

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*
IPS KELAS IV DI SD**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**DOMINIKA YANTI
NIM. F34211750**



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

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*
IPS KELAS IV DI SD**

Dominika Yanti : Edy Yusmin, Zainuddin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN

Email : dominika.yanti@yahoo.co.id

Abstrak : judul penelitian ini adalah peningkatan aktivitas belajar ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan media *Puzzle* di SD. Penelitian ini bertujuan memperbaiki kinerja peneliti sebagai seorang guru dan mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran peserta didik melalui media *puzzle* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD 02 Milas. Metode penelitian yang di gunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitiannya adalah 26 orang peserta didik kelas IV. Hasil penelitian setelah di analisis ternyata mengalami peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Aktivitas fisik semula pada siklus I 53,34 di siklus II menjadi 86,54, aktivitas mental 47, 25 di siklus ke II menjadi 93,95, aktivitas emosional 52,88 di siklus II menjadi 98,01.

Kata kunci : Aktivitas Belajar ,*Puzzle* dan Pengetahuan Sosial

Abstract: The title of this research is to increase the activity of social science learning using Puzzles in SD media. This study aims to improve the performance of the researcher as a teacher and describe the increased activity of students learning through the medium of the puzzle in the Social Sciences learning in fourth grade 02 Milas. The research method used is the method deskriptif with a qualitative approach in the form of the action research class (PTK). Research subject is 26 fourth grade students. The results of the study after the analysis was experiencing increasing learners' learning activities. Physical activity initially in the first cycle in the second cycle becomes 53.34 86.54, 47 mental activity, 25di cycle II became 93.95, 52.88 emotional activity in the second cycle becomes 98.01.

Keywords: learning activities, Puzzle, and Sosial Science

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sosial peserta didik, untuk berinteraksi dengan anggota masyarakat lain. Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki fungsi yang erat terhadap perkembangan kognitif, afektif, serta psikomotor yang harus peserta didik kembangkan dan diterapkan dalam berinteraksi di masyarakat. Hal ini yang menarik bagi peneliti untuk mengangkat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang akan diteliti. Penerapan pelajaran IPS di sekolah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kenyataannya banyak peserta didik di SDN 02 Milas yang menunjukkan bahwa proses

pembelajaran masih mengalami permasalahan dalam aktivitas pembelajaran. (Baruga, 2008) salah satu usaha yang dilakukan untuk merubah suatu keadaan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif yaitu dengan meningkatkan aktivitas peserta didik dengan cara menggunakan metode yang sudah dirancang dengan matang agar hasilnya optimal, yaitu dapat dirancang dengan menggunakan “ media *puzzle*”. Oemar Hamalik 2010:90 aktivitas belajar, aktivitas fisik, aktivitas mental maupun aktivitas emosional.

Harapan dan tujuan peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu ingin mengukur dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui media *Puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan kreatif. Karena media *puzzle* merupakan metode yang menerapkan prinsip belajar sambil bermain (Depdikbud.1998). Karena prinsip belajar sambil bermain akan memberikan kesan yang dalam pada diri peserta didik sehingga akan mudah diingat, menyenangkan dan tidak menjemukan. Apalagi dalam pelajaran IPS banyak materi pelajaran yang sifatnya seperti materi hafalan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki kinerja peneliti sebagai seorang guru dan mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran peserta didik melalui media *puzzle* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD 02 Milas. Tujuan khusus dari penelitian ini juga guna mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Media *puzzle* merupakan sebuah permainan menyusun potongan-potongan gambar pada kotak-kotak kosong. Dengan hasil pemikiran yang kreatif media *puzzle* dapat digunakan untuk media atau metode dalam pembelajaran.

Gagne dan Sofia Ira Adriana (2007:3) menyatakan “Belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan seseorang untuk mengubah tingkah lakunya cukup tepat, dan perubahan yang serupa tidak perlu terjadi berulang kali setia menghadapi situasi baru”.

