

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

Rosiana Khomsoh

PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya (Email: rosiana_khomsoh@yahoo.com)

Jandut Gregorius

PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang merasa kesulitan dalam mengingat dan memahami materi peranan para tokoh perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia disebabkan kronologi peristiwa dan waktunya sangat lampau. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan yaitu mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru selama penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa selama penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mendeskripsikan hasil belajar yang dicapai siswa setelah penggunaan media *puzzle*, dan mendeskripsikan respon siswa selama proses pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dilakukan melalui tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Subjek dan lokasi penelitian yaitu siswa kelas V SDN Candirejo II/173 Loceret-Nganjuk. Instrumen pengumpulan data dengan lembar observasi (guru dan siswa), tes hasil belajar siswa dan angket respon siswa. Teknik analisis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I memperoleh pada siklus I persentase 78,13%. Pada siklus II memperoleh persentase 87,5% dan meningkat pada siklus III dengan perolehan persentase 93,75%. Sementara pada aktivitas siswa memperoleh persentase 71,43%. Sedangkan pada siklus II aktivitas siswa memperoleh persentase 78,57% dan memperoleh kenaikan pada siklus III dengan perolehan persentase 92,85%. Perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh 66. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 60% dengan rata-rata kelas sebesar 66. Hasil penelitian mengalami kenaikan pada siklus II persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 70% dengan rata-rata kelas sebesar 73,5. Hasil siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan dilanjutkan siklus III persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 85% dengan rata-rata kelas sebesar 81,75. Sedangkan respon siswa memperoleh 84,44%.

Kata Kunci : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Media Puzzle, Hasil Belajar.

Abstract: The background of this research is the students get difficulties in remembering and understanding the role of the figures that fought for Indonesia independence that is caused by the sequence events happened in the very beginning of the time period. Based on the rationale above, this research aimed to describe the improvement of the teacher's activities during the implementation of puzzle as a media to improve students' learning outcomes, to describe the students' learning achievement after the implementation of puzzle media, to describe the students' responses during the teaching and learning process when the puzzle media is applied. This study used classroom action research. Carried through three cycles and each cycle consisting of planning, implementation and observation, and reflection. Subjects in this study were the fifth grade of SDN Candirejo II/173 Loceret-Nganjuk. The data collection techniques used in this research were observation sheet (teacher and students), students' score in the test, and questionnaire about the students' responses. The analysis techniques to data compiled the form of qualitative and quantitative. The result shows that on the first cycle, the percentage of the success of the teacher and the students' activities is 78,13% and 71,43%. In addition, the classical success of the class is 60% with the mean of the class of 66. The results got improve on the second cycle in which the percentage of the success of the teacher and the students' activities is 87,5% and 78,57%. Moreover, the classical success of the class is 70% with the mean of the class of 73,5. However, the results of the second cycle had not met the indicator of success yet. Thus, it was continued to the third cycle in which the percentage of the success of the teacher and the students' activities is 93,75% and 92,85%. Furthermore, the classical success of the class is 85% with the mean of the class of 81,75. The result from this third cycle has achieved the indicator of success. While respons students in learning social studies using puzzle media gained 84,44%.

Keywords: Social Studies (IPS), Puzzle media, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Media *puzzle* yang dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di kelas V pada pembelajaran IPS materi tentang menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Menurut Yudha (2007: 33), *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui kolaborasi dengan guru kelas V SDN Candirejo II. Penelitian ini berjudul *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk*. Perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk memperbaiki metode pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan sebagai berikut: 1) Bagaimanakah aktivitas guru selama penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk? 2) Bagaimanakah aktivitas siswa selama penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk? 3) Bagaimanakah hasil belajar yang dicapai siswa setelah penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk? 4) Bagaimanakah respon siswa selama proses pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk? Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan yaitu 1) mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru selama penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, 2) mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa selama penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, 3) mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah penggunaan media *puzzle*, dan 4) mengetahui respon siswa selama proses pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle*.

Kajian teoritik dalam penelitian ini sebagai berikut: Berbagai cara bermain sebenarnya banyak memberikan arti dan manfaat dalam hidup anak. Salah satu permainan

edukatif untuk anak-anak adalah *puzzle*. Menurut Suciaty (2010: 78) *puzzle* bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. Untuk pemula mungkin *puzzle* adalah sesuatu yang kurang menarik, tetapi *puzzle* bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak. Selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain, kesempatan ini dapat merekatkan hubungan antara ibu dan anak. Permainan *puzzle* dapat dilakukan dirumah dan disekolah yang diberikan oleh guru.

