai-nilai tersebut mampu membentuk manusia-manusia berkualitas, Musthofa (Renata Ginting et al., 2022). Perlu diketahui banyaknya realita di lapangan yang kualitas sumber daya manusia di Indonesia ini sangat jauh dari harapan, pada kenyataan menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia saat ini mengalami banyak tantangan dan masalah, sudah seharusnya reformasi pendidikan harus dilakukan. Dikarenakan seiring langkah dan tuntunan zaman, agar bangsa indonesia tidak tertindas ketidak berdayanya. Oleh karena itu, pemerintah harus menjamin peningkatan kualitas pendidikan Indonesia.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

Guru merupakan ujung tombak pendidikan yang bertanggung jawab pada kualitas generasi penerus bangsa, dan dapat dikatakan guru menjadi kunci penting dalam keberhasilan pendidikan pada siswa. Namun peran guru bukan hanya sebagai media mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, namun guru juga sebagai motivator bagi siswa agar memiliki prestasi belajar yang baik (Manizar, 2015). Pada proses pendidikan dan pengajaran membutuhkan guru yang berkualitas, yang artinya selain menguasai mata pelajaran dan metode pengajaran, guru juga harus memahami dasar-dasar pendidikan.

Proses pembelajaran yang baik dan efektif yang diperlukan dalam dunia pendidikan yaitu dengan adanya interaksi tiga arah yang melibatkan guru dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa. Menurut day, C (Sulistiani & Nursiwi Nugraheni, 2023) yang memberikan pandangan mengenai peran guru yang sudah mengalami perubahan selama 30 tahun terakhir, peran guru yang dimaksud yaitu sebagai instruktur, pembimbing, dan guru harus tetap memperhatikan perubahan dalam tuntutan dan ekspektasi masyarakat terhadap pendidikan dan dapat beradaptasi dengan luas untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang efektif.

Peran guru dalam membentuk kepribadian siswa di sekolah dasar tidak dapat dipandang sebelah mata, terutama dalam mebekali dan mengembangkan nilai, sikap dan moral siswa. dasar tentu sangat diperlukan. Namun, pengembangan nilai dan sikap moral pada diri siswa mustahil untuk dicapai apabila siswa tidak memahami konsep-konsep tentang nilai dan moral itu sendiri. Pemahaman konsep merupakan langkah awal ditanamkan agar siswa dapat membedakan antara baik dan buruk serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

memahami pentingnya penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Konsep tentang nilai dan moral sesungguhnya telah termuat di dalam ruang lingkup mata pelajaran PKN (Magdalena et al., 2020).

Pada tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran PKN memiliki peran yang sangat penting bagi siswa, dikarenakan PKN merupakan awal mula bagi siswa untuk mempelajari nilai-nilai panutan hidup dalam berbangsa dan bernegara secara lebih terperinci lagi sehingga siswa dapat memahami konsep dari PKN lalu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menjadi alat pemersatu negara Indonesia, maka diperlukan sebuah pemahaman konsep dari sebuah nilai-nilai panutan hidup dalam berbangsa dan bernegara (Kristanto, 2019). Dengan demikian, memahami sebuah konsep PKN menjadi salah satu strategi dalam membentuk generasi muda yang memiliki semangat nasionalisme, cinta tanah air, dan kesadaran untuk mejaga keutuhan Negara Republik Indonesia (NKRI).

Pemahaman mengenai mata pelajaran PKN dalam kehidupan saat ini sangat diperlukan bagi seseorang, terlebih lagi bagi siswa. Namun, pada kenyataannya pemahaman konsep PKN disekolah terutama di Sekolah dasar, masih kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Banyak siswa memandang PKN sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan kurang bermakna dalam kehidupan mereka. Hal ini diperparah dengan pendekatan dan metode pembelajaran yang sering kali hanya berfokus pada pencapaian nilai akhir tanpa memperhatikan proses transfer ilmu yang efektif. Guru sering kali mengutamakan hasil di bandingkan dengan usaha untuk membangun pemahaman yang mendalam. Akibatnya, pemahaman konsep PKN siswa sering kali tidak tercapai secara optimal.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas V SDN 22/12 Salebbo, diperoleh informasi bahwa pada pemahaman konsep PKN siswa masih sangat kurang, Terlihat dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dalam mata pelajaran PKN masih jauh dari kriteria sangat baik yaitu dengan interval (90-100). Rata-rata siswa memperoleh kriteria perlu bimbingan dengan interval (0-68), terlihat bawa kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) siswa masih kurang, Siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada kategori sangat baik dengan interval (90-100) hanya 6 atau 31,58% siswa dari 19 siswa kelas V di SDN 22/12 Salebbo.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep PKN khususnya pada Pancasila, dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu metode pengajaran yang masih sering didominasi oleh ceramah, guru seringkali menyampaikan materi secara monoton tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi kendala sehingga siswa merasa bosan. Guru tidak menghubungkan antara materi dengan situasi nyata sehingga konsep PKN sulit di pahami oleh siswa dan mereka tidak dapat menyatakan kembali suatu konsep PKN menggunakan kata-katanya sendiri terutama pada materi Pancasila. Dan pada akhirnya penyebab-penyebab tersebut akan mempengaruhi pemahaman konsep PKN siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan dengan menerapkan metode *treasure hunt* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep PKN Siswa kelas V SDN 22/12 salebbo. Dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

menggunakan metode dan media tersebut maka akan menumbuhkan gairah belajar siswa dalam mata pelajaran PKN terkhusus pada materi Pancasila dan lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Metode *treasure hunt* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas mencari petunjuk atau "harta karun" yang tersembunyi. Siswa mengikuti petujuk atau menyelesaikan tugas untuk menemukan item atau informasi tertentu. Dalam konteks pendidikan, metode ini digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan dengan cara melibatkan siswa dalam pencarian yang berkaitan dengan konsep belajar PKN terkhusus pada materi Pancasila.