Aktivitas belajar menurut Oemar Hamalik (2010), “merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi dalam rangka mencapai tujuan belajar”. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada peserta didik , sebab dengan adanya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif. Hal ini sesuai dengan belajar aktif menurut Rini Kristiantari (2004:85) mengatakan : “Belajar aktif (*active learning*) adalah proses aktif dari anak didik untuk membangun pengetahuan. Yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang menekankan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Anak berkesempatan mengambil keputusan.
- c. Partisipasi aktif peserta didik dalam berekspresi, bertindak, berinteraksi dengan sumber belajar, terlibat dalam kegiatan belajar mandiri atau kelompok, mengamati, menyerap informasi yang dikemas oleh sumber belajar.
- d. Guru sebagai pembimbing, innovator dan fasilitator untuk memperoleh pengalaman belajar.
- e. Guru sebagai *manager* (pengelola) dan *designer* (perancang) pengalaman belajar anak.

Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman dan Wawan Junaidi (2010) mengatakan bahwa “Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik”.Najib Sulhan (2006:50) menyatakan “Kegiatan peserta didik aktif yaitu selalu mencoba, tidak ingin jadi penonton,

memanfaatkan modalitas belajar (visual, auditoral atau kinestetik), dan penuh perhatian dalam setiap proses pembelajaran”. Sedangkan asas belajar aktif (Depdikbud dalam Kusumah : 2004:5) adalah berkaitan dengan proses pembelajaran yang aktif dan bermakna baik secara fisik, mental maupun sosial. Hal ini sesuai dengan Ausubel dalam pembelajaran yang bermakna. Dimana dalam proses pembelajaran mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat pada struktur kognitif seseorang.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Dalam aktivitas belajar peserta didik harus berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat inderanya, karena belajar merupakan membentuk makna. Makna diciptakan oleh peserta didik dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami secara langsung, oleh karena itu aktifitas fisik, mental dan emosional mutlak dalam pembelajaran dengan kata lain, tidak ada proses belajar yang tidak disertai keaktifan pembelajaran didalamnya sehingga tanpa aktivitas tersebut pembelajaran IPS tidak akan bermakna.

Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Paul D. Dierich dalam Sardiman (2010:101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

- a. *Visual Activities* yang termasuk didalamnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral Activities* seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi.
- c. *Listening Activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, music, pidato.
- d. *Mental Activities* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- e. *Emotional Activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup.

Mulyono Tj (1980 :8) memberi batasan bahwa IPS sebagai pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan oleh Saidiharjo (1980:4), bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Jadi IPS adalah program studi yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, ilmu politik, dan psikologi sosial untuk menjadikan siswa menjadi warga Negara yang baik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik dan sebagainya.

METODE

Metode penelitian dianggap paling penting dalam menilai kualitas hasil penelitian. Keabsahan suatu penelitian ditentukan oleh metode penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Bisri Mustofa, Tin Tisnawati, (2009:67) penelitian kualitatif seringkali dipergunakan

dalam penelitian-penelitian ilmu sosial. Hal ini sering dirasakan perlu karena fenomena social seringkali tidak bisa ditunjukkan secara kuantitatif. Namun penelitian kualitatif dan kuantitatif saling melengkapi. Bisri Mustofa, Tin Tisnawati, (2009:30) penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu realita sosial tertentu atau dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan-keadaan nyata yang berlangsung sekarang.

Bentuk penelitiannya berupa PTK (penelitian tindakan kelas). Kemmis, (Mc Niff,1991,p.2) penelitian tindakan kelas suatu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri. Wardani, dkk, (2008:1-4) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri,dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Langkah langklah ptk menggunakan konsep yang di buat kemmis dan taggart. Teknik pengumpulan data dalam proses penelitian tindakan kelas menggunakan beberapa cara, 1. Observasi langsung 2. Tes 3. Dokumentasi. Menganalisis aktivitas belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung yaitu dengan cara mengolah data hasil observasi dijadikan kebentuk persentase.

Tahap Perencanaan

Guru sebagai peneliti menyiapkan Rencan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),media puzzle. Lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran. Bersama kolaborator mendiskusikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran serta penggunaan media puzzle

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti diawali dengan penjelasan tentang peta lingkungan setempat, setelah itu peneliti menampilkan peta yang utuh tanpa di potong-potong, dengan sedikit penjelasan. Guru menampilkan media puzzle dan meminta siswa untuk mengamatinya, selanjutnya guru memberi tantangan kepada siswa untuk menyusunnya di papan tulis. Setelah itu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, setiap satu kelompok diberikan gambar puzzle yang sama.

