

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SD**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**TASIANA EKA
NIM F33208029**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD

Tasiana Eka, Suhardi Marli, Sukmawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN

Email: tasiapgsd@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kemampuan guru merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan media *puzzle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpul data adalah teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Alat pengumpul data berupa lembar observasi guru, lembar observasi aktivitas belajar peserta didik, dan tes. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus penelitian. Hasil penelitian terhadap kemampuan guru merancang RPP siklus I rata-ratanya 3,18 meningkat menjadi 3,37 pada siklus II. Hasil kemampuan guru melaksanakan pembelajaran siklus I rata-ratanya 2,66 meningkat menjadi 3,27 pada siklus II. Aktivitas belajar peserta didik siklus I sebesar 75,79% meningkat menjadi 88,49% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus I rata-ratanya 91,07 dan meningkat pada siklus II menjadi 95,71. Dengan demikian pembelajaran IPS dengan media *puzzle* berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di kelas 1 SDN 34 Pontianak Selatan.

Kata kunci: Aktivitas, Hasil Belajar, *Puzzle*, IPS.

Abstract: The purpose of this study is to describe the ability of teachers to design and implement learning with media activities and puzzles to improve learning outcomes in social studies learning. This study used a descriptive method to form action research. Data collection technique is the technique of direct observation and measurement techniques. Data collection tool in the form of teacher observation sheet, observation sheet learners' learning activities, and tests. This research study was conducted in two cycles. The results of studies on the ability of teachers to design lesson plans first cycle averaged 3.18 increased to 3.37 in the second cycle. The results of the teacher's ability to implement the learning cycle I averaged 2.66 increased to 3.27 in the second cycle. Learners' learning activities first cycle of 75.79% increased to 88.49% in the second cycle. While the learning outcomes of students in the first cycle average is 91.07 and increased in the second cycle becomes 95.71. Thus, learning with media puzzle IPS successfully increase the activity and learning outcomes of students in grades 1 SDN 34 South Pontianak.

Keywords: Activities, Results Learning, *Puzzle*, IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar. IPS mengajarkan peserta didik untuk bersosialisasi dengan lingkungannya dalam hidup sebagai makhluk sosial dan bermasyarakat. Dimana peserta didik berasal dari berbagai kalangan masyarakat baik dari segi suku, agama, adat dan tradisi yang perlu menyesuaikan antara satu sama lain ketika berada di lingkungan sekolah. Oleh sebab itu IPS sangat penting bagi peserta didik. Ilmu tentang pelajaran IPS diperoleh melalui pendidikan formal melalui proses pembelajaran. Menurut Arif Rohman (2011:105) “Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan”. Sofan Amri & Iif Khoiru (2010:13) “Pendidikan adalah kunci semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun warga masyarakat”. Proses pembelajaran merupakan implementasi dari pendidikan maka pembelajaran di sekolah haruslah efektif dan efisien begitu juga dengan guru dan proses pembelajaran merupakan dua hal yang memiliki keterkaitan sangat erat dan mutlak. Pembelajaran dikatakan efektif jika pembelajaran tersebut mampu memberikan atau menambah informasi baru bagi peserta didik. Sedangkan pembelajaran dikatakan efisien apabila pembelajaran tersebut menyenangkan, mengairahkan dan mampu memberikan motivasi bagi peserta didik dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran sebagai pendidik dan pengajar guru harus memperhatikan karakteristik peserta didik yang diajarnya. Hal ini sangat penting untuk membantu guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang cocok di kelasnya. Karakteristik peserta didik kelas rendah khususnya kelas satu sekolah dasar sangat senang dengan dunia bermain apalagi bermain dengan benda konkrit yang bisa dimanipulasi. Dengan mempertimbangkan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik, belajar sambil bermain merupakan metode belajar yang bisa diterapkan untuk proses pembelajaran di kelas rendah. Dimana belajar sambil bermain dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Artinya tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. “Aktivitas diperlukan agar peserta didik segala pengetahuan diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis” (Rousseau dalam Sardiman, 2011:96).