Penerapan metode *treasure hunt* dalam pembelajaran PKN dapat menjadi inovasi yang efektif pada proses pembelajaran karena adanya (1) keterlibatan langsung, aktivitas bermain dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa yang dapat membantu mereka mengingat informasi dengan lebih mudah, (2) Kerja sama, metode *treasure hunt* melibatkan siswa dengan siswa yang dapat memfasilitasi diskusi dan pertukaran ide, meningkatkan pemahaman konsep PKN secara kolektif. (3) Penerapan praktis, dengan mencari harta karun terkait materi pancasila, maka siswa akan melihat penerapan nyata dari konsep pancasila, contohnya nilai keteladanan gotong royong yang membuat siswa berkerja sama dalam menyelesaikan permasalahan hal ini memperkuat pemahaman mereka.

Metode *treasure hunt* dengan sifatnya yang eksploratif dan penih petualanagan, dapat mendorong semangat dan sifat keinginatahuan siswa menjadikan perjalanan pendidikan lebih menarik, menyenangkan dan dinamis (Martia, 2023). Melalui

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

kegiatan bermain siswa dapat mengekspor pemahaman yang dimilikinya dan bekerja sama dengan siswa lainnya. Permainan kolaboratif seperti *treasure hunt* memberikan potensi yang sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan. Salah satu permainan yang dapat dipadukan dengan metode *treasure hunt* adalah media *puzzle*.

Puzzle merupakan media yang digunakan pada saat menerapkan metode *treasure hunt*. Media *puzzle* adalah ptongan gambar yang harus disusun atau teka-teki, untuk membantu siswa mempelajari materi PKN dengan cara yang menyenangkan. Jadi, *puzzle* yang berisikan materi PKN disembunyikan pada halaman sekolah, lalu siswa diminta untuk berburu dan mencari *puzzle* tersebut. Dengan menggunakan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* siswa akan terlibat aktif dan semangat dalam proses pembelajaran.

Media *puzzle* menjadi sangat menarik ketika dikombinasikan dengan metode *treasure hunt* karena mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan, interaktif dan eduktif. Dalam metode ini, *puzzle* berfungsi sebagai tantangan utama yang harus dipecahkan siswa untuk menyelesaikan sebuah tantangan, *puzzle* menjadi harta karun yang akan di temukan siswa. Proses ini tidak hanya sebagai hiburan, namun juga dapat melatih berbagai keterampilan siswa seperti pemecahan masalah dan kolaborasi siswa. Siswa di dorong untuk bekerja sama, berbagi ide, dan merancang strategi untuk menyelesaikan *puzzle*.

Berdasarkan pembahasan di atas, untuk meningkatkan pemahaman konsep PKN siswa maka peneliti mencoba untuk menggunakan metode *treasure hunt* berbantuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

media *puzzle* dalam pembelajaran PKN. Selanjutnya, untuk melihat hasil dari implementasi metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle*, peneliti merumuskan membuat penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Pemahaman Konsep Belajar PKN Siswa melalui Metode *Treasure Hunt* Berbantuan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas V SDN 22/12 Salebbo."

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep PKN pada siswa kelas V SDN 22/12 Salebbo?

Berdasarkan pada perumusan masalah, maka pemecahan masalahnya yaitu dengan menerapkan metode *Treasure Hunt* Berbantuan Media *Puzzle* pada Siswa kelas V SDN 22/12 Salebbo.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep PKN siswa melalui metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas V SDN 22/12 Salebbo.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Pemahaman konsep

a. Definisi pemahaman konsep

Susanti et al (Sundari & Andriana, 2019) mengatakan bahwa pemahaman konsep belajar adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa mampu menguasai atau memahami arti atau konsep, situasi dan fakta yang diketahui, serta dapat menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya dengan tidak mengubah arti sesungguhnya.

Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk memaknai ilmu pengetahuan secara ilmiah. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Hal ini sangat penting dimiliki oleh siswa yang telah mengalami proses belajar, karena pemahaman konsep yang dimiliki siswa dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada kaitannya dengan konsep yang dimilikinya. Dalam pemahaman konsep, siswa tidak hanya sebatas mengenal tetapi siswa juga harus bisa menghubungkan antara satu konsep dengan konsep lainnya (Meilawati, 2020).

Menurut Duffin & Simpson (Giriansyah et al., 2023) pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali apa yang telah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

dikomunikasikan kepadanya, menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan mengembangkan beberapa akibat dari adanya sebuah konsep. Seorang siswa dapat dikatakan paham dengan sebuah konsep apabila siswa mampu menggambarkan sesuatu menggunakan bahasanya sendiri yang berbeda dengan apa yang terdapat di dalam buku (Davita et al., 2020).