Tahap Pengamatan

Pada penelitian siklus I, observasi/penilaian dilakukan oleh kolaborator terhadap peneliti yang melaksanakan pembelajaran peta lingkungan setempat dengan menggunakan media puzzle. Observasi/penilaian difokuskan untuk mengobservasi kemampuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran serta keaktifan peserta didik ikut aktif terlibat dalam menggunakan media puzzle.

Tahap Refleksi

Dari hasil refleksi dan diskusi, diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 belum terlaksana dengan baik seperti apa yang telah direncanakan. Hal ini disebabkan karna dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar belum begitu optimal terutama pelaksanaan kegiatan inti dan aktivitas pembelajaran siswa belum mencapai rata-rata.

Teknik analisis data untuk jenis data aktivitas belajar (aktivitas fisik, aktivitas mental, aktivitas emosional) akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung berapa banyak siswa yang tampak melakukan kegiatan sesuai dengan lembar observasi dibagi dengan jumlah seluruh siswa yang hadir pada setiap siklus penelitian

kemudian dikalikan 100%, selanjutnya hasil prosentase tersebut akan dirata-ratakan dan disesuaikan dengan kriteria rata-rata prosentase.

Tabel 1 Kriteria Rata-Rata Prosentase

Interval	Kriteria
76 – 100 %	Baik sekali
51 – 75 %	Baik
26 – 50 %	Kurang Baik
0 – 25 %	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peserta didik yang mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan media puzzle dikelas IV SDN 02 Milas sanggau berjumlah 26 orang. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebanyak 2 siklus, prosedurnya berdasarkan pendapat Kemmis dan Taggart dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu :a. Tahap refleksi b. Tahap perencanaan c. Tahap pelaksanaan d. Tahap observasi. Bisri Mustofa, Tin Tisnawati, (2009:55) Suatu penelitian dapat berhasil dengan baik atau tidak tergantung dari data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam proses penelitian tindakan kelas menggunakan beberapa cara: 1. Teknik observasi langsung 2. Teknik dokumentasi 3. Teknik pengukuran tes. Pelaksanaan teknik observasi langsung, peneliti harus membuat dan mengisi lembar observasi yang telah dibuat. Pengisian lembar observasinya berdasarkan indikator-indikator yang akan di teliti dan diukur. Indikator yang akan diobservasi dan diukur meliputi: aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik

Indikator	Hasil Pengamatan Siklus I			
	Muncul		Tidak Muncul	
	Jumlah siswa	Prosentase (%)	Jumlah siswa	Prosentase (%)
Aktivitas fisik				
1. Peserta didik mengamati media puzzle	17	65,38	9	34,62
2. Peserta didik mencatat penjelasan	11	42,30	15	57,70
3. Peserta didik menulis hasil pengamatan yang dilakukan	19	69,23	7	30,77
Rata-rata prosentase aktivitas fisik = 58,97%				
Aktivitas Mental				
Peserta didik bertanya	9	34,62	17	65,38
1. Peserta didik menjawab pertanyaan	12	46,15	14	53,85
2. Peserta didik mengemukakan	11	42,30	15	57,70

pendapat				
3. Peserta didik bekerjasama	16	61,54	10	38,46
4. Peserta didik berpartisipasi dalam kelompok	13	50	13	50
5. Peserta didik memecahkan masalah	10	38,46	16	61,54
6. Peserta didik membuat kesimpulan	15	57,70	11	42,30
Rata-rata prosentase aktivitas mental = 47,25%				
Aktivitas Emosional				
1. Peserta didik berani tampil	16	61,54	10	38,46
2. Peserta didik bersungguh-sungguh	13	50	13	50
3. Peserta didik bergembira	14	53,85	12	46,15
4. Peserta didik bersemangat mengikuti pelajaran	12	46,15	14	53,85
Rata-rata prosentase aktivitas emosional = 52,88%				