Menurut Nisak (2011: 110), permainan *puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut: a) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. b) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. c) melatih kecerdasan logis matematis peserta. d) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. e) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa. f) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa. g) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa. h) menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa. i) menghibur para siswa di dalam kelas.

Menurut Suciaty (2010: 78), manfaat dari permainan ini sebagai berikut: 1) Mengasah otak. *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. 3) Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. 4) Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 4) 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 dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet, dan lain-lain. Tetapi dalam permainan ini tentunya harus dengan bantuan ibu atau orang lain yang dapat mendampingi.

Menurut Nisak (2011: 111), permainan ini mempunyai teknis sebagai berikut: 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. 2) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok. 3) Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok. 4) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit. 5) Masing-masing

kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan. 6) Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian. 7) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Menurut Skinner (dalam Dimiyati 2009: 9), belajar adalah suatu perilaku. Sedangkan Gagne (dalam Dimiyati 2009:10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Lebih lanjut Piaget (dalam Dimiyati 2009:13) bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Dilihat dari pendapat yang dikemukakan oleh para ahli bahwa setelah mengalami proses belajar yang terus-menerus akan menghasilkan yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar atau pembelajaran. Sebelum mengetahui hasil belajar siswa harus dilakukan proses pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru suatu pencapaian pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar siswa tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu: Faktor intern dibagi menjadi tiga faktor yaitu: 1) faktor jasmani terdiri dari a) faktor kesehatan. sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas penyakit. kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. b) cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. 2) faktor psikologis yaitu: a) intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. b) perhatian menurut gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi,

jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/ hal) atau sekumpulan objek. c) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. d) bakat adalah kemampuan untuk belajar. e) motif. James Drever memberikan pengertian tentang motif sebagai berikut: *“motive is an effective-conative faktor which operates in determining the direction of an individual's behavior towards an end or goal, consciously apprehended or unconsciously”*. f) kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. g) kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau reaksi. 3) faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: a) kelelahan jasmani. terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. kelehan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. b) kelelahan rohani. dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor ekstern berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu: 1) faktor keluarga berupa: a) cara orang tua mendidik. cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak. hal ini jelas dan dipertegas oleh sutjipto wirowidjojo dengan pernyataan yang menyatakan bahwa: keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. b) relasi antaranggota keluarga. relasi antaranggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dan anaknya. c) suasana rumah. suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang seig terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar. d) keadaan ekonomi keluarga. anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya juga membutuhkan fasilitas belajar. e) pengertian orang tua. anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. bila anak sedang belajar diganggu dengan tugas-tugas dirumah. kadang-kadang anak mengalami lemah semangat, orang tua wajib memberi pengertian dan dorongannya, membantu sedapat mungkin kesulitan yang dialami anak di sekolah. f) latar belakang kebudayaan. tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar. 2) faktor sekolah mempengaruhi belajar ini mencakup antara lain: a) metode mengajar. suatu cara/ jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. mengajar itu sendiri menurut *ign. s. ulih bukit karo karo* adalah menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain itu

menerima, menguasai dan mengembangkannya. b) kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. c) relasi guru dengan siswa. proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. jadi, cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya. d) relasi siswa dengan siswa. guru yang kurang bijaksana, tidak akan melihat bahwa di dalam kelas ada group yang saling bersaing secara tidak sehat. menciptakan relasi yang baik antarsiswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa. e) disiplin sekolah. kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. f) alat pelajaran. alat pelajaran erat sekali dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa. g) waktu sekolah. waktu terjadinya proses belajar mengajar disekolah, waktu itu dapat terjadi pagi hari, siang, sore/ malam hari. h) standar pelajaran diatas ukuran. guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing. yang penting tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai. i) keadaan gedung. dengan jumlah siswa yang banyak serta variasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung dewasa ini harus memadai di dalam setiap kelas. j) metode belajar. banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah. dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. dengan cara belajar yang tepat akan efektif pula hasil belajar siswa. k) Tugas Rumah. Waktu belajar terutama di sekolah. maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang harus dikerjakan di rumah, sehingga anak tidak mempunyai waktu lagi untuk kegiatan yang lain. 3) faktor masyarakat meliputi: a) kegiatan siswa dalam masyarakat. kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. tetapi perlu kita membatasi kegiatan siswa dalam masyarakat supaya jangan sampai mengganggu belajarnya. b) mass media. yang termasuk mass media adalah bioskop, radio, tv, surat kabar, majalah, buku-buku, komik-komik, dan lain-lain. perlu siswa mendapatkan bimbingan dan kontrol dalam menggunakan mass media tersebut dari pihak orang tua, dan pendidik, baik di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. c) teman bergaul. pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. agar siswa belajar dengan baik, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus

cukup bijaksana. d) bentuk kehidupan masyarakat. kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis (dalam Indarti 2008: 1) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pembelajaran) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari : (a) kegiatan praktik sosial atau pendidikan mereka, (b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktik pendidikan, dan (c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktik. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini menggunakan prosedur (tahapan) yang terdiri dari perencanaan, perlakuan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2010). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Lokasi penelitian adalah SDN Candirejo II/173, No. 173, Jl. Candi Lor No. 3, Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan: 1) Observasi. Sutrisno (dalam Sugiyono 2011: 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis diantaranya proses pengamatan dan ingatan. dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa yang dilakukan oleh dua observer yaitu guru kelas dan teman sejawat. 2) Tes adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kualitas hasil belajar dilakukan dengan cara membandingkan skor individu atau kelompok (Dasna, 2010: 58). Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. 3) Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011: 142). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*.

Analisis data dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dengan presentase. Analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: 1) Analisis lembar observasi. Diperoleh dari lembar observasi yang telah diisi oleh pengamat. Data observasi

aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan data yang menggunakan rumus:

a) mencari nilai (skor) ketercapaian aktivitas guru dan siswa, dengan rumus:

$$KB = \frac{\sum fx}{N} \times 100\% \quad (1)$$

b) mencari persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (2)$$

2) Analisis hasil tes. Data hasil belajar diperoleh dari nilai siswa dan setiap akhir siklus dianalisis dengan berpedoman pada pencapaian 5 indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa, peneliti menggunakan teknis analisis yang dilakukan dengan perhitungan prosentase dalam menguasai konsep yaitu dengan rumus sebagai berikut:

a) mencari ketuntasan hasil belajar individu dengan rumus:

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (3)$$

b) mencari rata-rata kelas, dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N} \quad (4)$$

c) mencari persentase ketuntasan klasikal kelas, dengan menggunakan:

$$KB = \frac{\sum fx}{N} \times 100\% \quad (5)$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah; 1) aktivitas guru mencapai persentase lebih dari atau sama dengan 80% dalam pembelajaran. 2) aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai persentase lebih dari atau sama dengan 80%. 3) penelitian dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran dikelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar klasikal. siswa dapat dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru dan peneliti. 4) respon siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai persentase lebih dari atau sama dengan 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggunakan media puzzle dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN Candirejo II/173

Nganjuk. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan siklus-siklus yang digunakan yaitu terdiri dari beberapa tahapan.

Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan tahapan pada siklus I, maka terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi dengan guru dan mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kendala-kendala yang dialami guru dan siswa kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk. Melalui observasi pada kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dan dapat diketahui dari 20 siswa kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk, terdapat 8 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 70.

Setelah peneliti menemukan kendala-kendala dalam pembelajaran IPS materi menghargai peranan tokoh perjuangan untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia, peneliti melakukan tahapan perencanaan sebagai berikut: menentukan waktu penelitian; menganalisis kurikulum; membuat Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP); mempersiapkan media pembelajaran; membuat Lembar Kerja Siswa (LKS), Lembar Penilaian/lembar evaluasi, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan lembar angket. Setelah tahap perencanaan selesai peneliti melanjutkan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yang disertai tahap pengamatan yang dilakukan oleh 2 observer yaitu guru dan teman sejawat dengan mengisi lembar observasi guru dan siswa.

Hasil tahapan pelaksanaan terdiri dari aktivitas guru, siswa dan hasil belajar. Hasil tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini terjadi karena masih ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I maka peneliti harus memperbaiki dengan melaksanakan siklus II. Setelah memperoleh hasil dilakukan refleksi.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II hampir sama dengan siklus I, yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peneliti melakukan tahapan perencanaan sebagai berikut: menentukan waktu penelitian; menganalisis kurikulum; membuat Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP); mempersiapkan media pembelajaran; membuat Lembar Kerja Siswa (LKS), Lembar Penilaian/lembar evaluasi, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan lembar angket. Setelah tahap perencanaan selesai peneliti melanjutkan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yang disertai tahapan observasi yang dilakukan oleh 2 observer yaitu guru dan teman sejawat dengan mengisi lembar observasi guru dan siswa. Perbedaan pada siklus II yaitu saat ice breaking semula menggunakan nyanyian diganti menjadi tepuk

konsentrasi dan media *puzzle* yang digunakan semula foto para tokoh perjuangan pada pertempuran-pertempuran untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia diganti menjadi gambar agresi militer dan perjanjian-perjanjian.