Aktivitas belajar sambil bermain dapat diwujudkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas rendah yang banyak menggunakan media gambar untuk memperjelas isi materi yang diajarkan. Dengan mengubah gambar menjadi puzzle yang akan disusun oleh peserta didik dalam permainan berkelompok membuat proses pembelajaran menjadi lebih menantang dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman mengajar di lapangan tepatnya di SDN 34 Pontianak Selatan, ada beberapa hal yang dirasakan oleh peneliti sebagai masalah dalam belajar. Adapun kenyataannya di lapangan khususnya di kelas 1E SDN 34 Pontianak Selatan yaitu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS),

peserta didik tampak kurang menunjukkan aktivitas belajar seperti yang diharapkan. Peserta didik cenderung pasif yaitu diam, tidak mau bertanya, sulit merespon pertanyaan guru, dan tidak berani maju ke depan kelas untuk ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan contoh soal maupun mendemonstrasikan kegiatan seperti permintaan guru. Sebagai guru dan juga peneliti, masalah belajar ini harus segera di atasi. Sardiman (2011:99) mengatakan “Anak didik dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang. Oleh sebab itu, tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, anaklah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri”. Dengan kata lain, “Tercapainya tujuan pembelajaran atau hasil pengajaran itu sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas siswa” (Sardiman 2011: 48). Maka, setelah melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya, disimpulkanlah bahwa kurangnya aktivitas belajar peserta didik disebabkan kurang kreatifnya guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran serta metode mengajar yang masih monoton.

Dari uraian di atas, sebagai peneliti guru akan menerapkan metode permainan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS dengan harapan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di kelas 1 SDN 34 Pontianak Selatan akan meningkat sesuai harapan. Dengan adanya permainan edukatif dalam pembelajaran IPS ini, diharapkan suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan efisien pada peserta didik.

METODE

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan media *puzzle* di kelas IE SDN 34 Pontianak Selatan. Berdasarkan masalah yang diteliti maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Dalam penelitian ini metode deskriptif memaparkan pemecahan masalah saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar oleh pendidik dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di kelas IE SDN 34 Pontianak Selatan. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh peserta didik kelas IE Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan Tahun Ajaran 2013/2014 berjumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan dan guru yang melakukan penelitian.

Bentuk penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Dalam penelitian ini PTK yang digunakan adalah PTK berdasarkan model Kemmis & Taggart. Rancangan Kemmis & Taggart dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observer*), dan refleksi (*reflect*).

Tahap perencanaan dilaksanakan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat rancangan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran, membuat lembar observasi untuk pengamatan kemampuan guru

membuat RPP dan melaksanakan pembelajaran serta lembar observasi aktivitas belajar peserta didik, melakukan diskusi dengan guru kolaborator untuk menentukan waktu pelaksanaan dan cara menggunakan lembar observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan secara kolaboratif dalam setiap siklus pembelajaran dimana guru kolaborator mengamati pelaksanaan pembelajaran sesuai aspek yang tertera pada lembar observasi. Sedangkan tahap refleksi dilakukan setiap selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Data dikumpulkan dengan teknik observasi langsung dan pengukuran. Alat pengumpul data berupa lembar observasi dan tes. Untuk menganalisis data kemampuan guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran dan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik digunakan rumus rata-rata (Sugiyono, 2013:185) yaitu $M = \frac{\sum X}{N}$

sedangkan rumus persentase (Burhan Bungin, 2011:182) $P = \frac{fx}{N} \times 100\%$

digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar peserta didik.

HASIL

Setelah melakukan 2 siklus penelitian pada pembelajaran IPS dengan media *Puzzle* di kelas 1 SDN 34 Pontianak Selatan dengan fokus masalah apakah dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran IPS maka diperoleh rekapitulasi data sebagai berikut:

Hasil kemampuan guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II direkapitulasi seperti tampak pada tabel 1.

