

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SDN KLANTINGSARI I TARIK SIDOARJO

Khusnul Maslughah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maslukha.khusnul@yahoo.com)

M. Husni Abdullah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi di SDN Sidoarjo khususnya di kelas V, menunjukkan bahwa kegiatan dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh ceramah guru, belum melaksanakan pembelajaran PAKEM. Selain itu, siswa hanya diperintahkan untuk membaca buku materi saja, tanpa ada bantuan alat pembelajaran atau media yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Hal ini mengakibatkan kurang maksimalnya hasil belajar yang dicapai siswa. Sehingga pada penelitian ini, peneliti memilih salah satu media yang membantu efektivitas proses pembelajaran dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Tujuan yang dicapai adalah, mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media puzzle, serta mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam penggunaan media puzzle. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data melalui metode observasi dan tes. Data yang diperoleh dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I sebesar 67,64 (58,82%), siklus II sebesar 75,29 (70,59%), dan siklus III sebesar 85,00 (88,24%). Selain itu, dari hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, afektif siswa, dan psikomotor siswa. Dapat disimpulkan bahwa materi perjuangan para tokoh melawan penjajahan dapat diajarkan dengan menggunakan media puzzle karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

Kata kunci: *Media Puzzle, Hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.*

Abstract: *Based on observations in SDN Sidoarjo especially in the fifth grade, showed that activity in the learning process is still dominated by teacher talk, not to carry out active and creative learning. In addition, students were simply told to read the book material alone, without any help learning tool or media used in delivering teaching materials. This resulted in less maximum learning outcomes achieved by students. So in this study, researchers selected one of the media who helped raise the effectiveness of the learning process and student motivation. Is an achievable goal, describing the activities of teachers and students during the learning process by using the media puzzle IPS as well as describe the learning outcomes of students in the use of media puzzle. This study uses data analysis techniques with qualitative and quantitative approaches to obtaining data through observation and testing methods. The data obtained were analyzed and presented in the form of qualitative and quantitative descriptive. The experiment was conducted in three cycles. The results showed that by using the media puzzle can improve student learning outcomes with the average values obtained in the first cycle of 67.64 (58.82%), the second cycle of 75.29 (70.59%), and the third cycle amounted to 85.00 (88.24%). In addition, the results of the study also showed an increase in activity of teachers, student activities, student affective, and psychomotor students. It can be concluded that the material struggle against colonial leaders can be taught by using the media puzzle because it can improve student learning outcomes in learning.*

Keywords: *Media Puzzle, learning outcomes, Social Science.*

PENDAHULUAN

Makna dan hakikat belajar diartikan sebagai proses membangun makna/pemahaman terhadap informasi dan/atau pengalaman. Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain. Proses itu disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan awal) dan perasaan siswa. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Buktinya, hasil ulangan siswa berbeda-beda

padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang sama dan pada saat yang sama.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru

hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut.

Namun kenyataan dilapangan belum menunjukkan kearah pembelajaran yang bermakna. Para pendidik masih perlu penyesuaian dengan KTSP, para guru sendiri belum siap dengan kondisi yang demikian sehingga untuk mendesain pembelajaran yang bermakna masih kesulitan. Sistem pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan agak sulit.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan diajarkan pada setiap jenjang pendidikan.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di kelas V SDN Sidoarjo diperoleh informasi bahwa (a) siswa terlihat pasif dalam menerima materi pelajaran, khususnya pada saat pembelajaran IPS. Kondisi ini dikarenakan metode pengajaran yang diadopsi guru masih sering didominasi oleh metode ceramah, yang bisa membuat siswa mudah bosan dengan pelajaran walaupun terkadang guru juga memodifikasi dengan metode-metode yang lain tetapi metode ceramah cenderung dominan dalam penyampaian materi pelajaran; (b) proses pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian target untuk menyelesaikan bahan ajar tanpa memperhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran; (c) siswa lebih sering melakukan kegiatan hafalan materi daripada belajar pemahaman atau budaya berfikir; (d) siswa cenderung berbicara dengan teman sebangku dan malas-malasan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran; (e) tidak ada siswa yang berani bertanya apabila ada materi yang belum dipahami; (f) apabila guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan, hanya ada satu atau dua dari 17 siswa yang bisa dan berani menjawab; (g) media dan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS hanya buku teks dan papan tulis.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran seperti kondisi di atas kurang efektif.