Hasil tahap pelaksanaan pada siklus II adalah: diketahui aktivitas guru hasil persentasenya 87,5% dari seluruh indikator aktivitas guru sudah terlaksana dengan katagori sangat baik, aktivitas guru sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%. Aktivitas siswa hasil persentasenya 78,57% dari seluruh indikator aktivitas siswa sudah terlaksana dengan kategori baik, namun aktivitas siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%. Selain itu ketuntasan klasikal kelas sebesar 70% dengan rata-rata 73,5. Hasil tersebut sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 70. Dengan diperoleh hasil belajar siswa dan aktivitas siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan belajar pada siklus II maka perlu diadakan penyempurnaan hasil yang maksimal dalam pembelajaran pada siklus III.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus III hampir sama dengan siklus II, yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peneliti melakukan tahapan perencanaan sebagai berikut: menentukan waktu penelitian; menganalisis kurikulum; membuat Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP); mempersiapkan media pembelajaran; membuat Lembar Kerja Siswa (LKS), Lembar Penilaian/lembar evaluasi, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan lembar angket. Setelah tahap perencanaan selesai peneliti melanjutkan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yang disertai tahapan observasi yang dilakukan oleh 2 observer yaitu guru dan teman sejawat dengan mengisi lembar observasi guru dan siswa. Perbedaan pada siklus II yaitu saat ice breaking semula menggunakan nyayian diganti menjadi tepuk konsentrasi dan media *puzzle* yang digunakan semula gambar agresi militer dan perjanjian-perjanjian menjadi gambar para pahlawan dalam perjanjian- perjanjian roem royen dan Konferensi Meja Bundar untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Hasil tahapan pelaksanaan pada siklus III adalah: diketahui aktivitas guru hasil persentasenya 93,75% dari seluruh indikator aktivitas guru sudah terlaksana dengan katagori sangat baik dan persentase keterlaksannya 100%. Aktivitas guru sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%. Aktivitas siswa hasil persentasenya 92,85% dari seluruh indikator aktivitas siswa sudah terlaksana dengan kategori baik sangat baik dan persentase keterlaksannya 100% dan aktivitas siswa sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%. Selain itu, ketuntasan

klasikal kelas persentasenya sebesar 85% dengan rata-rata 81,75. Dengan diperoleh hasil belajar siswa pada siklus III tersebut mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 70 serta mencapai indikator keberhasilan 80%.

Tabel mengenai peningkatan keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dari siklus I sampai siklus III sebagai berikut:

Tabel 1. Data Aktivitas Guru Pada Siklus I-III

No	Aspek yang diteliti	Persentase (dalam %)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Memberi apersepsi /memotivasi siswa	87,5	100	100
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	87,5	100	100
3.	Menyampaikan materi pelajaran	75	75	87,5
4.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	87,5	87,5	87,5
5	Membimbing siswa diskusi kelompok	62,5	75	87,5
6.	Meminta kelompok belajar untuk mempresentasikan hasil diskusi	62,5	75	87,5
7.	Menyimpulkan materi pelajaran	75	87,5	100
8.	Memberikan evaluasi	87,5	87,5	100
Jumlah		78,13	87,5	93,75

Sedangkan tabel mengenai peningkatan keterlaksanaan pembelajaran aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III sebagai berikut:

Tabel 2. Data Aktivitas Siswa Pada Siklus I-III

No	Aspek yang diteliti	Persentase (dalam %)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Memberi respon apersepsi	87,5	87,5	100
2.	Memperhatikan penjelasan guru pada tujuan pembelajaran	87,5	87,5	100
3.	Memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru	62,5	75	87,5
4.	Melaksanakan diskusi kelompok	62,5	75	87,5
5	Mempresentasikan hasil diskusi	75	75	87,5
6.	Menyimpulkan materi pelajaran	62,5	75	87,5
7.	Mengerjakan soal evaluasi	62,5	75	100
Jumlah		71,43	78,57	92,85

Tabel mengenai peningkatan hasil belajar siswa pada sebelum penelitian tindakan kelas atau temuan awal, siklus I, siklus II sampai siklus III dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I sampai III