Tabel 1
Rekapitulasi Kemampuan Guru Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Media *Puzzle* Siklus I dan Siklus II

Keterangan skor: 1= Kurang 2= Cukup 3= Baik 4= Sangat Baik

No.	Aspek yang dinilai	Siklus 1	Siklus 2
1.	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	3	3
2.	Kelengkapan cakupan rumusan tujuan pembelajaran	3	3
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	4	4
4.	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran	4	4
5.	Keruntutan dan sistematika materi pembelajaran	4	4
6.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	3	3
7.	kesesuaian media pembelajaran (media <i>puzzle</i>) dengan tujuan pembelajaran	3	4
8.	kesesuaian media pembelajaran (media <i>puzzle</i>) dengan materi pembelajaran	4	4
9.	kesesuaian media pembelajaran (media <i>puzzle</i>) dengan karakteristik peserta didik	3	4
10.	kesesuaian keruntutan sitematika kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3	3
11.	kesesuaian strategi/metode dengan tujuan	3	3

12.	pembelajaran kesesuaian alokasi waktu dengan langkah-langkah pembelajaran	2	3
13.	kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran	3	3
14.	kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	3	3
15.	kejelasan prosedur penilaian	3	3
16.	kelengkapan instrumen penilaian	3	3
Total Skor		51	54
Rata-rata Skor = Total Skor/ Jumlah Indikator		$\frac{51}{16} = 3,18$	$\frac{54}{16} = 3,37$

Rentang nilai:

A= 3,50 – 4,00 (Sangat Baik)

B= 3,00 – 3,49 (Baik)

C= 2,00 – 2,99 (Cukup)

D = 1,00 – 1,99 (Kurang)

Data hasil kemampuan guru melaksanakan rancangan pembelajaran IPS dengan media *puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel rekapitulasi dibawah ini.

Tabel 2
Rekapitulasi Kemampuan Guru Melaksanakan Rancangan Pembelajaran IPS dengan Media *Puzzle* Siklus I dan Siklus

Keterangan skor: 1= Kurang 2= Cukup 3= Baik 4= Sangat Baik

No.	Aspek yang dinilai	Siklus 1	Siklus 2
1.	Guru menyiapkan ruangan, media, dan bahan pembelajaran	3	3
2.	Guru memeriksa kesiapan belajar peserta didik	2	4
3.	Guru membuka pembelajaran dengan doa dan salam	3	4
4.	Guru melakukan absensi peserta didik	3	4
5.	Guru melakukan appersepai	2	3
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3
7.	Guru menyampaikan materi pelajaran secara runtut	2	3
8.	Guru menguasai materi pembelajaran	3	4
9.	Guru mengaitkan materi dengan materi lain yang relevan	2	3
10.	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	2	3
11.	Guru menggunakan media (miniatur rumah/ gambar ruangan dalam rumah/ gambar perilaku menjaga dan tidak menjaga kebersihan rumah/ gambar rumah sehat dan tidak sehat)dalam menyampaikan materi pembelajaran	3	4
12.	Guru melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran	4	4
13.	Guru menerangkan penggunaan media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran	3	3

14.	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif	2	4
15.	Guru membagi peserta didik dalam kelompok belajar	2	4
16.	Guru menjelaskan tata cara menyelesaikan tugas menyusun puzzle dalam kelompok	2	3
17.	Guru menerapkan metode permainan dalam tugas kelompok menyusun <i>puzzle</i>	3	3
18.	Guru menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	4	4
19.	Guru merespon positif partisipasi peserta didik	2	2
20.	Guru menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik	3	3
21.	Guru melakukan pengawasan terhadap setiap kelompok belajar	3	4
22.	Guru melakukan bimbingan kepada peserta didik dalam mengerjakan tugas kelompok atau individu	2	4
23.	Guru membimbing kelompok belajar melakukan presentasi	2	2
24.	Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab	2	2
25.	Guru mampu melaksanakan pembelajaran untuk menghasilkan pesan yang menarik	3	3
26.	Guru melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	3	3
27.	Guru melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan sikap positif	3	3
28.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu	2	3
29.	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar	2	3
30.	Guru menyimpulkan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik	4	3
31.	Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik	4	4
32.	Guru melakukan tindak lanjut pembelajaran	2	3
33.	Guru menutup pembelajaran	3	3
Total Skor		88	108