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep tidak hanya menuntut siswa untuk tahu tetapi siswa juga mengetahui, menguasai, memahami dan menangkap makna dari konsep yang diajarkan hingga mengarah pada taraf memanfaatkan apa yang telah siswa pahami.

b. Ciri/karakteristik pemahaman konsep

Adapun karakteristik pemahaman konsep secara umum, yaitu:

1) Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, melainkan menjelaskan makna atau konsep.
3) Mampu mendeskripsikan dan menerjemahkan.
4) Mampu menafsirkan dan mendeskripsikan secara variabel.
5) Mampu membuat estimasi

Adapun karakteristik pemahaman konsep PKN, yaitu:

1) Menjelaskan definisi dalam konsep PKN menggunakan bahasa siswa sendiri.
2) Menerapkan konsep-konsep PKN dalam situasi nyata, seperti menyelesaikan masalah.
3) Mengemukakan konsep PKN yang mencerminkan nilai pancasila.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

4) Mendorong siswa memahami konsep PKN dengan memproses suatu informasi menggunakan stimulasi sensorik
5) Memecahkan masalah dengan memahami konsep PKN.

c. Tujuan/fungsi pemahaman konsep

Tujuan pemahaman konsep adalah agar peserta didik dapat mengungkapkan kembali sesuatu baik informasi ataupun materi yang telah diterimanya menggunakan bahasanya sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya." Menurut Susanto (Meilawati, 2020) tujuan dari pemahaman konsep adalah sebagai berikut:

1) Agar siswa dapat menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu yang telah dipelajarinya.
2) Agar siswa mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas.
3) Agar siswa dpat menguraikan dan menjelaskan dengan lebih kreatif dan dapat memberikan contoh secara luas berdasarkan kondisi saat ini.

d. Aspek/komponen/unsur pemahaman konsep

Aspek pemahamn konsep difokuskan pada domain kognitif memahami *(understand)* menurut taksonomi Bloom (Suryani & Purwanti, 2018) yaitu:

1) Menafsirkan (*Interpreting*) : Siswa mampu mengubah kalimat ke gambar, gambar ke kalimat.
2) Memberi contoh (*Exemplifying*) : Siswa mampu meberikan contoh mengenai konsep secara umum dan mampu mengindentifikasi ciri-ciri umumnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

3) Mengelompokkan (*Classfying*) : Siswa mampu menggolongkan konsep umumnya.
4) Menarik inferensi (*inferring*) : Siswa mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan.
5) Membandingkan (*Comparing*) : Siswa mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek.
6) Menjelaskan (*Explaining*) : Siswa mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian.

e. Langkah-langkah/tahapan/unsur pemahaman konsep

Langkah-langkah yang diperhatikan untuk pemahaman konsep menurut Salimi (Fahrudin et al., 2018) yaitu:

1) Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan.
2) Membuat contoh dan non contoh penyangkal.
3) Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol.
4) Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain.
5) Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep.
6) Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep.
7) Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

f. Indikator pemahaman konsep

Adapun indikator pemahaman konsep menurut pratiwi (Giriansyah et al., 2023), yaitu:

1) Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

2) Mampu menyatakan kembali sebuah konsep.
3) Mampu mengelompokkan objek sesuai sifat-sifat tertentu.
4) Mampu menyajikan konsep dalam bentuk matematis
5) Mampu mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup sebuah konsep.
6) Mampu megaplikasikan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
7) Mampu menerapkan suatu konsep pemecahan masalah.

g. Kelebihan dan kelemahan pemahaman konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menangkap pengertian, mengungkapkan, menginterpretasikan, dan menerapkan materi yang disajikan. Adapun kelebihan dari pemahaman konsep, yaitu:

1) Siswa dapat memahami konsep materi selanjutnya dengan lebih mudah.
2) Siswa dapat mengidentifikasi dan mengerjakan soal baru yang lebih bervariasi.

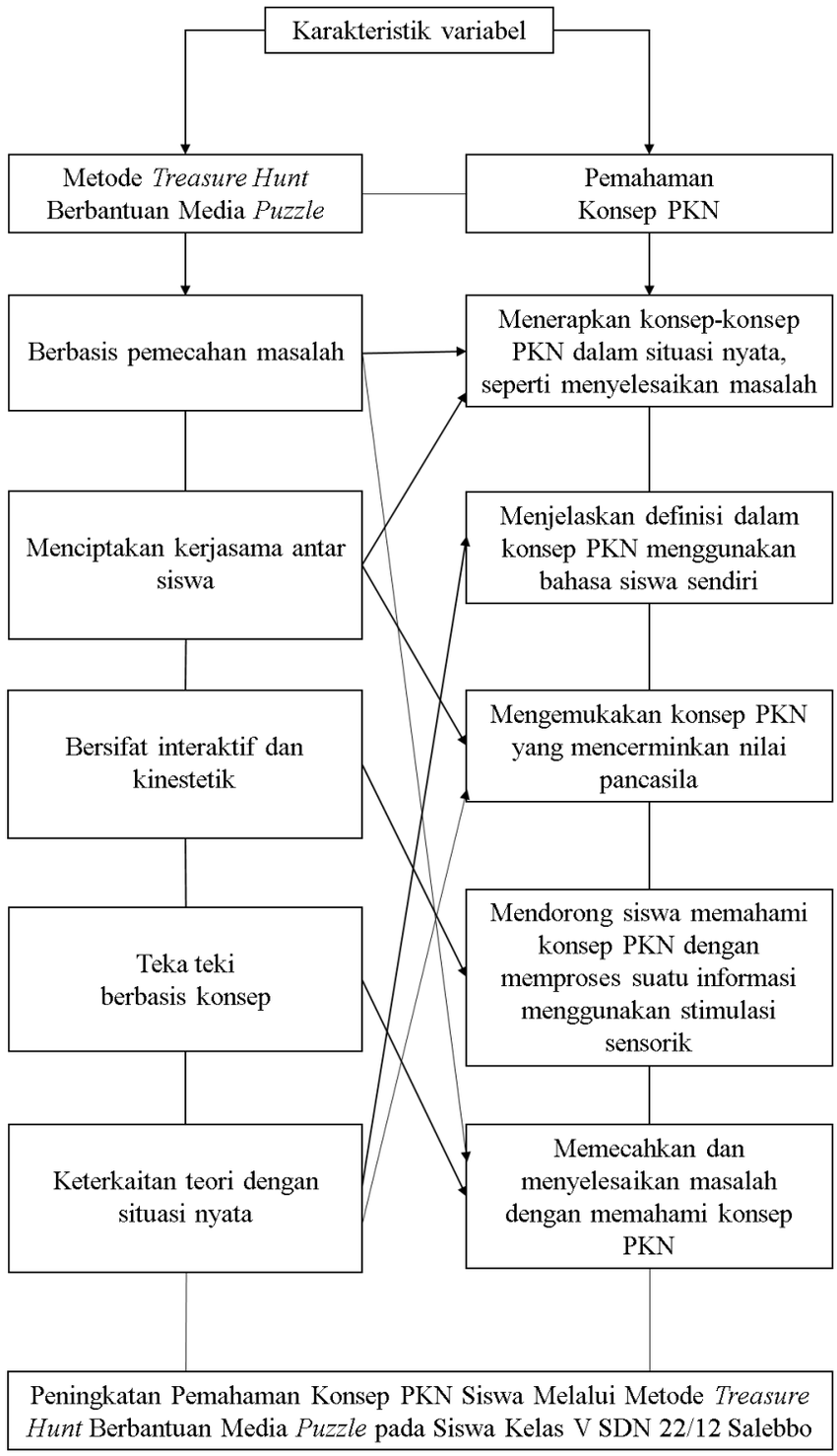
Namun, pemahaman konsep siswa dapat terhambat oleh beberapa faktor, seperti:

1) Metode yang digunakan kurang menarik seperti metode yang masih bersifat teoritis.
2) Pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga siswa tidak termotivasi.
3) Siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
4) Kurangnya penggunaan media yang inovatif.

2. Pendidikan kewarganegaraan (PKN)

a. Definisi pendidikan kewarganegaraan (PKN)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan pengamatan atau observasi pada kegiatan pembelajaran yang ditemukan suatu pemasalahan peserta didik pada suatu kelas sehingga perlu sebuah tindakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Mualimin, 2014).

Pada penelitian tindakan kelas, peran guru sangat penting karena mempunyai tugas pokok untuk melaksanakan pembelajaran mulai dari tahap awal seperti merancang, melaksanakan, hingga mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran agar tujuan yang dirancang dapat tercapai.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, karena penelitian ini akan menghasilkan data berupa deskripsi terkait metode *treasure hunt* dan media *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar PKN siswa.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif. Data penelitian ini dijabarkan dan disajikan dalam bentuk deskriptif berdasarkan data hasil observasi. hasil pengisian angket oleh siswa, serta hasil tes kinerja siswa setelah melaksanakan pembelajaran PKN menggunakan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzl*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

B. Subjek Penelitian

Sasaran subyek penelitian peneliti telah memilih sekolah yang akan dijadikan penelitian yaitu siswa kelas V SDN 22/12 Salebbo sebanyak 19 orang siswa yang terdiri dari 9 perempuan dan 10 laki-laki.

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

Jenis kelamin	Jumlah siswa
Perempuan	9
Laki-laki	10
Jumlah	**19**

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

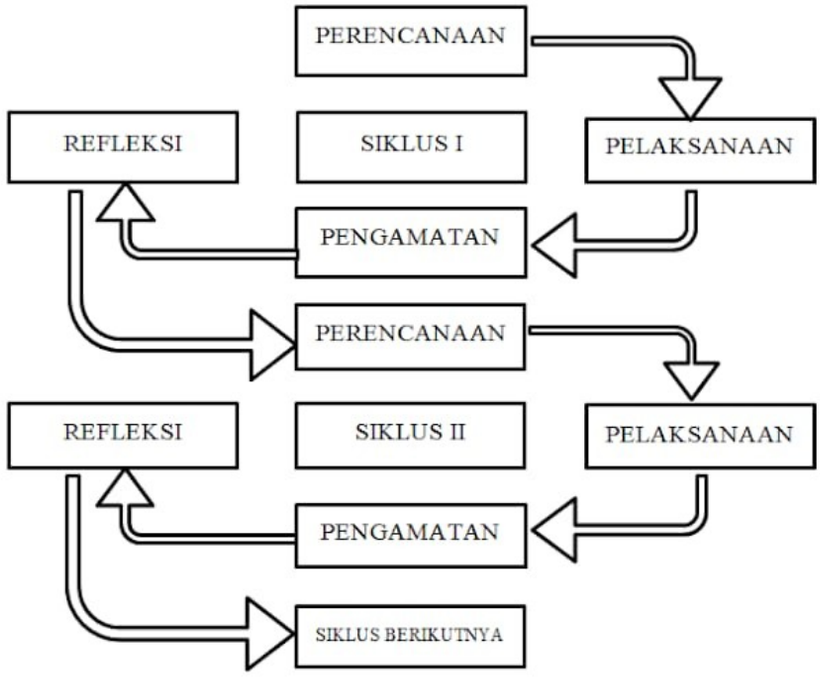
SDN 22/12 Salebbo, Jalan poros tonasa II, Salebbo. Kelurahan Sapananng. Kecamatan Bungoro. Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Peneliti memilih lokasi penelitian karena dilokasi tersebut sangat sesuai dengan kriteria-kriteria subjek yang peneliti butuhkan