Upaya untuk membangkitkan motivasi siswa kelas V SDN Sidoarjo dalam pembelajaran IPS sudah dilakukan guru kelas dengan berbagai cara, seperti memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan mengemukakan gagasan, serta mendesain pembelajaran dalam bentuk diskusi kelompok. Namun demikian, hasil pembelajaran IPS pada Ulangan Harian Tahun Pelajaran 2012/2013 belum begitu memuaskan karena 60% nilai ulangan siswa masih dibawah KKM. KKM untuk mata pelajaran IPS di SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo adalah 70.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sidoarjo maka peneliti berupaya menerapkan penggunaan media puzzle sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 4-6 atau 8-10 potong yang terbuat dari potongan kayu atau karton, yang berukuran 10 cm x 15 cm. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dalam menyusun puzzle harus dengan sabar, tekun, dan teliti yang dilakukan oleh anak sehingga mendapatkan kepuasan tersendiri bagi anak yang dapat menyusun dengan tepat.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti tergerak untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN Sidoarjo".

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disusun rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini. Rumusan masalah tersebut, yaitu sebagai berikut: (1) bagaimanakah aktivitas guru dalam menerapkan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sidoarjo?, (2) bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sidoarjo?, dan (3) bagaimanakah hasil belajar siswa dalam penerapan media puzzle pada mata pelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajahan kelas V SDN Sidoarjo?

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan peneliti ini adalah (1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam menerapkan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sidoarjo., (2) untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sidoarjo., dan (3) untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam penerapan media puzzle pada mata pelajaran

IPS materi perjuangan melawan penjajahan kelas V SDN Sidoarjo.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sumaatmadja (2007:9) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak lain adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Ruang lingkup pada mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (a) manusia, tempat dan lingkungan., (b) waktu, keberlanjutan dan perubahan., (c) sistem sosial dan budaya., (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan., (e) IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*).

Sapriya (2011:48) mengemukakan Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup empat dimensi meliputi: (a) Dimensi pengetahuan (*Knowledge*), (b) Dimensi keterampilan (*Skills*), (c) Dimensi nilai dan sikap (*Values dan Attitudes*), (d) Dimensi tindakan (*Action*)

Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Aswan Zain, 2010:121).

Munadi (2008:7), menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Penggunaan suatu media pengajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik tertarik dan berkonsentrasi untuk belajar dan dapat menguasai materi yang disampaikan dengan cepat dan akurat.

Sanaky (2011:6), menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: (a) menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka, (b) Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya, (c) membuat konsep abstrak ke konsep konkrit, (d) memberi kesamaan persepsi, (e) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak, (f) menyajikan ulang informasi secara konsisten, (g)

memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih suatu media menurut Kustandi dan Bambang (2011:86) sebagai berikut: (a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. (c) praktis, luwes dan bertahan. (d) guru terampil menggunakannya. (e) pengelompokan sasaran. (f) mutu teknis.

Ardiyatna (2009:15) mengemukakan bahwa media berdasarkan bentuk informasi yang digunakan, diklasifikasikan dalam lima kelompok besar yaitu: (a) media visual diam, (b) media visual gerak, (c) media audio, (d) media audio visual diam, (e) media audio visual gerak.

Media puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 4-6 atau 8-10 potong yang terbuat dari potongan kayu yang dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi. Media ini termasuk ke dalam jenis media visual diam. Karena pada media puzzle hanya ada gambar, serta penggunaannya hanya mengandalkan indra penglihatan saja.