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{88}{33} = 2,66 \quad \frac{108}{33} = 3,27$$

Rentang nilai:

A= 3,50 – 4,00 (Sangat Baik)

B= 3,00 – 3,49 (Baik)

C= 2,00 – 2,99 (Cukup)

D = 1,00 – 1,99 (Kurang)

Sedangkan data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik siklus I dan siklus II pada pembelajaran IPS dengan media puzzle di kelas 1 SDN 34 Pontianak Selatan tampak pada tabel 3 berikut:

Tabel 3
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik yang Muncul pada Pembelajaran IPS dengan Media *Puzzle* Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Aktivitas yang diamati	Kemunculan				Peningkatan (%)
		Siklus 1		Siklus 2		
A.	Oral Activities	Muncul	(%)	Muncul	(%)	
		1				
1.	Peserta didik aktif bertanya selama kegiatan pembelajaran terkait materi pelajaran.	8	28,57 %	18	64,28 %	35,71%
2.	Peserta didik aktif membaca selama kegiatan pembelajaran terkait materi pelajaran	22	78,57 %	26	92,85 %	14,28%
3.	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan dari guru selama pembelajaran berlangsung terkait materi pelajaran.	20	71,42 %	25	89,28 %	17,85%
B.	Listening Activities					
1.	Peserta didik aktif menyimak presentasi kelompok lain	15	53,57 %	23	82,14 %	28,57%
2.	Peserta didik aktif menyimak penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung.	20	71,42 %	22	78,57 %	7,14%
C.	Writing Activities					
1.	Peserta didik aktif menyalin tugas dari guru	24	85,71 %	25	89,28 %	3,57%
D.	Motor Activities					
1.	Peserta didik aktif menyusun kepingan <i>puzzle</i> dalam kelompok	26	92,85 %	28	100 %	7,14%
E.	Mental Activities					
1.	Peserta didik aktif berpikir menyelesaikan penyusunan <i>puzzle</i> dalam kelompok.	28	100 %	28	100%	0%
2.	Peserta didik aktif berpikir menyelesaikan soal latihan	28	100 %	28	100 %	0%

Total	191	692,83	223	778,53	114,26
		%		%	
(%)	75,79	76,98	88,49%	88,49	12,69
	%	%		%	

Rentang nilai persentase:

A = 90% - 100% (Sangat Baik)

B= 80% - 89% (Baik)

C = 65% - 79% (Cukup)

D = 55% - 64% (Kurang)

Untuk data hasil belajar peserta didik dengan media puzzle pada pembelajaran IPS, setelah pelaksanaan siklus I dan siklus II diperolehlah rekapitulasi data hasil belajar seperti pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS dengan Media *Puzzle* Siklus I dan Siklus II

NO.	Nama Peserta Didik	Siklus 1		Siklus 2	
		Nilai	Tuntas/ Tidak Tuntas	Nilai	Tuntas/ Tidak Tuntas
1.	Awen	80	T	90	T
2.	Ryan Saputra	80	T	90	T
3.	Alexander Chandra Wijaya	90	T	100	T
4.	Andi Syaputra	100	T	90	T
5.	Anggel Gressela	100	T	100	T
6.	Berta Aprilia	100	T	100	T
7.	Chen Ken Ho	90	T	90	T
8.	Dimas Ayu Trisnawati	80	T	100	T
9.	Gabriel Bintang Oktriana Hasibuan	100	T	100	T
10.	Hans Jervis	60	Tt	80	T
11.	Indri Nurul Aini	100	T	90	T
12.	Jonathan Lawrensus Putra Suardi	90	T	100	T
13.	Luther Christian	90	T	100	T
14.	Mardalena Maria	100	T	100	T
15.	Muhammad Febiansyah	100	T	100	T
16.	Muhamad Ibnu Khaldun	70	Tt	100	T
17.	Muhamad Pasya	50	Tt	80	T
18.	Nanda Adisty Lutfiah	100	T	100	T
19.	Rahel Meilita Simanjuntak	100	T	100	T
20.	Rayhan mulya Dharmawan	100	T	100	T
21.	Riva Qhayla Fitri	100	T	90	T
22.	Samuel Jansen Martua	100	T	90	T
23.	Stella Novebria	100	T	100	T
24.	Stephandi Ginting	100	T	100	T
25.	Tania Nurrahimma	100	T	100	T
26.	Veni	100	T	100	T
27.	Vesya Anggini	100	T	90	T
28.	Yohanes Eric	70	Tt	100	T
Total Nilai		2550	24	2680	28