No.	Nama	Keterangan			
		Temuan Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Anis Meitasari	45	55	60	65
2	Moch. Andik Nurhuda	70	75	75	80
3	Agus Angga Resta	55	70	70	80
4	Anam Prasetyo	70	80	85	90
5	Dania Putri Lutfia	70	75	80	90
6	Dwi Candra S.	70	75	85	95
7	Fani Oka Prasetyo	70	70	80	85
8	Istihsan Fikri	50	55	60	65
9	Istihsan Fakri	75	80	80	90
10	Lukman Romadhon	60	70	85	90
11	Moh. Abdul Basith	50	55	65	75
12	Mugik Setiawan	45	55	55	65
13	Royani Khotimah M.	50	55	70	80
14	Silfia Nur Latifah	55	65	80	80
15	William Fajar W.	40	50	60	75
16	Wisnu Cahyo P.	65	70	80	85
17	Riski Eka Sundawa	45	50	65	80
18	Jajam Asmoro	50	60	70	80
19	Heru Sulis Prasetyo	70	80	80	95
20	Nuni Afifah	70	75	80	90
Jumlah Siswa (orang)		8	11	14	17
Persentase (dalam %)		40%	55%	70%	85%

Sedangkan tabel mengenai respon siswa terhadap penggunaan media puzzle saat pembelajaran IPS dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4. Data Respon Siswa

No.	Aspek yang Ditanyakan	Kategori Jawaban			
		Ya	%	Tidak	%
1.	Apakah senang dengan media pembelajaran?	19	95%	1	5%
2.	Apakah pembelajaran IPS akan lebih menarik dengan penerapan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	14	70%	6	30%
3.	Apakah menggunakan media <i>puzzle</i> ini kamu lebih mudah untuk memahami pelajaran IPS?	17	85%	3	15%
4.	Apakah kamu lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> ?	17	85%	3	15%
5.	Apakah menggunakan media <i>puzzle</i> ini memungkinkan menjadi tutor sebaya dan bisa membantu teman dalam belajar?	14	70%	6	30%
6.	Apakah menggunakan media <i>puzzle</i> membuat berani bertanya atau berpendapat?	18	90%	2	10%
7.	Apakah suka melakukan diskusi pada saat menggunakan media <i>puzzle</i> ?	16	80%	4	20%
8.	Apakah menggunakan media <i>puzzle</i> ini kamu lebih aktif dan kreatif dalam belajar?	18	90%	2	10%
9.	Apakah guru sudah mengajar dengan baik?	19	95%	1	5%
Jumlah		152	Sangat baik	28	Tidak baik
Persentase (dalam%)		84,4%	baik	15,6%	baik

Pembahasan

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh sudah mencapai atau melampaui target yang ingin dicapai, skor pelaksanaan yang dilakukan pada aktivitas guru dan aktivitas siswa telah mencapai skor yang diharapkan yaitu 80%.

Berdasarkan data dari tabel 4.1 dapat dilihat persentase ketuntasan aktivitas guru dari siklus I-III selalu meningkat. Hasil persentase pada siklus I 78,13%. Hal ini telah menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung termasuk kriteria sudah baik walaupun belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Selama proses pembelajaran IPS pada siklus I terdapat beberapa aspek yang sangat baik, baik dan cukup baik. Dari seluruh aspek aktivitas guru yang menunjukkan kriteria yang sangat baik dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah (1) memberi apersepsi /memotivasi siswa, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran, (4) mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar, dan (8) memberikan evaluasi. Sedangkan aspek yang kriteria baik tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah (3) menyampaikan materi pelajaran dan (7) menyimpulkan materi pelajaran. Akan tetapi, ada aspek yang kriteria yang cukup baik dan belum mencapai kriteria ketuntasan