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto bahwa secara garis besar tindakan penelitian kelas dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model Suharsimi Arikunto dapat digambarkan seperti di bawah ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw



Gambar 3.1 Siklus PTK Suharsimi Arikunto

Gambar 3.1 di atas dapat diuraikan prosedur penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

SIKLUS I

1. Perencanaan

a. Menentukan materi yang ajan diajarkan, yaitu pancasila.

b. Membuat rencana proses pembelajaran (Modul Ajar), dengan materi pancasila

c. Membuat media pembelajaran yang diperlukan yaitu *puzzle*.

d. Menyusun rencana kegiatan termasuk waktu, lokasi, dan pembagian kelompok siswa.

e. Mengembangkan format evaluasi kepada siswa, berupa soal tes.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

f. Membuat instrumen pengamatan keterlaksanaan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle*

2. Pelaksanaan

Tindakan yang dilakukan sebagai upaya perubahan yang dilakukan. Adapun pelaksanaan tindakan tersebut yaitu menerapkan pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang di sediakan untuk siklus ini.

a. Pengantar materi, yaitu memperkenalkan pancasila.
b. Memberi pertanyaan terkait Pancasila yang telah dijelaskan.
c. Membagi siswa ke dalam kelompok dan setiap siswa menerima lembar petunjuk permainan treasure hunt berbantuan media *puzzle*
d. Siswa di arahkan mencari potongan *puzzle* di lokasi yang telah ditentukan berdasarkan petunjuk yang diberikan.
e. Setelah semua *puzzle* di temukan, siswa akan menyatukan potongan *puzzle*.
f. Siswa akan mepresentasikan hasil kerja kelompok.

3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi yaitu mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan.

a. Mengamati keterlibatan dan antusiasime siswa selama kegiatan berlangsung.
b. Mengamati keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan modul ajar
c. Mengamati langkah-langkah metode treasure hunt dan penggunaan media puzzle.

4. Refleksi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

Tahap refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan, tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan yang dilakukan.

a. Melihat sejauh mana siswa memahami materi pancasila melalui metode *treasure hunt* dan permainan *puzzle*.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II mengacu pada hasil refleksi/evaluasi siklus ke I dengan rincian:

a. Mengembangkan metode pembelajaran *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* berdasarkan refleksi siklus I.
b. Menyusun kegiatan pembelajaran yang lebih kompleks untuk meningkatkan pemahaman konsep PKN siswa pada materi hak dan kewajiban warga negara
c. Menambahkan perangkat pembelajaran seperti media audio visual untuk memperkuat pemahaman konsep PKN siswa
d. Menyempurnakan instrumen penelitian untuk mengoptimalkan hasil

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada dasarnya disesuaikan dengan setting tindakan yang telah ditetapkan dalam modul ajar.

a. Menjelaskan materi hak dan kewajiban warga negara
b. Menanyangkan video terkait materi hak dan kewajiban agar siswa lebih terdorong untuk memahami materi
c. Membagi siswa ke dalam kelompok

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penggunaan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* mampu meningkatkan pemahaman konsep PKN siswa, penelitian ini di lakukan sebanyak dua siklus, karena pada siklus II data yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Berikut ini akan dijelaskan hasil penelitian yang terdiri dari penjelasan observasi keterlaksanaan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* dan tes pemahaman konsep PKN siswa kelas V SDN 22/12 Salebbo. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 Pertemuan.

1) SIKLUS I

a. Perencaaan

Pembelajaran siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan (2x45 menit) dengan alokasi waktu yang sesuai dengan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Materi yang diajarkan pada siklus 1 yaitu Pancasila.

Tahap Perencanaan siklus I, peneliti membuat Modul Ajar dengan menggunakan metode *treasure hunt*. Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti, Modul Ajar, Materi Ajar, Media Pembelajaran yaitu media *puzzle*, dan Instrumen-instrumen penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

b. Pelaksanaan

Pada tahap siklus I dilakukan kegiatan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan dan tes dilakukan 1 kali pertemuan, dimana pertemuan I, II, dan III diberi materi Pancasila dengan menggunakan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* yang telah disusun dalam Modul Ajar. Pembelajaran diikuti oleh siswa kelas V SDN 22/12 Salebbo yang berjumlah 19 siswa.

1) Pertemuan 1

Pertemuan awal sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti memperkenalkan diri kepada siswa dan mengajak siswa memahami dengan baik modul ajar yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan alokasi waktu 2x45 menit dengan kegiatan pembelajaran berpedoman pada Modul Ajar yang telah disiapkan dan dipahami peneliti. Modul ajar yang di disiapkan peneliti terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup.

Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan apersepri serta motivasi kepada siswa mengenai kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan inti, Guru memulai dengan meminta siswa menyebutkan sila Pancasila, kemudian menjelaskan materi, dan memberikan sebuah gambar untuk di tebak siswa. Setelah itu, Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok yang terdiri 4-5 orang untuk menggunakan media *puzzle* yang berisi soal-soal terkait materi Pancasila. Guru mmberikan lembar petunjuk permainan *treasure hunt* berbantuan media *puzzle*, lembar petunjuk tersebut dijelaskan selama 2 menit dan harus dipahami

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

siswa agar permainan berjalan dengan lancar, dalam lembar petunjuk itu kelompok menunjuk perwakilan siswa yang akan keluar ke halaman sekolah untuk mencari *puzzle* yang diletakkan di beberapa titik halaman sekolah. *Puzzle* yang ditemukan siswa kemudian disusun bersama teman kelompok, dimana siswa diarahkan terlebih dahulu membaca dan memahami template soal lalu mencocokkan dengan *puzzle* jawaban dengan benar. Dengan selesainya *puzzle* tersebut maka guru meminta setiap kelompok siswa untuk menyajikan pekerjaannya di depan kelas, dan menuliskannya kembali ke dalam buku tulis.