Nilai Rata-rata	91,07	85,71 %	95,71	100 %
-----------------	-------	---------	-------	-------

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas **siklus I** dilaksanakan pada hari Kamis tanggal **20 Maret 2014** pukul **07.00** sampai pukul **08.45** WIB yang diamati oleh guru kolaborator Ibu **Siti Fatmawati, S.Pd.** serta teman sejawat yang mendokumentasikan pelaksanaan penelitian yaitu Ibu **Kresensia Ranti Devisa, S.Pd.** Kegiatan Inti siklus I, meliputi: guru mempersilakan peserta didik perbarisan secara bergantian maju ke depan untuk mengamati contoh hasil gambar *puzzle* dan miniatur rumah lengkap dengan ruangan di dalamnya. peserta didik membaca materi dalam buku bersama-sama dan diwakili satu orang di depan kelas Kemudian guru menjelaskan materi pelajaran sambil melakukan tanya jawab dan melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media gambar tentang ruangan dalam rumah dan ciri khas benda di dalamnya. Guru membagi peserta didik dalam 6 kelompok dan menjelaskan tata cara menyelesaikan *puzzle*. Selama peserta didik melaksanakan kerja kelompok, guru terus mengawasi dan membimbing. Peserta didik mewakili tiap kelompok mempresentasikan gambar *puzzle* yang telah utuh di depan kelas dan peserta lain memperhatikannya. Setelah itu, peserta didik mengerjakan tugas secara individu yang dibacakan oleh guru untuk membantu peserta didik yang belum bisa membaca. Kesimpulan **refleksi siklus I** adalah peneliti akan merancang rencana perbaikan untuk memperbaiki kekurangan pada proses pelaksanaan pembelajaran siklus I yang diharapkan mencapai hasil yang optimal pada siklus selanjutnya.

Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan media *puzzle* di kelas 1 SDN 34 Pontianak selatan **siklus 2** dilaksanakan pada hari Kamis, **27 Maret 2014** pukul **07.00** sampai **08.45** dengan jumlah peserta didik yang hadir berjumlah 28 orang. Siklus II adalah kegiatan peneliti mengimplementasikan rancangan perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I dan diamati oleh guru kolaborator. Kegiatan Inti, meliputi: guru mempersilakan peserta didik perbarisan secara bergantian maju ke depan untuk mengamati dua miniatur rumah lengkap dengan ruangan di dalamnya yang sehat dan tidak sehat. peserta didik membaca materi dalam buku bersama-sama dan diwakili satu orang di depan kelas. Kemudian guru menjelaskan materi pelajaran sambil melakukan tanya jawab sesuai isi materi dan melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media gambar tentang rumah sehat dan tidak sehat serta perilaku menjaga dan tidak menjaga kebersihan rumah. Guru membagi peserta didik dalam 6 kelompok dan menjelaskan tata cara menyelesaikan *puzzle* sebelumnya posisi tempat duduk sudah diatur mengelompok. Selama peserta didik melaksanakan kerja kelompok, guru terus mengawasi dan membimbing. Peserta didik mewakili tiap kelompok mempresentasikan gambar *puzzle* yang telah utuh di depan kelas dan peserta lain memperhatikannya. Setelah itu, peserta didik mengerjakan tugas secara individu yang dibacakan oleh guru untuk membantu peserta didik yang belum bisa membaca. Berdasarkan hasil yang diperoleh terhadap pelaksanaan siklus II, telah terjadi peningkatan yang sangat baik terhadap kemampuan guru menyusun rancangan pembelajaran, kemampuan guru melaksanakan pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar peserta didik dari