minimal adalah (5) membimbing siswa diskusi kelompok, dan (6) meminta kelompok belajar untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Pada siklus II diadakan perbaikan diperoleh peningkatan persentase keberhasilan mencapai 87,5%. Pada siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Aktivitas guru telah meningkat dari persentase 78,13% menjadi 87,5% atau meningkat 9,37. Selama proses pembelajaran ada beberapa aspek yang sangat baik dan baik. Dari seluruh aspek aktivitas guru yang mencapai kriteria sangat baik atau mencapai ketuntasan minimal adalah (1) memberi apersepsi/memotivasi siswa, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran, (4) mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar, (7) menyimpulkan materi pelajaran, dan (8) memberikan evaluasi. Sedangkan aspek yang kriteria baik tetapi belum mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah (3) menyampaikan materi pelajaran, (5) membimbing siswa diskusi kelompok, dan (6) meminta kelompok belajar untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Pada siklus III sudah dikatakan sangat baik karena langkah-langkah pembelajaran dalam penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS sudah terlaksana dengan kategori sangat baik persentasenya 93,75%. Ini menunjukkan peningkatan persentase pada siklus III 87,5% menjadi 93,75% atau meningkat sebesar 6,25. Persentase ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus III sudah mencapai atau melampaui kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Dari seluruh aspek aktivitas guru yang mencapai kriteria sangat baik atau mencapai ketuntasan minimal. Dalam memberi apersepsi /memotivasi siswa sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 100% karena guru memberikan apersepsi yang memberikan ketertarikan kepada siswa seperti menyanyi sesuai dengan materi dan melakukan Tanya jawab. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 100% karena guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran jelas dan sistematis. Dalam menyampaikan materi pelajaran sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 87,5% karena guru menyampaikan materi dengan sangat jelas dan runtut/sistematis. Menurut Piaget (dalam Dimiyati 2009:13) bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Oleh karena itu, guru juga sebagai salah satu orang yang memberikan pengetahuan kepada setiap siswa. Guru sangat berperan penting pada setiap tingkah laku dan kebiasaan anak pada saat di sekolah sehingga guru harus memberikan contoh-contoh perbuatan atau sikap yang baik.

Dalam mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 87,5% karena guru sudah dapat mengkondisikan dan menciptakan suasana yang kondusif pada setiap

kelompok diskusi. Hal ini diperjelas dengan pendapat (Dimiyati, 2009: 62) bahwa peran guru mengorganisasikan kesempatan belajar bagi masing-masing siswa berarti mengubah peran guru dari bersifat didaktis menjadi mengindividualis, yaitu menjamin bahwa setiap siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan di dalam kondisi yang ada. Dengan guru mampu mengorganisasikan siswa akan didapatkan hasil belajar yang maksimal terhadap masing-masing siswa. Dalam membimbing siswa diskusi kelompok sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 78,5% karena guru memberikan pengarahannya cara mengerjakan LKS dan membantu setiap kelompok yang mendapat kesulitan. Dalam meminta kelompok belajar untuk mempresentasikan hasil diskusi sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 87,5% karena guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan secara bergantian dan meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat (Dimiyati, 2009: 37) bahwa dalam berhadapan dengan siswa, guru berperan sebagai fasilitas belajar, pembimbing belajar, dan pemberi balikan belajar. Pada kedua aspek yaitu aspek membimbing siswa dan meminta untuk mempresentasikan hasil diskusi memberikan dampak positif kepada siswa terutama dapat meningkatkan pada sikap, perilaku dan hasil belajar siswa. Jadi, perlakuan yang baik dan lebih menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang inovatif akan memberikan dampak dan menumbuhkan rasa antusias siswa.

Dalam menyimpulkan materi pelajaran sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 100% karena guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi dan siswa disuruh untuk mengulangi kembali agar selalu ingat terhadap materi tersebut. Dalam memberikan evaluasi sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 100% karena guru memberi pengarahannya pengerjaan evaluasi dan mengawasi setiap siswa yang mengerjakan soal evaluasi.

Setelah dipaparkan data hasil aktivitas guru dengan demikian aktivitas guru dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 78,13%, pada siklus II sebesar 87,5% dan pada siklus III 93,75%. Menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan penggunaan media *puzzle* sudah mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan pembelajaran IPS sebelum menggunakan media *puzzle*.

Berdasarkan data yang dapat dilihat persentase ketuntasan aktivitas siswa dari siklus I-III selalu meningkat. Hasil persentase pada siklus I sebesar 71,43%. Hal ini telah menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung termasuk kriteria sudah baik walaupun belum mencapai kriteria keberhasilan

minimal yang telah ditetapkan yaitu 80%. Selama proses pembelajaran IPS pada siklus I terdapat beberapa aspek yang sangat baik, baik dan cukup baik. Dari seluruh aspek aktivitas guru yang menunjukkan kriteria yang sangat baik dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah (1) memberi respon apersepsi, dan (2) memperhatikan penjelasan guru pada tujuan pembelajaran. Sedangkan aspek yang kriteria baik namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah (5) mempresentasikan hasil diskusi. Akan tetapi, ada aspek yang kriteria yang cukup baik dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah (3) memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru, (4) melaksanakan diskusi kelompok, (6) menyimpulkan materi pelajaran, dan (7) mengerjakan soal evaluasi.