Tabel 3 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik

Indikator	Hasil Pengamatan Siklus II			
	Muncul		Tidak Muncul	
	Jumlah siswa	Prosentase (%)	Jumlah siswa	Prosentase (%)
Aktivitas fisik				
1. Peserta didik mengamati media puzzle	23	88,46	3	11,54
2. Peserta didik mencatat penjelasan	22	84,62	4	15,38
4. Peserta didik menulis hasil pengamatan yang dilakukan	19	69,23	7	30,77
Rata-rata prosentase aktivitas fisik = 87,74%				
Aktivitas Mental				
1. Peserta didik bertanya	25	96,15	1	38,85
2. Peserta didik menjawab pertanyaan	26	100	0	0
3. Peserta didik mengemukakan pendapat	25	96,15	1	38,85
4. Peserta didik bekerjasama	26	100	0	0
5. Peserta didik berpartisipasi	23	88,46	3	11,54

dalam kelompok				
6. Peserta didik memecahkan masalah	22	84,62	4	15,38
7. Peserta didik membuat kesimpulan dalam pengamatan	24	92,30	2	7,70
Rata-rata prosentase aktivitas mental = 93,95%				
Aktivitas Emosional				
1. Peserta didik berani tampil	24	92,30	2	7,70
2. Peserta didik bersungguh-sungguh	26	100	0	0
3. Peserta didik bergembira	26	100	0	0
4. Peserta didik bersemangat mengikuti pelajaran	26	100	0	0
Rata-rata prosentase aktivitas emosional = 98,01%				

Berdasarkan dari refleksi, peneliti bersama kolabolator sepakat untuk menghentikan pada siklus II, hal ini dikarenakan data yang diperoleh sudah mencapai titik jenuh dan terdapat peningkatan pada aktivitas belajar peserta didik maupun kemampuan pendidik melaksanakan pembelajaran. Dengan demikian peneliti bersama kolabolator bersepakat untuk menghentikan penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikemukakan bahwa skor kemampuan guru dalam merancang pembelajaran siklus I , rata-rata skor yang diperoleh mencapai 2,53 pada kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata skor yang diperoleh mencapai 3,28 pada kategori baik, dari rekapitulasi hasil penelitian dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dikemukakan bahwa rata-rata skor kemampuan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh pada siklus I mencapai 2,83 pada siklus II 3,57 kategori baik, terjadi peningkatan

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan, hasil, dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media puzzle pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV sekolah dasar negeri 02 Milas yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada setiap siklus sehingga terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian dapat disarankan hal-hal sebagai berikut : (1) Diharapkan para guru yang mengajarkan ilmu pengetahuan sosial mampu dalam

merancang pembelajaran dan mampu melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan baik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. (1) Guru dapat mengembangkan dengan sebaik-baiknya tujuan pembelajaran yang akan diajarkan, terutama dalam proses pembelajaran, guru dapat

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman. 2008. Belajar dan Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI. Jakarta: Depdiknas.
- Dinn Wahyudin. 2011. Pengantar Pendidikan. Jakarta : Universitas Terbuka
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Hera Lestari Mikarso, Agus Taufik, Puji Lestari Prianto. 2009. Pendidikan Anak SD. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hadari Nawawi. 2005. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- KTSP. 2006. Buku panduan Pengembangan Silabus dan RPP. Jakarta : Media Pusaka
- M. Toha Anggoro, dkk. 2011. Metode Penelitian. Jakarta : Universitas Terbuka
- Maria Ulfa. 2008. Penerapan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Surabaya : Surabaya Intelektual Club (SIC).
- Noehi Nasution, Adi Suryanto. 2008. Evaluasi Pengajaran. Jakarta : universitas terbuka
- St. Vembriarto. 1984. Kapita Selekta Pendidikan. Yogyakarta : Paramita
- Saminanto. 2010. Ayo Praktik PTK. Semarang : Rasail Media Group
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono & Supardi. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sukidin, Basrowi, & Suranto. 2007. Manajemen Penelitian Tindakan Kelas. Tanpa kota: Insan Cendikia.