siklus sebelumnya. **Hasil refleksi siklus II**, disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan media *puzzle* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di kelas 1 SDN 34 Pontianak Selatan dan penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Adapun hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS dengan media *puzzle* di kelas 1 SDN 34 Pontianak selatan **siklus I dan siklus II** telah dibuat dalam bentuk tabel rekapitulasi seperti yang tertera pada tabel **1, 2, 3** dan **4** di atas dan dijelaskan dalam uraian dibawah ini.

Pembahasan Tabel 1 Siklus I, Dari data pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan media *puzzle* pada siklus I untuk perolehan total skor berjumlah 51 dengan skor rata-rata **3,18** dan masuk pada kriteria nilai B (Baik). Aspek yang dinilai pada kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media *puzzle* berjumlah 16 indikator. Dari seluruh aspek/indikator yang dinilai masih terdapat 1 indikator yaitu pada nomor 12 yang belum mencapai hasil yang memuaskan.

Pembahasan Tabel 1 Siklus II, Dari data di atas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II diperoleh hasil skor rata-rata **3,37**. Jika dianalisis perindikator, terlihat bahwa tidak ada nilai yang berada pada skor nilai 1 atau 2. Hal ini berarti untuk RPP siklus II dinilai sudah baik dari sebelumnya karena terjadi peningkatan skor rata-rata.

Dari hasil **rekapitulasi** pada **tabel 1** pelaksanaan siklus I, dari ke 16 indikator yang dinilai terdapat 1 indikator dengan skor 2, 11 indikator dengan skor 3 dan 4 indikator dengan skor 4. Total nilai skor siklus 1 adalah 51 dan rata-ratanya **3,18**. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II, dari 16 indikator yang dinilai terdapat 10 indikator dengan skor 3 dan 6 indikator dengan skor 4. Berarti terjadi peningkatan jumlah skor untuk beberapa indikator yang mana sebelumnya masih terdapat indikator yang skornya 3. Total skor siklus 2 adalah 54 dan rata-rata skor **3,37**. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar **0,19** poin dari siklus I ke siklus II.

Pembahasan Tabel 2 Siklus I, Berdasarkan data yang tertera pada tabel 2 di atas, kemampuan guru dalam melaksanakan rancangan pembelajaran IPS dengan media *puzzle* di kelas 1 SDN 34 Pontianak Selatan terdapat 15 indikator dengan nilai 2, 14 indikator dengan nilai 3 dan 4 indikator dengan nilai 4. Secara keseluruhan perolehan total hasil penilaian terhadap 33 indikator adalah **88** dengan rata-rata skor **2,66** dan nilai akhir ini termasuk pada kriteria C (cukup) yang masih jauh dari harapan peneliti.

Pembahasan Tabel 2 Siklus II, Berdasarkan data yang tertera pada tabel di atas, kemampuan guru dalam melaksanakan rancangan pembelajaran dengan media *puzzle* pada siklus II terdapat 3 indikator dengan nilai 2, 18 indikator dengan nilai 3 dan 12 indikator dengan nilai 4. Secara keseluruhan perolehan total hasil penilaian terhadap 33 indikator adalah **108** dengan rata-rata skor **3,27** dan nilai akhir ini termasuk pada kriteria baik.