Aktivitas siswa pada siklus II diadakan perbaikan dan diperoleh persentase sebesar 87,57%. Pada siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Aktivitas siswa telah meningkat dari persentase 71,43% menjadi 87,57% atau meningkat sebesar 16,14. Selama proses pembelajaran ada beberapa aspek yang sangat baik dan baik. Dari seluruh aspek aktivitas guru yang mencapai kriteria sangat baik atau mencapai ketuntasan minimal adalah (1) memberi respon apersepsi dan (2) memperhatikan penjelasan guru pada tujuan pembelajaran. Sedangkan aspek yang kriteria baik namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah (3) memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru, (4) melaksanakan diskusi kelompok. (5) mempresentasikan hasil diskusi, (6) menyimpulkan materi pelajaran, dan (7) mengerjakan soal evaluasi.

Pada siklus III sudah dikatakan sangat baik karena langkah-langkah pembelajaran dalam penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS sudah terlaksana dengan kategori sangat baik persentasenya sebesar 92,85%. Ini menunjukkan peningkatan persentase pada siklus III 87,57% menjadi 92,85% atau meningkat sebesar 5,28. Persentase ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus III sudah mencapai atau melampaui kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Dari seluruh aspek aktivitas guru yang mencapai kriteria sangat baik atau mencapai ketuntasan minimal. Dalam memberi respon apersepsi sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 100% karena siswa seluruh siswa ikut menyanyi dan menjawab pertanyaan pada apersepsi. Dalam memperhatikan penjelasan guru pada tujuan pembelajaran sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 100% karena siswa mendengarkan/menyimak dengan cermat penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran. Dalam memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 87,5% karena siswa mendengarkan/menyimak dengan cermat dan mencatat materi penting yang dijelaskan guru. Dalam

melaksanakan diskusi kelompok sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 87,5% karena siswa duduk teratur sesuai dengan kelompok diskusi dan dapat menciptakan suasana kondusif pada saat diskusi berlangsung serta mampu bekerja sama. (Trianto, 2009: 4) menyatakan belajar bersama yaitu memuat bagaimana kita hidup dalam masyarakat yang saling bergantung antara yang satu dengan yang lain, sehingga mampu bersaing secara sehat dan bekerjasama serta mampu untuk menghargai orang lain. Dengan siswa mampu bekerjasama dalam kelompok belajarnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melaksanakan diskusi siswa mampu Dalam mempresentasikan hasil diskusi sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 87,5% karena siswa membacakan hasil diskusi di depan kelas secara jelas dan mampu menjawab pertanyaan kelompok lain. Dalam menyimpulkan materi pelajaran sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 87,5% karena siswa dapat menyimpulkan bersama guru kemudian siswa segera mencatat dibuku tulis. Dalam mengerjakan soal evaluasi sudah terlaksana dengan kategori sangat baik yaitu 100% karena siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu sesuai dengan pikiran sendiri dan mengerjakan tepat waktu. Selaras dengan pendapat (Dimiyati, 2009: 62) bahwa kesempatan yang diberikan oleh guru akan menuntut siswa selalu aktif mencari, memperoleh, dan mengolah perolehan belajarnya. Dengan mereka mengerjakan soal evaluasi secara individu siswa dapat memahami dan memperoleh pengetahuan serta hasil yang maksimal.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari 71,43% pada siklus I, 87,57% pada siklus II dan 92,85% pada siklus III. Menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan penggunaan media *puzzle* sudah mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Berdasarkan tabel 4.3 hasil belajar siswa kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk pada temuan awal menunjukkan persentase ketuntasan belajar sebesar 40% sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan sebesar 60%. Hal tersebut menunjukkan bahwa 8 siswa sudah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70, sedangkan 12 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Pada temuan awal nilai rata-rata kelas secara klasikal adalah 57,5. Seharusnya untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan minimal harus 80% siswa. Dengan hasil pada temuan awal maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran IPS melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Setelah diadakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan penggunaan media *puzzle* pembelajaran IPS pada siklus I hasil belajar siswa

meningkat. Persentase peningkatan hasil belajar siswa mencapai 55% dan yang tidak tuntas mencapai 45%. Persentase ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Pada siklus I ada 11 siswa yang sudah mencapai atau melampaui kriteria ketuntasan yang ditetapkan adalah 70, sedangkan 9 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Pada siklus I nilai rata-rata kelas secara klasikal adalah 66.

Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan ketuntasan kriteria hasil belajar siswa memperoleh persentase 70% atau 14 siswa telah mencapai atau melampaui kriteria keberhasilan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70, sedangkan yang tidak tuntas memperoleh persentase 30% atau sebanyak 6 siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Keseluruhan siswa yang mengikuti tes formatif pada siklus II berjumlah 20 siswa. Sedangkan rata-rata kelas secara klasikal adalah 73,5 atau meningkat 7,5 dari hasil tes belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus II masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%.