Kegiatan akhir atau penutup dari pertemuan pertama siklus I yaitu guru memberi pertanyaan kembali terkait materi Pancasila untuk menguatkan pemahaman siswa, lalu menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan,. Kemudian guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama

2) Pertemuan 2

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 dilanjutkan sesuai dengan Modul Ajar dan materi ajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan alokasi waktu 2x45 menit. Dalam kegiatan awal guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan apersepri mengenai kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan arti lambang Pancasila dan simbolnya.

Selanjutnya pada kegiatan inti, Guru memulai dengan menjelaskan dasar negara Indonesia yaitu Pancasila, kegiatan itu dilanjutkan dengan menunjukkan gambar lambang dan simbol pancasila untuk di tebak dan di jawab siswa secara langsung Setelah kegiatan tersebut, guru kemudian membagi siswa dalam 4 kelompok yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

terdiri 4-5 orang untuk menggunakan media *puzzle* yang berisi soal-soal terkait materi arti lambang Pancasila dan simbolnya. Masing-masing kelompok membaca dan memahami lembar petunjuk permainan *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* yang telah diberikan oleh guru selama 2 menit. Kemudian guru mengarahkan perwakilan kelompok untuk mencari *puzzle* yang diletakkan di beberapa titik halaman sekolah. *Puzzle* yang ditemukan siswa kemudian disusun bersama teman kelompok, dimana siswa harus membaca dan memahami template soal lalu mencocokkan dengan jawaban *puzzle* dengan benar hingga selesai, setiap perwakilan kelompok diminta untuk menyajikan hasil kerja kelompok lalu menuliskan kembali dalam buku.

Kegiatan akhir pada pertemuan ini yaitu guru bertanya pada siswa mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai penguatan pemahaman siswa, kemudian dilanjutkan kesimpulan pembelajaran yang di simpulkan guru. Kemudian pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama-sama.

3) Pertemuan 3

Awal kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke 3 yaitu masih melanjutkan kegiatan pembelajaran yang ada pada modul ajar dan materi pembelajaran yang masih dengan ruang lingkup Pancasila. Proses pembelajaran pada pertemuan ini terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan kelas dimulai dengan berdoa bersama-sama, dilanjutkan diskusi terkait kehadiran siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan apersepsi terkait materi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

Proses pembelajaran inti pada pertemuan ke 3 hampir sama dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya yaitu langkah pertama adalah penjelasan mengenai pentingnya nilai keteladanan Pancasila pada kehidupan sehari-hari, kemudian diberikan contoh nilai keteladanan Pancasila, menunjukkan gambar mengenai nilai keteladanan Pancasila yang akan dijawab oleh siswa secara langsung. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan masing-masing mendapat lembar petunjuk permainan *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* dengan lembar itu diharapkan siswa dapat membaca dan memahami aturan bermain dengan dibantu dengan penjelasan dari guru. Kemudian setiap perwakilan kelompok akan mencari *puzzle* tersembunyi pada halaman sekolah, lalu menyusunnya sesuai aturan yang telah di tetapkan dengan memahami soal terlebih dahulu kemudian menyusun jawaban *puzzle* dengan benar, setiap kelompok akan diminta untuk membacakan hasil jawaban dari *puzzle* yang telah disusun dilanjiutkan dengan menuliskan kembali ke dalam buku tulis.

Dengan selesainya kegiatan inti, maka tahap selanjutnya yaitu menutup pembelajaran, dengan menyimpulkan pembelajaran dan memberi pertanyaan kepada siswa sebagai penguatan pemahaman materi, kemudian pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama-sama

4) Pertemuan 4

Pertemuan ke 4 berisi kegiatan tes siklus I, yang diawali memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti tes, guru menjelaskan tata cara menjawab tes dan aturan saat proses tes berlangsung. Tes ini dilaksanakan selama 2x35 menit.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini mengenai peningkatan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PKN melalui metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* yang dilaksanakan di SDN 22/12 Salebbo. Penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya ketuntasan pemahaman konsep siswa disetiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata nilai pemahaman konsep siswa di peroleh 69,89%, Karena siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan dilanjutkan siklus II dengan melukan perbaikan. Pada siklus II nilai rata-rata pemahaman konsep siswa memperoleh 80,31% yang telah mencapai indikator keberhasilan

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan hingga memenuhi Indikator keberhasilan pada siklus II

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* peneliti menyarankan:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam pembelajaran selanjutnya
2. Bagi guru, penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media *puzzle* ini diharapkan menyesuiakan karakteristik siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

3. Bagi siswa, hasil pemahaman yang telah dicapai harus dipertahankan dan ditingkatkan lagi serta menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PKN.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis dalam pembelajaran lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

DAFTAR PUSTAKA

Acep, Y., et al. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

Alifah, L., & Suranto. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode *Treasure Hunt* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Al Madrasah : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1265-1277. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3553

Arikunto, S., et al. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Awaliyah, T. (2023). Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Konsep Bentuk bentuk Kerjasama dalam Organisasi pada Pelajaran PKn dengan Menerapkan Model Bermain Peran (Role Playing). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 1295–1306. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.428

Bara, L. H. B., et al. (2023). Strategi Penyusunan Langkah Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32019-32023.