Rekapitulasi Tabel 2 di atas menunjukkan peningkatan skor untuk beberapa indikator dari siklus I ke siklus II. Total skor pada siklus I sebesar **88**

meningkat sebesar **20 skor** menjadi **108** total skor pada siklus II dengan peningkatan skor total sebesar **0,61** poin. Dimana terdapat 16 indikator yang mengalami peningkatan skor, yaitu indikator nomor **2, 3, 4, 5, 7,8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 21, 22, 28, 29** dan **32**. Peningkatan ini menunjukkan tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan media *puzzle* di kelas 1 SDN 34 Pontianak Selatan.

Pembahasan Tabel 3 Siklus I, Dari data pada tabel 3 di atas, diketahui peserta didik yang menunjukkan keaktifan selama mengikuti pembelajaran sebanyak **191** kemunculan dengan rata-rata **75,79 %**. Sedangkan untuk peserta didik yang kurang aktif kemunculannya sebanyak 61 dengan rata-rata persentasenya 24,20 %. Data ini sudah menunjukkan bahwa peserta didik cukup antusias dan aktif mengikuti pembelajaran IPS dengan media *puzzle* namun belum mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti.

Pembahasan Tabel 3 Siklus II, Dari data tabel 3 di atas, diketahui peserta didik yang menunjukkan keaktifan selama mengikuti pembelajaran pada siklus II sebanyak **223** kemunculan peserta didik dengan rata-rata **88,49%**. Sedangkan untuk peserta didik yang kurang aktif kemunculannya sebanyak 29 dengan rata-rata persentasenya 11,50%.

Berdasarkan data hasil **rekapitulasi** tabel 3 di atas, pada siklus I total yang muncul sebanyak **191** kemunculan dan rata-ratanya **75,79 %**. Sedangkan pada siklus II total kemunculan sebanyak **223** dengan rata-rata **88,49%**. Terdapat 7 indikator aktivitas belajar yang mengalami peningkatan skor yaitu semua indikator pada bagian A sampai D. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar **32** kemunculan dengan persentasenya **12,7%**. Dapat disimpulkan bahwa, jika terjadi kenaikan jumlah kemunculan atau jumlah persentasenya berarti pembelajaran dengan media *puzzle* berhasil dilaksanakan dengan efektif.

Pembahasan Tabel 4 Siklus I, Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN 34 Pontianak Selatan untuk mata pelajaran IPS yaitu 73, maka dari data hasil belajar peserta didik siklus I pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat 24 peserta didik yang hasil belajarnya tuntas dan 4 peserta didik yang belum tuntas. Secara keseluruhan total hasil belajar peserta didik adalah **2550** dengan nilai rata-rata **91,07**.

Pembahasan Tabel 4 Siklus II, Dari data hasil belajar peserta didik siklus II pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat 28 orang atau 100 % peserta didik yang hasil belajarnya tuntas dan 0 % peserta didik yang belum tuntas. Secara keseluruhan total hasil belajar peserta didik adalah **2680** dengan nilai rata-rata **95,71**. Adapun acuan nilai tuntas ialah Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN 34 Pontianak Selatan untuk mata pelajaran IPS yaitu 73. Dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik siklus II tuntas semua.

Berdasarkan hasil **rekapitulasi** pada tabel 4, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media *puzzle*. Peningkatan tersebut tampak pada nilai rata-rata kelas, walaupun secara individual ada beberapa peserta didik yang mengalami penurunan nilai. Namun hal tersebut tidak berpengaruh banyak, karena masih berada di atas KKM IPS khususnya di SDN 34 Pontianak Selatan yaitu 73. Hasil belajar siklus I rata-rata kelasnya sebesar **91,07** dan meningkat menjadi