Manfaat dari bermain puzzle menurut Suciaty Al-Azizy (2010:79), adalah: (a) mengasah otak. Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak anak, melatih sel-sel saraf dan memecahkan masalah. (b) melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk, dan ini merupakan langkah penting menuju pengembangan membaca. (c) melatih nalar. Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. (d) Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. (e) pengetahuan. Dari puzzle, anak akan belajar. Misalnya puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga akan belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alphabet dan lain-lain.

Raisatun Nisak (2011:110) menjelaskan tujuan *puzzle* adalah sebagai berikut: (a) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. (b) menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa. (c) melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa. (d) menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa. (e) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa. (f)

menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa. (g) menghibur para siswa di dalam kelas.

Belajar merupakan usaha untuk memperoleh pengetahuan agar terjadi perubahan pada diri seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang kurang baik menjadi lebih baik.

Hamalik (2008:27) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran. Sudjana (1991:22) menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif maksudnya adalah penelitian adalah suatu proses, yaitu suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam situasi yang alamiah tanpa mengubah situasi dan jadwal pelajaran. Sedangkan deskriptif kuantitatif maksudnya adalah dalam pembahasan juga diuraikan hasil yang dicapai dalam bentuk data numerik (data yang berupa angka).

Jenis penelitian dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu yang dimaksudkan untuk mengungkapkan permasalahan dalam pembelajaran IPS dan mengatasinya dengan menggunakan media *puzzle* yang memfokuskan pada materi tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang yang harapannya agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Arikunto (2008:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Sidoarjo, sedangkan lokasi penelitian di SDN Sidoarjo.

Penelitian ini dirancang sesuai dengan prosedur PTK. Prinsip utama dalam PTK adalah pemberian tindakan dalam siklus yang bertahap dan berkelanjutan sampai memperoleh hasil yang ditetapkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suhardjono dalam Suharsimi Arikunto (2008: 73), bahwa PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat empat

tahapan utama kegiatan, yaitu (a) perencanaan; (b) tindakan; (c) pengamatan; dan (d) refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengupayakan perbaikan pembelajaran, baik dalam hal proses maupun hasilnya.

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini beracuan pada penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan antara lain: (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, (d) refleksi.

Adapun tahapan-tahapan dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *puzzle* dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) tahap perencanaan, dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Berikut hal hal yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan adalah (a) menganalisis kurikulum kelas V semester 2, (b) merancang perangkat pembelajaran tentang materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang, (c) menyusun instrument penelitian berupa lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, dan lembar tes, (d) menyiapkan media *puzzle* dan (e) menyusun indicator keberhasilan, (2) pelaksanaan Tindakan dan observasi, tahap ini merupakan tahap awal penerapan rancangan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan ini berupa pembelajaran menggunakan media *puzzle* yang digunakan secara berkelompok, dan pelaksanaan tindakan ini dirancang dengan menggunakan siklus yang berulang ulang. Sementara itu, pada tahap observasi dilakukan oleh guru kelas V bertindak sebagai observer 1 dan teman sejawat selaku observer 2. Pada tahap ini guru kelas V dan teman sejawat selaku observer berusaha mengamati secara intensif seluruh pelaksanaan aktivitas pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS dari proses awal hingga akhir pelajaran., dan (3) Refleksi (*Reflecting*), tahap ini merupakan tahap yang dilaksanakan setelah kegiatan pelaksanaan. Tujuannya untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dan untuk melakukan penyampaian dan pembahasan berbagai hasil pengamatan dan hasil analisis data.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar siswa. Nurkencana (1986:46) menjelaskan bahwa observasi adalah suatu cara untuk mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Dengan teknik observasi ini, pengamat dapat lebih menghayati, merasakan, dan mengalami sendiri, seperti halnya individu yang diamati, sehingga hasil pengamatan lebih berarti dan objektif karena dapat dilaporkan sedemikian rupa adanya. Arikunto (2006:150), menjelaskan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat

lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta perangkat tes.