Davita, P. W. C., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, *2*(2), 101. https://doi.org/10.48181/tirtamath.v2i2.8892

Elan, E., Muiz L, D. A., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*, *1*(1), 66–75. https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168

Elyasa, D., Syahril Sidik, G., Fatimah Zahrah, R., & Perjuangan Tasikmalaya, U. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Luas Daerah Bangun Datar Melalui Media *Puzzle* Di Kelas Iv Sd N Jamanis. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR*, *4*(2), 172–179. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index

Erliasar, S. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Pembelajaran Word Square Pada Siswa Kelas III SD Negeri Tanjungharjo Nanggulan Kulon Progo. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, *2*(3), 402–405. https://dx.doi.org/10.30738/trihayu.v2i3.755

Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *1*(1), 14–20. https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 751–765. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515

Gustina, R. R., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Bahan Ajar Power Point Interaktif Dengan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Untuk Meningkatan Pemahaman Konsep Pelajaran Pkn Kelas V SD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, *2*(1), 1–11. https://doi.org/10.22460/jpp.v2i1.11615

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). At-Taqaddum, 8(1), 21-46.

Hasibuan, A. S. R., Nurhayati, Humaira, S., & Hasibuan, E. D. (2023). Ruang Lingkup Dan Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(1), 1–6. https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/jurnaltips/article/view/2766/1159

Hiyum, E. R. W., & Bakhtiar, A. M. (2023). *Implementation of the Treasure Hunt Learning Model in Mathematics Subjects. Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, *8*(1), 51–62. https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v8i1.2986

Hutomo, R. S. (2016). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode *Treasure Hunt*. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta*, *5*(2), 107–113.

Indriani, N., & Lyesmaya, D. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Ppkn Pada Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *4*(1), 64. https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.631

Khairummuna Indra, Marhan Hasibuan, & Syarifah, S. (2023). Metode *Treasure Hunt*, Keaktifan siswaUpaya Penggunaan Metode *Treasure Hunt* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Langkat. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(3), 46–48. https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i3.994

Kristanto, E. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep PKn pada Materi Keputusan Bersama degan Strategi Pembelajaran Debat Aktif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, *2*(1), 350–356.

Kurniawan, Y., & Damri, D. (2022). Improving Beginning Reading Abilty for Dylexian Children through Letter *Puzzle* Media in Class IV SDN 08 Sarilamak. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(2), 2822–2824. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.4111

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

Pendidikan Dan Sains, *2*(3), 418–430. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar [The teacher's role as a motivator in learning]. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *Vol. 1*(No. 2), 171. https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1047

Martia, L. A. (2023). *The impact of treasure hunt games on learning outcomes in time measurement*. *14*(2), 515–525. https://dx.doi.org/10.24042/ajpm.v14i2.18237

Marzuki, N., Amin, N. F., & Tahir, A. J. (2023). Penerapan Media *Puzzle* Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(6), 2101–2114.

Maulidiyah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. *Skripsi*.Tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Jember.

Meilawati, D. F., (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa kelas 4 Sekolah Dasar. *Prosiding,* Disajikan dalam Seminar Nasional " "Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) di Era Society 5.0" Universitas Majalengka.

Mualimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik)*. Bandung : Taabita.

Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Riset*. 1(1), 29-40.

Murbarani, A. (2014). Pengembangan Media *Puzzle* Elektronik Tentang Rangka Tubuh Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Jombatan V Jombang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, *5*(3), 1–9.

Purba, P. B., et al. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.

Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, *4*(1), 118–130. https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27203

Rahmawati, I. A., & Listiani, I. (2023). Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas Iv. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, *14 No 3*, 243–252. https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/14958/pdf

Renata Ginting, R., Verbina Ginting, E., Jannah Hasibuan, R., & Masri Perangin-angin, L. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(04), 407–416. https://doi.org/10.59141/japendi.v3i04.778

Risnawati, R., Wibowo, A., & Bahar, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, *15*(2), 118. https://doi.org/10.35329/fkip.v15i2.468

Santosa, S., & Zaenuri. (2022). Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) Di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 1495–1504. https://media.neliti.com/media/publications/446795-none-b4b96896.pdf

Sudarto., Asriadi., & Syam, R. F. (2024). Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas V SD INPRES 4/82 Waji Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt*. *Jurnal Pendidikan dasar dan Sosial Humaniora*, 3(9), 569-576.

Sulastri, A., & Wasidi, W. (2019). *Implementation Of Methode Treasure Hunt Of Student And Learning Outcomes*. Diadik : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 9(2).

Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, *3*(4), 1261–1268. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222

Sundari, K., & Andriana, S. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Artikulasi Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdit an-Nadwah Bekasi. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(2), 109–116. https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i2.1603

Suryani Ela, K. Y. P. (2018). Profil Tingkat Pemahaman Konsep Cahaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hardiknas 2018*, 168–172.

Susanto, H., & wulandari, R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui media puzzle pada materi Bangun Datar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 23(1), 45-25.