95,71 pada siklus II. Berarti telah meningkat sebesar **4,64 %** dan persentase ketuntasan siklus I sebesar **85,71%** menjadi **100%** pada siklus II berarti terjadi peningkatan sebesar **14,28%**.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan di dalam penelitian tentang Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Media *Puzzle* pada Pembelajaran IPS di Kelas I SDN 34 Pontianak Selatan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Terdapat peningkatan** kemampuan guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas 1 SDN 34 Pontianak selatan. Kemampuan ini terbukti dengan adanya peningkatan skor rata-rata pada lembar penilaian menyusun rencana pembelajaran yang susah ditentukan yakni dari 3,18 menjadi 3,37 dan termasuk kategori baik dimana terdapat peningkatan skor sebesar **0,19 skor**.
2. **Terdapat peningkatan** kemampuan guru melaksanakan rancangan pembelajaran dengan media *puzzle* di kelas 1 SDN 34 Pontianak Selatan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prestasi rata-rata siklus I sebesar 2,66 menjadi 3,27 pada siklus II dan termasuk kriteria baik dimana terdapat peningkatan skor sebesar **0,61 skor**.
3. **Terjadi peningkatan** aktivitas belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran IPS dengan media *puzzle*. Peningkatan ini terlihat dari jumlah peserta didik yang sangat antusias pada siklus selanjutnya. Pada siklus I jumlah kemunculan peserta didik yang aktif sebesar 75,79% atau 191 kali kemunculan dan meningkat pada siklus II menjadi 88,49% atau 223 kali kemunculan. Terjadi peningkatan sebesar **12,07%** atau 32 kemunculan.
4. **Terjadi peningkatan** hasil belajar yang sangat berarti pada setiap siklusnya. Pada siklus I hasil belajar rata-rata kelas sebesar 91,07 atau 85,71% untuk ketuntasan belajar peserta didik dan terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II hasil belajar rata-rata kelas meningkat menjadi 95,71 dan untuk nilai hasil belajar secara individu pada siklus II 100% tuntas. Berarti terjadi peningkatan sebesar **4,64%**. Sudah jelas hasil belajar siklus I dan siklus II sangat baik, karena berada di atas KKM sekolah yakni 73.

Saran

Dari beberapa kesimpulan hasil penelitian di atas, maka penulis menyampaikan beberapa saran, yaitu: (1) Dari hasil penelitian ini, diharapkan bagi guru SD dimanapun berada terutama teman sejawat di sekolah yang sama dengan tempat penulis melaksanakan penelitian dan mengajar agar mau mencoba menggunakan media yang sama dalam mengajar, terutama jika menemukan masalah mengajar yang sama. Sehingga peserta didik menjadi berminat dan aktif untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. (2) Hendaknya, guru mampu mengembangkan potensi dirinya untuk menemukan metode mengajar yang menarik, kreatif, efektif dan efisien dan sesuai dengan karakter serta tingkat

perkembangan peserta didik. Sehingga saat mengaplikasikannya terdapat perubahan yang sangat signifikan baik dari aktivitas dan hasil belajar peserta didik. (3) Sebaiknya setelah pembelajaran berlangsung, guru selalu melakukan refleksi terhadap hasil kegiatan pembelajaran. Dengan demikian masalah belajar yang berakar dari guru akan mudah diatasi dengan cara yang tepat. (4) Media *puzzle* hanya cocok digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas rendah. Hal ini karena peserta didik kelas rendah harus banyak berlatih mengembangkan imajinasi, nalar, kesabaran, kerjasama dan rasa percaya diri. Selain itu peserta didik kelas rendah sangat erat dengan dunia bermain, sehingga mereka tidak jenuh belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif Rohman. 2011. **Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan**. Yogyakarta: LaksBang Mediatama Yogyakarta.
- Burhan Bungin. 2011. **Metodologi Penelitian Kuantitatif**. Jakarta: Kencana Prenada.
- Hamdani. 2011. **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: Pustaka Setia
- Igak Wardhani, dkk. 2007. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Universitas Terbuka
- Iskandar. 2011. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mahmud. 2011. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- M. Ngalim Purwanto. 2012. **Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno. 2007. **Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami**. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sardiman. 2011. **Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sofan Amri & Iif Khoiru A. 2010. **Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas**. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sudarman Danim. 2002. **Menjadi Peneliti Kualitatif**. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2013. **Statistika untuk Penelitian**. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2003. **Metodologi Penelitian Pendidikan**. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto dkk.2012. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT. Bumi Aksara.