Hasil belajar siswa pada siklus III menunjukkan ketuntasan kriteria hasil belajar siswa memperoleh persentase 85% atau 17 siswa telah mencapai atau melampaui kriteria yang telah ditetapkan yaitu 70, sedangkan yang tidak tuntas memperoleh persentase 15% atau sebanyak 3 siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Sedangkan rata-rata kelas secara klasikal adalah 81,75 atau meningkat 8,25. Hal ini telah menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus III sudah mencapai dan melampaui dari indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%.

Dengan demikian aktivitas siswa pada siklus I-III selalu mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari siklus I 55%, pada siklus II 70% dan pada siklus III 85%. Menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan penggunaan media *puzzle* sudah mengalami peningkatan yang lebih baik dibanding sebelumnya. Didalam evaluasi, siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus. Selaras dengan pendapat (Arikunto, 2010:5) bahwa siswa yang tekun belajar diketahui nilainya tinggi. Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, maka pemahaman konsep dan materi siswa juga akan meningkat dan siswa lebih merasa tertarik dan senang pada saat pembelajaran IPS berlangsung dengan penggunaan media *puzzle* sehingga mereka mudah untuk mengingat dan memahami hal-hal penting yang ada di dalam materi yang diberikan oleh guru khususnya materi tentang menghargai jasa dan

peranan tokoh pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Pada tabel 4.4 dipaparkan bahwa pada aspek 1 dan 9 bahwa 95% atau 19 siswa merasa senang, sedangkan 5% tidak merasa senang dengan penggunaan media *puzzle*. Sedangkan dilihat hasil paling terendah dilihat dari aspek dua dan aspek empat bahwa 70% atau 14 siswa tertarik dengan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS, sedangkan 30% atau 6 siswa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut.

Dengan demikian data hasil respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS menunjukkan lebih banyak siswa yang merespon baik, setuju dan tertarik dibandingkan yang tidak menyukai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I yang telah dilakukan dengan melakukan perbaikan pada siklus II dan telah mendapat penyempurnaan hasil pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus III, persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan skor ketercapaian pelaksanaan aktivitas guru serta skor ketercapaian pelaksanaan aktivitas siswa telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Selain itu hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan klasikal kelas yang ditetapkan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Serta respon siswa yang menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *puzzle* presentase yang dihasilkan lebih banyak merasa tertarik dan senang proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* tentang materi menghargai peranan perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Candirejo II/73 Nganjuk.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini tentang penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran IPS di SDN Candirejo II/173 Nganjuk, menghasilkan simpulan sebagai berikut: 1) Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas guru dari siklus I samapi siklus III sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas siswa dari siklus I samapi siklus III pada saat pembelajaran IPS pada materi menghargai peranan perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. 3) Penggunaan media pembelajaran yaitu menggunakan media *puzzle*

menunjukkan bahwa hasil sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan persentase nilai rata-rata tes formatif hasil belajar siswa yang meningkat dari temuan awal (sebelum penelitian) sampai siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan mengenai materi tentang menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. 4) Respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS dari siklus I sampai III telah mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh peneliti sehingga dapat diketahui semakin mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yaitu menggunakan media *puzzle* pada materi tentang menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, dapat meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan aktivitas guru, meningkatkan hasil belajar siswa, respon siswa serta berdasarkan hasil tes formatif siswa khususnya pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* pada materi tentang menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) guru harus memahami lebih jauh tentang pemilihan media pembelajaran yang sesuai serta langkah-langkah pembelajarannya yang akan digunakan untuk pembelajaran sehingga dalam menerapkan suatu pembelajaran sudah sesuai dengan tahapan-tahapannya yang harus dilakukan guru. 2) guru harus memperhatikan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru sangat berperan penting dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas dengan inovasi-inovasi pembelajaran sehingga membuat siswa merasa antusias/semangat dalam mengikuti pelajaran yang akan dilakukan. 3) Hasil belajar siswa telah menunjukkan peningkatan. Oleh karena itu, guru harus bisa memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diberikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. 4) membuat siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan juga dapat dikatakan media bermain edukasi (belajar sambil bermain). Guru harus mengkaitkan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa dengan penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati dkk. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Kustandi, Cecep dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Krishna Murti, Tendi dkk. 2012. *50 Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Suradisastro, Djodjo dkk. 1992. *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Pemanfaatan Media*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Pemanfaatan Media*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, Nana dkk. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suciaty al – azizy, A. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- S. Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto dkk. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.