Teknik analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk menganalisis semua data yang diperoleh melalui penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif (yang berbentuk kata-kata/kalimat) dan kuantitatif (yang berbentuk angka). Adapun teknik analisis data dengan cara deskriptif kuantitatif meliputi data hasil observasi aktivitas guru dan siswa, data hasil tes. Sementara itu, teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif meliputi beberapa tahapan yaitu tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data.

Kriteria indikator keberhasilan yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut: (1) keterlaksanaan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai keterlaksanaan $\geq 80\%$ (Aqib, dkk., 2011:41), (b) Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai persentase keberhasilan sebesar 80% ., (c) Pembelajaran dianggap tuntas apabila $> 80\%$ siswa mendapat nilai \geq KKM yang ditetapkan, yaitu 70 (Djamarah dan Zain, 2010:107).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada siklus I, siklus II dan siklus III, hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dipaparkan sesuai dengan tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III, yaitu sebagai berikut: (1) menganalisis kurikulum IPS kelas V semester 2, (2) merancang perangkat pembelajaran tentang materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang, (3) menyusun instrumen penelitian yaitu berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta perangkat tes. (4) menyiapkan media pembelajaran yang berupa media *puzzle* tokoh-tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang, (5) menyusun indikator keberhasilan, adapun kriteria indikator keberhasilan yang dipergunakan oleh peneliti dalam siklus I, siklus II dan siklus III yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS tuntas bila telah mencapai $\geq 80\%$, hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam pembelajaran IPS tuntas bila mencapai $\geq 80\%$, dan (6)

menentukan jadwal penelitian dengan pihak sekolah. Jadwal pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III yang telah disetujui guru kelas V SDN Surabaya, yaitu dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa, 18-19 Maret 2013 untuk siklus I, Rabu dan Kamis, 27-28 Maret 2013 untuk siklus II, Jumat dan Sabtu, 5 dan 6 April 2013 untuk siklus III dalam waktu 2×35 menit setiap pertemuan.

Sementara itu, tahap observasi pada siklus I, siklus II dan siklus III terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran diamati oleh dua pengamat yaitu Ibu Yuni selaku guru kelas V SDN Sidoarjo dan teman sejawat. Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Dalam kegiatan observasi ini diperoleh hasil data aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle*, serta hasil tes. Data keseluruhan hasil aktivitas guru dan siswa, serta hasil tes siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1

Data Keseluruhan hasil Aktivitas Guru dan Siswa Serta Hasil Belajar menggunakan Media Puzzle

No	Data	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Aktivitas guru	70,53%	87,59%	100%
2.	Aktivitas siswa	66,22%	80,06%	98,79%
3.	Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa	64,58%	85,00%	90,87%

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan guru bersama pengamat 1 selaku guru kelas V SDN Sidoarjo dan pengamat 2 selaku teman sejawat, pada siklus ini menunjukkan bahwa ada masalah yang perlu diperbaiki karena aktivitas guru dan siswa belum mencapai ketuntasan yang dicapai yaitu 80% . Serta ketuntasan klasikal hasil belajar siswa juga belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% . Pada pembelajaran siklus II ini telah tercapai hasil yang diharapkan sesuai dengan nilai ketercapaian dari aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Guru telah melakukan refleksi proses pembelajaran pada siklus I dan II, sehingga pada siklus III ini telah tercapai hasil yang diharapkan sesuai dengan nilai ketercapaian dari aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa yang meningkat. Oleh karena itu, pembelajaran pada siklus III berjalan dengan menyenangkan karena siswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian pada saat menjelaskan materi, menggunakan media *puzzle* baik untuk apersepsi maupun digunakan pada saat diskusi kelompok, membimbing kelompok untuk diskusi, memberi contoh cara menggunakan media *puzzle* dan menjelaskan cara mengerjakan LKS, memberikan tanggapan hasil LKS yang telah dikerjakan serta membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.