Widodo, H. (2016) Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). Cendekia : Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan, 13(2), 293-308.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

4. ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN (INSTRUMEN 4)

DAFTAR KEHADIRAN SISWA KELAS V

SDN 22/12 SALEBBO

Nama Peneliti : Nur Rifka Azisah

Mata Pelajaran :Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas : V (Lima)

NO	NAMA SISWA	MEI					
		07	08	09	10	14	15
1.	DZULJALALI WAL IKRAM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2.	AISYAH INSYIRIYYAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3.	ASRIANI	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.	DAFFA IBNU HAFIDZ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.	KHUMAIRAH. B	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.	LA ODE MUH. FAHRI LQ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7.	MUH. DZAQWAN AL FAUZAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8.	MUH. IBROHIM TAMRIN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9.	MUHAMMAD AIDIL IKHSAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10.	MUHAMMAD ADITYA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11.	MUHAMMAD RAFI. A	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12.	NASWA TULASIAH FAIZAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13.	NAYLA ALKHUMAIRAH S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14.	NAYLA NUR JAZILAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15.	NUR AULIYA BUSYRO	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16.	RIZKI HASBULLAH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17.	SALMAN ALPARIS	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18.	SASKIA ANNISA. N	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19.	SUCI NURAENI	✓	✓	✓	✓	✓	✓

NILAI TES SISWA KELAS V

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

SIKLUS I

NO	NAMA SISWA	NILAI			KATEGORI
		PG	ESSAI	TOTAL	
1.	DZULJALALI WAL IKRAM	80	60	72	TUNTAS
2.	AISYAH INSYIRIYYAH	50	75	60	TIDAK TUNTAS
3.	ASRIANI	50	50	50	TIDAK TUNTAS
4.	DAFFA IBNU HAFIDZ	80	70	70	TUNTAS
5.	KHUMAIRAH. B	70	55	60	TIDAK TUNTAS
6.	LA ODE MUH. FAHRI LQ	80	70	76	TUNTAS
7.	MUH. DZAQWAN AL FAUZAN	60	70	64	TIDAK TUNTAS
8.	MUH. IBROHIM TAMRIN	80	90	84	TUNTAS
9.	MUHAMMAD AIDIL IKHSAN	60	70	64	TIDAK TUNTAS
10.	MUHAMMAD ADITYA	80	65	74	TUNTAS
11.	MUHAMMAD RAFI. A	80	60	72	TUNTAS
12.	NASWA TULASIAH FAIZAH	70	75	72	TUNTAS
13.	NAYLA ALKHUMAIRAH S	90	85	88	TUNTAS
14.	NAYLA NUR JAZILAH	80	70	70	TUNTAS
15.	NUR AULIYA BUSYRO	50	75	60	TIDAK TUNTAS
16.	RIZKI HASBULLAH	50	50	50	TIDAK TUNTAS
17.	SALMAN ALPARIS	80	70	70	TUNTAS
18.	SASKIA ANNISA. N	90	85	88	TUNTAS
19.	SUCI NURAENI	90	75	84	TUNTAS
JUMLAH					1328
SISWA TUNTAS					12
SISWA TIDAK TUNTAS					7

NILAI TES SISWA KELAS V

SIKLUS II

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

NO	NAMA SISWA	NILAI			KATEGORI
		PG	ESSAI	TOTAL	
1.	DZULJALALI WAL IKRAM	80	60	76	TUNTAS
2.	AISYAH INSYIRIYYAH	80	70	70	TUNTAS
3.	ASRIANI	50	75	60	TIDAK TUNTAS
4.	DAFFA IBNU HAFIDZ	90	75	84	TUNTAS
5.	KHUMAIRAH. B	80	60	72	TUNTAS
6.	LA ODE MUH. FAHRI LQ	80	70	76	TUNTAS
7.	MUH. DZAQWAN AL FAUZAN	100	70	88	TUNTAS
8.	MUH. IBROHIM TAMRIN	90	80	88	TUNTAS
9.	MUHAMMAD AIDIL IKHSAN	90	75	84	TUNTAS
10.	MUHAMMAD ADITYA	80	60	72	TUNTAS
11.	MUHAMMAD RAFI. A	100	80	92	TUNTAS
12.	NASWA TULASIAH FAIZAH	100	90	96	TUNTAS
13.	NAYLA ALKHUMAIRAH S	100	85	94	TUNTAS
14.	NAYLA NUR JAZILAH	90	70	82	TUNTAS
15.	NUR AULIYA BUSYRO	60	70	64	TIDAK TUNTAS
16.	RIZKI HASBULLAH	70	80	70	TUNTAS
17.	SALMAN ALPARIS	90	80	86	TUNTAS
18.	SASKIA ANNISA. N	90	70	82	TUNTAS
19.	SUCI NURAENI	90	85	88	TUNTAS
JUMLAH		1526			
SISWA TUNTAS		17			
SISWA TIDAK TUNTAS		2			

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw

RIWAYAT HIDUP



Nur Rifka Azisah adalah nama penulis dari skripsi ini, Lahir di Pangkajene, pada tanggal 12 Februari 2003. Anak pertama dari tiga bersaudara dan merupakan buah hati dari pasangan Ayahanda Umar wawo Ibunda Erni Damayanti.

Peneliti menempuh Pendidikan Sekolah dasar pada tahun 2009 di SDN 3 Sambung Jawa dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Bungoro lalu tamat pada tahun 2018. Kemudian di tahun yang sama peneliti melanjutkan Pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMAN 3 Pangkep dan tamat di tahun 2021. Pada tahun yang sama peneliti memasuki jenjang Pendidikan Perguruan Tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Andi Matappa di kabupaten Pangkajene Kepulauan.

Dengan Penuh semangat dan dukungan dari orang tua serta teman-teman untuk berusaha, penulis berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga penulis skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas selesainya skripsi yang berjudul "**Peningkatan Pemahaman Konsep PKN melalui Metode *Treasure Hunt* Berbantuan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas V SDN 22/12 Salebbo.**"

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Grj_Jn_SybXkWHJdZzCSYw