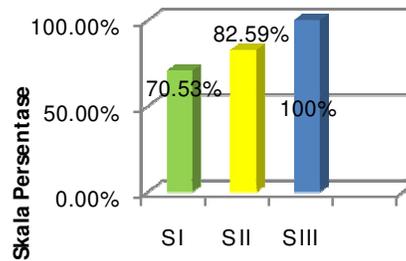
Pembahasan

Hasil dari penelitian penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Sidoarjo mencapai hasil yang maksimal. Secara keseluruhan siswa mengikuti pembelajaran dengan baik selama pelaksanaan siklus I, siklus II dan siklus III.

Pada pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* dalam siklus I belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi aktivitas guru memperoleh skor ketercapaian sebesar 70,53%. Hal ini disebabkan guru dalam menjelaskan materi kurang lengkap dan penggunaan media *puzzle* kurang optimal serta penjelasan cara menggunakan media juga kurang, sehingga beberapa siswa belum jelas dan belum paham mengenai materi perjuangan para tokoh pejuang melawan penjajahan Belanda dan Jepang dan penggunaan media *puzzle* serta guru tidak memperhatikan waktu sehingga kegiatan pembelajaran tidak terlaksana dengan maksimal.

Setelah ada perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus II, maka terlihat adanya peningkatan yang terjadi pada siklus II memperoleh skor ketercapaian sebesar 82,59%. Skor ketercapaian pada siklus II ini sudah mencapai kriteria keberhasilan dalam pembelajaran yaitu ≥ 80 dari seluruh aktivitas guru. Penelitian dilanjutkan pada siklus III, dan memperoleh hasil yang lebih maksimal yaitu dengan skor 100%. Perolehan skor tersebut jika dikriteriakan pada skor ketercapaian aktivitas guru dinyatakan telah berhasil dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aqib, Zainal,dkk., (2011:41) yang menyatakan bahwa tingkat ketercapaian aktivitas guru dikatakan amat baik dan berhasil apabila mendapat ≥ 80 .

Data hasil observasi kegiatan guru selama penelitian akan disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

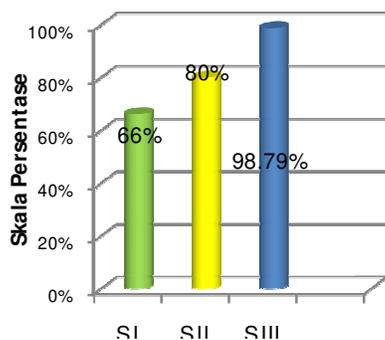


Gambar 1. Data Aktivitas Guru Tiap Siklus

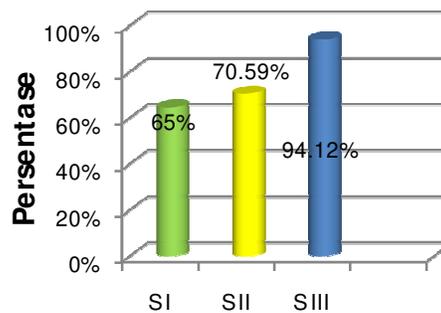
Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I, siklus II dan siklus III, setiap kegiatan telah terlaksana dan memperoleh nilai keterlaksanaan sebanyak 100%. Perolehan persentase ini dikategorikan istimewa atau maksimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain, (2010:107), tingkat keterlaksanaan aktivitas guru dikatakan istimewa atau maksimal apabila mendapat $\geq 80\%$.

Untuk hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh hasil sebesar 66, 22%. Hasil tersebut belum berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu sebesar 80%. Hal ini dikarenakan masih ada siswa yang belum berani bertanya ketika ada materi yang kurang dimengerti, siswa berbicara sendiri ketika guru memberi penjelasan materi maupun petunjuk mengerjakan LKS dan menggunakan media *puzzle*. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, maka terlihat adanya peningkatan yang terjadi pada siklus II, dan memperoleh skor ketercapaian sebesar 80,06%. Kemudian pada siklus III diperoleh skor ketercapaian sebesar 98,79%. Perolehan skor tersebut jika dikriteriakan pada skor ketercapaian aktivitas guru dinyatakan telah berhasil dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aqib, Zainal,dkk., (2011:41) yang menyatakan bahwa tingkat ketercapaian aktivitas guru dikatakan amat baik dan berhasil apabila mendapat ≥ 80 .

Data hasil observasi kegiatan siswa selama penelitian akan disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Data Aktivitas Siswa Tiap Siklus



Gambar 3. Data Hasil Belajar Tiap Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I, siklus II dan siklus III, diperoleh nilai keterlaksanaan sebanyak 98,79%. Perolehan persentase ini dikategorikan istimewa atau maksimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain, (2010:107), tingkat keterlaksanaan aktivitas guru dikatakan istimewa atau maksimal apabila mendapat $\geq 80\%$.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* pada siklus I adalah 67,64. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, mengalami peningkatan pada siklus II, sehingga mencapai nilai 75,29. Kemudian pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan, nilai rata-rata siklus III ini sebesar 87,65. Sementara itu, persentase ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibanding siklus I. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I memperoleh persentase 64,58 % dan termasuk dalam kategori baik atau memperoleh nilai tinggi. Meskipun demikian, pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* pada siklus I dikatakan belum tuntas.

Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila $\geq 80\%$ dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut telah tuntas belajar (Djamarah, 2010:107). Ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II. Pada siklus II, diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 70,59%. Ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS lebih ditingkatkan lagi pada siklus III, sehingga memperoleh hasil persentase ketuntasan sebesar 94,12%. Perolehan tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi atau optimal. Persentase hasil ketuntasan belajar klasikal pada siklus III telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Data hasil belajar siswa selama penelitian akan disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Dilihat dari semua hasil yang telah diperoleh pada proses pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* dari siklus I, siklus II dan siklus III, maka penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada kelas V SDN Sidoarjo..

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian tentang Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Sidoarjo, serta sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (a) penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS dengan materi mendeskripsikan perjuangan melawan penjajahan dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran dan telah berhasil menyampaikan proses pembelajaran dalam 3 siklus pembelajaran. (b) penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. (c) penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS dengan materi mendeskripsikan perjuangan melawan penjajahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang meliputi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif dapat dilihat dari rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal yang dicapai siswa dari siklus I hingga siklus III. Sedangkan peningkatan hasil belajar afektif dan psikomotor siswa dapat dilihat dari semua aspek yang diukur mengalami peningkatan serta terlihat dari presentase keberhasilan yang meningkat dari siklus I hingga siklus III.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

khususnya pada materi mendeskripsikan perjuangan para tokoh dalam melawan penjajahan. Oleh karena itu penulis menyarankan: (a) bagi sekolah: Agar menggunakan media *puzzle* terutama pada mata pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran IPS di SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo. (b) bagi guru: guru agar menggunakan media *puzzle* terutama pada mata pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan aktivitas guru ketika mengajar. Perlu digunakannya media *puzzle* terutama pada mata pelajaran IPS agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran IPS agar guru menggunakan media *puzzle* sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa. Ketika menggunakan media *puzzle* guru lebih menguasai materi dan kelas dengan baik serta bersahabat kepada siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. (c) bagi siswa: etika menggunakan media *puzzle* siswa lebih bersemangat dan teliti agar manfaat dari media *puzzle* lebih terasa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa..

Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
 Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy, Suciaty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak*. Jogjakarta: Diva Press
- Ardiyatna. 2009. *Media Pembelajaran*. Surabaya: ArfireBGF
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kustandi, Cecep, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Ciputat: Gaung Persada
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Belajar-Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press
- Nurkencana, Wayan & Sunartana. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Kaukaba Dipantara
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya