

## **PENERAPAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS I DI SDN SIDOTOPO III/50 SURABAYA**

**Chamidah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, [chamidah\\_guru@yahoo.com](mailto:chamidah_guru@yahoo.com)

**Mintohari**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media puzzle pada pelajaran IPA dengan pokok bahasan ciri-ciri benda dan manfaatnya. Penggunaan media puzzle dapat mengaktifkan siswa dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran didalam kelas. Selama ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPA. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas. Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu : (1) Perencanaan Tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Sidotopo III/50 Surabaya, yang berjumlah 25 orang siswa, dengan lokasi penelitian di SDN Sidotopo III/50 Surabaya. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah observasi. Dalam hal ini adalah observasi aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar di dalam kelas, serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian menyebutkan bahwa telah terjadi peningkatan aktivitas guru dari pelaksanaan tindakan siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas guru mencapai 65 % menjadi 83 % di siklus II, dimana telah terjadi peningkatan sebesar 18 %. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mencapai 63 % menjadi 78% pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 15 %. Demikian pula hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan. Data hasil test siswa pada siklus I, ketuntasan klasikal mencapai 56 % menjadi 92 % pada siklus II, dimana telah terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 36 %. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan menyebutkan bahwa penerapan media puzzle dalam pembelajaran IPA mengenal ciri-ciri benda dan manfaatnya, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Sidotopo III/50 Surabaya. Hal tersebut dapat disimpulkan dari tercapainya indikator keberhasilan, yaitu ; aktivitas guru mencapai  $\geq 70\%$ , nilai rata-rata kelas mencapai  $\geq 70\%$  dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar  $\geq 70\%$ , dan kendala-kendala yang ada dalam pelaksanaan tindakan dapat diatasi dengan baik.

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran puzzle, hasil belajar siswa.*

**Abstract:** *The purpose of this study is to raise student learning result by using media in teaching science to the subject matter characteristics and benefits. The use of media puzzle enables students to understand in the classroom learning. This research was an action research class. Implementation procedures of this study consists of 4 (four) stages, namely: (1) Action Plan, (2) Implementation of action, (3) Monitoring, (4) Reflection. The subjects of this study were 25 students of grade 1 SDN Sidotopo III/50 Surabaya, and the research sites in SDN Sidotopo III/50 Surabaya. Data collection techniques used was observation. In this case the activity is the observation of teachers and students during the learning process in the classroom, and student learning outcomes. The study says that there has been an increase in the activity of teacher implementation cycle I to cycle II. In the first cycle of teacher activity reached 65 % to 83 % in the second cycle, which has been increased by 18 %. While the student activity in the first cycle to 63 % to 78 % in the second cycle, an increase of 15 %. Similarly the students increased learning outcomes. Data on test results of students in the first cycle, classical completeness reaches 56 % to 92 % in the second cycle, which has been increased by 36 % classical completeness. Based on the results of Classroom Action Research stated that the application of media puzzle in science learning about the characteristics of objects and benefits, can improve the student learning outcomes in the classroom of grade 1 Sidotopo SDN III/50 Surabaya. It can be inferred from the achievement of the indicators of success, namely, the activity teachers to achieve  $\geq 70\%$ , the average grade is  $\geq 70\%$  with classical completeness percentage of  $\geq 70\%$ , and the constraints that exist in the implementation of the action can be addressed properly.*

**Keywords :** *Media puzzle learning, Student learning results.*

## PENDAHULUAN

IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia, maka hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik siswa SD yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mudah terpengaruh oleh lingkungannya menjadi alasan guru untuk mendesain lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Melalui program bermain sambil belajar siswa belajar dari pengalaman bermainnya, sehingga muncul kreatifitas dari pengalaman bermain. Untuk itu guru menciptakan bentuk permainan yang kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran.

Agar pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa maka diperlukan wahana penyalur pesan, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara siswa dengan media, dan secara tidak langsung antara siswa dengan penyalur pesan (guru).

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelajaran IPA di kelas 1 SDN Sidotopo III/50 ternyata ada berbagai masalah yang terjadi sehingga hasil belajar siswa sangat rendah. Hasil belajar siswa rendah dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal Sekolah. Dimana ada 14 siswa dari 25 siswa yang hasil belajarnya rendah dengan persentase 56%. Hal ini terjadi karena pada saat pembelajaran IPA guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar IPA siswa rendah. Menurut Sudjana, (2005) faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain : motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan, kejenuhan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat diluar siswa, seperti : guru, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan. Menurut Edgar Dale (1969) dalam kerucut pengalamannya menyatakan semakin kongkrit pembelajaran yang dilakukan siswa maka semakin tinggi persentase pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan hal diatas maka penulis memanfaatkan media puzzle dalam pembelajaran IPA khususnya pada pokok bahasan mengenai berbagai ciri-ciri benda dan kegunaannya.

Media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang yang dimainkan diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan puzzle) yang diletakkan diatas meja. Melalui pembelajaran dengan media puzzle siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa melakukan kegiatan bermain sambil belajar, dengan aktivitas tersebut siswa akan lebih mengingat materi yang dipelajari dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Pemanfaatan media puzzle dirasa akan sangat membantu dalam pembelajaran karena selain terjangkau secara terjangkau secara ekonomis, juga dapat bermain sambil belajar. Dari hasil penelitian ini, nantinya dapat diketahui peningkatan prestasi dan nilai yang diperoleh anak didik. Karena seperti yang diketahui dengan menggunakan media puzzle ini, anak didik dituntut untuk berfikir kreatif dan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan nantinya anak didik terbiasa untuk berfikir dalam memecahkan setiap masalah yang dihadapinya.

Mengacu pada latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut (1) bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 ketika menggunakan media puzzle dalam pembelajaran IPA materi mengenal ciri-ciri benda di SDN Sidotopo III/50 Surabaya, (2) bagaimana aktivitas siswa terhadap pembelajaran dengan media puzzle, (3) bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan media puzzle benda-benda sekitar siswa di SDN Sidotopo III/50 Surabaya.

Sesuai dengan rumusan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media puzzle dalam pembelajaran IPA materi mengenal ciri-ciri benda di SDN Sidotopo III/50 Surabaya, (2) mendeskripsikan aktivitas siswa terhadap pembelajaran IPA melalui penerapan media puzzle dikelas 1 SDN Sidotopo III/50 Surabaya, (3) mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran IPA dalam menerapkan media puzzle dikelas 1 SDN Sidotopo III/50 Surabaya.

Menurut Oemar Hamalik (1980), secara umum manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut : meletakkan dasar berpikir kongkrit dan mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian siswa, meletakkan dasar penting untuk perkembangan belajar, memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, membantu tumbuhnya pengertian atau perkembangan

kemampuan berbahasa, memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar. Demikian banyak bentuk dan macam media pembelajaran yang bisa digunakan, akan tetapi yang terpenting adalah pemilihan bentuk dan macam media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana ditempat terjadinya proses pembelajaran tersebut. Dengan kriteria pemilihan media diatas, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar.

Berdasarkan hal diatas penulis memanfaatkan puzzle dalam pembelajaran IPA khususnya pada pokok bahasan mengenal berbagai sifat benda dan manfaatnya. Menurut Hacnalic (Sihkabuden, 1995:3) menyebutkan bahwa alat identik dengan alat peraga yang artinya segala sesuatu yang dapat memberikan rangsangan alat indra agar pesan dapat diterima dengan baik. Karena pengertian alat dianggap terlalu sempit, kemudian pengertian alat tersebut berkembang menjadi media. Selama ini masih banyak orang yang awam dengan istilah puzzle, kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Patmonodewo, 2000: 19). Spodek (1991: 206) mendefinisikan media puzzle sebagai salah satu media bermain yang dapat dimainkan diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan puzzle) yang diletakkan diatas meja. Dengan demikian siswa dapat mengambil dan mengembalikan sendiri media puzzle tersebut ketempat penyimpanan media semula.

Muzamil, Misbach (2010) menyatakan ada beberapa bentuk puzzle, yaitu:

(a) Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi; (b) Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle; (c) Puzzle lantai terbuat dari bahan *sponge* (karet/busanya) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan

melatih kemampuan berpikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama; (d) Puzzle angka, mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, puzzle angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak; (e) Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas; (f) Puzzle logika merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh; (g) Puzzle geometri merupakan puzzle yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai dengan papan puzzlenya.

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan puzzle yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan puzzle penjumlahan dan pengurangan anak memasang kepingan puzzle sesuai dengan gambar pasangannya. Selain itu anak dapat belajar penjumlahan dan pengurangan melalui media puzzle.

Manfaat media puzzle dalam dalam pembelajaran IPA yaitu: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran IPA; (3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga ikut beraktivitas; (4) Mengasah otak, melatih siswa untuk mengasah otak dan memecahkan masalah; (5) Melatih koordinasi mata dan tangan, puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata, karena mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar; (6) Melatih nalar, puzzle dapat melatih nalar mereka dengan menyimpulkan dimana letak yang sesuai dengan logika; (7) Melatih kesabaran, puzzle dapat melatih kesabaran dalam menyelesaikan suatu tantangan.

Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Hasanah, 2007), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu siswa dan guru. Dari sisi siswa, hasil

belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

## METODE

Jenis penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2008) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas. Penelitian Tindakan Kelas berfokus pada siswa atau proses belajar mengajar dikelas, dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas dan meningkatkan kegiatan guru dalam pengembangan profesinya. Hasil penelitian digunakan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah, siswa dan guru. Guru dapat mengembangkan model-model pembelajaran bervariasi, pengelolaan yang dinamis dan kondusif, serta penggunaan media dan sumber belajar yang tepat dan memadai.

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Sidotopo III/50 Surabaya. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena SDN Sidotopo III/50 Surabaya merupakan sekolah dimana peneliti mengajar serta mendapat dukungan dari kepala sekolah dan rekan-rekan sekerja yang menghendaki adanya pembaharuan dan memajukan sekolah baik untuk siswa maupun gurunya.

Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas 1 SDN Sidotopo III/50 Surabaya yang jumlah siswanya 25 orang, terdiri dari 10 putra dan 15 putri.

Rancangan Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus memerlukan kegagalan waktu 4x35 menit (2 kali pertemuan). Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2012-2013. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan merupakan persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam Penelitian Tindakan kelas. Dalam perencanaan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: menganalisis kurikulum, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, menentukan media pembelajaran, membuat lembar kerja siswa, membuat instrumen penelitian, menyusun alat evaluasi dan membuat buku siswa.

Pelaksanaan tindakan merupakan deskripsi Pelajaran tindakan yang akan dilakukan. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tiap siklus. Kegiatan pembelajaran pertama dilaksanakan pada, hari/tanggal : Rabu, 24 dan 31 Oktober 2012, waktu

4x35 menit (2 kali pertemuan). Pembelajaran pertemuan kedua dilaksanakan pada, hari/tanggal : Rabu, 7 dan 14 Nopember 2012, waktu : 4x35 menit (2 kali pertemuan).

Pengamatan atau observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat sebagai observer. Tujuan observasi ini adalah untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis dan Refleksi dilakukan pada tahap yaitu: merangkum hasil observasi, menganalisa hasil belajar siswa, melakukan diskusi dengan observer untuk mengetahui tindakan berikutnya yang harus dilakukan untuk perbaikan.

Teknik pengumpulan data merupakan hasil catatan peneliti, baik berupa fakta maupun angka (Arikunto, 2002). Pengumpulan data adalah cara kerja yang digunakan dalam penelitian, untuk memperoleh data yang diperlukan sesuai dengan masalah yang terkait. Data yang dikumpulkan diperoleh melalui hasil observasi dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian sampai akhir penelitian. Data yang dikumpulkan yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat maka metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut: Tes dilakukan secara tertulis dengan bentuk pilihan ganda dan uraian. Tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media puzzle. Tes dilakukan dengan memberikan soal secara tertulis kepada siswa dan jawaban yang diberikan oleh siswa juga secara tertulis.

Metode observasi adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi dengan jalan permainan dan pencatatan secara sistematis, logis dan rasional mengenai kejadian yang diselidiki (Arikunto, 2007: 23) observasi ini digunakan untuk mengambil data tentang aktivitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat. Observasi ini dilaksanakan dengan menggunakan pedoman pengamatan berupa format atau daftar cek.

Teknik Analisis Data merupakan langkah yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Didalam mengolah data hasil penelitian tentang penerapan media puzzle untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, digunakan teknik kuantitatif. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis data dengan Deskriptif Kuantitatif

Data tes hasil belajar

dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Persentase ketuntasan

n = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N= Jumlah siswa (Arikunto, 2008)

a. Data hasil observasi

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P= Persentase

f = Jumlah skor yang akan dipersentasikan

N=Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil(Arikunto 2008)

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

- (1) Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPA mencapai keberhasilan jika aktivitas guru dan siswa mencapai 70%; (2) Siswa dianggap berhasil apabila 70% siswa memperoleh nilai 70 dan rata-rata hasil belajar 70.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap perencanaan, peneliti telah melakukan observasi awal untuk menemukan masalah tentang pembelajaran dan hasil yang akan dicapai, dengan menggunakan media puzzle sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP) kelas I Sekolah Dasar untuk mata pelajaran IPA pada masing-masing pertemuan. Perencanaan pembelajaran pada siklus pertama terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Adapun komponen-komponen dalam rencana pembelajaran ini meliputi : Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, alokasi waktu, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media /sumber belajar.

Pada siklus 1 guru melaksanakan dua kali pertemuan dengan alokasi setiap pertemuan adalah 2x35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan hari Rabu tanggal 24 Oktober 2012, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 31 Oktober 2012. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Pada siklus 1 didapat hasil sebagai berikut :

Dari data hasil observasi terhadap aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar pada siklus I mencapai 65% yang berarti dalam kegiatan belajar mengajar guru masih belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 70%. Hal ini dikarenakan guru dalam melaksanakan kegiatan guru kurang membimbing siswa dengan baik.

Dari data aktivitas siswa dapat diketahui selama kegiatan pembelajaran pada siklus 1 belum berjalan dengan baik karena memperoleh persentase 63%,

sedangkan indikator ketercapaian aktivitas siswa adalah 70% dari tiap aspek yang ditentukan.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam tes individu pada siklus 1 yaitu jumlah siswa yang memperoleh skor  $\leq 65$  sebanyak 14 siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan skor  $\geq 65$  sebanyak 12 siswa. Sehingga persentase siswa yang tuntas belajarnya adalah 56%, hal ini berarti secara individu siswa belum mencapai ketuntasan belajar karena belum mencapai 70% dari indikator keberhasilan yang ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru maupun terhadap siswa, serta hasil tes masih banyak kekurangan yang terjadi pada siklus 1. Ada beberapa hal yang perlu direfleksikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II antara lain : cara guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dalam mendemonstrasikan bermain puzzle, dalam membimbing siswa bermain puzzle, dan dalam pembagian kelompok. Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti akan melanjutkan ke siklus II, hal ini dilakukan untuk memperbaiki kelemahan dan kendala yang terjadi pada siklus 1.

Pada tahap perencanaan siklus II terdiri dari dua pertemuan dengan memperhatikan langkah-langkah perbaikan berdasarkan temuan kekurangan pada siklus 1. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus 1. Selanjutnya dilakukan penetapan alternatif pemecahan masalah yang akan dilakukan pada penyusunan skenario pembelajaran yang mencakup alternatif pemecahan masalah pada siklus 1 yang disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.

Pelaksanaan pada siklus II merupakan pengaplikasian dari perencanaan yang telah disiapkan, pelaksanaan dilakukan oleh peneliti di bantu oleh guru kelas 2 sebagai pengamat. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan pengamat mengamati aktivitas peneliti dalam mengajar dan mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.

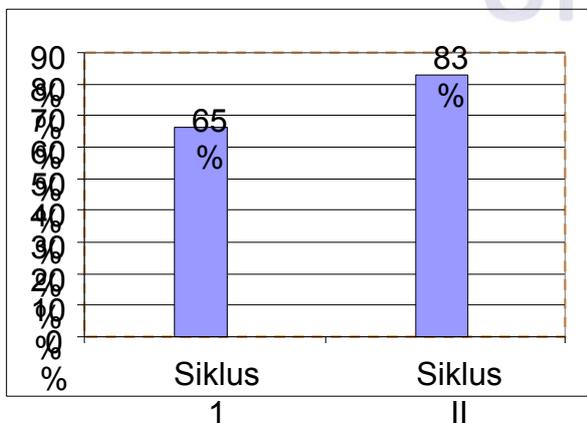
Pada siklus II terlihat bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikelas sudah berlangsung baik dimana terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu 65% menjadi 83% pada siklus II meningkat 18%. Pada siklus II guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang lebih terinci, sehingga disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II ini lebih berhasil dari kegiatan pembelajaran pada siklus 1.

Penerapan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas siswa dimana terlihat dalam proses pembelajaran pada siklus II di kelas sudah berjalan dengan baik, sudah mulai nampak pelaksanaan tutor

sebaya antara siswa walaupun masih di bimbing oleh guru. Interaksi antara siswa maupun antara siswa dengan guru sudah ada peningkatan dari siklus sebelumnya. Siswa sudah mampu dalam menyimpulkan materi dan menyelesaikan bermain puzzle dengan tepat. Sehingga hasil belajar siswa meningkat dan kesulitan yang dihadapi siswa bisa teratasi. Peningkatan ini dapat dilihat dari persentase siklus I sebesar 63% dan pada siklus II diperoleh persentase 78%.

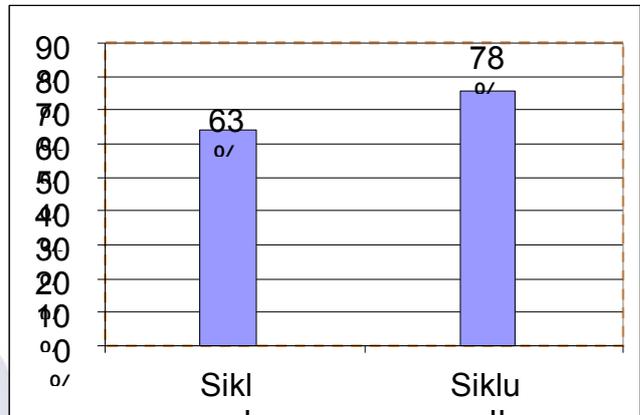
Penerapan media puzzle ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diperoleh siswa selama pelaksanaan pembelajaran siklus II yaitu jumlah siswa yang memperoleh skor  $\geq 65$  sebanyak 23 siswa, sehingga persentase siswa yang tuntas belajarnya adalah 92%. Persentase ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 56% menjadi 92% meningkat 36% dan guru sudah mampu mengelola pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa maupun terhadap guru, serta hasil tes yang ditunjukkan pada siklus II, maka sebagian besar siswa kelas I sudah memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan. Hal ini disebabkan karena guru telah mampu memberikan informasi dalam masalah selengkap mungkin sehingga siswa dengan mudah dapat memahami maksud dan masalah yang disampaikan, melakukan bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan bermain puzzle yang membangun minat dan antusias. siswa, membangun pembelajaran yang Konduktif dan interaktif, serta penanganan perilaku siswa yang kurang relevan. Oleh karena itu, pembelajaran pada siklus kedua benar-benar berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan guru (peneliti).



Gambar 1 Diagram rata-rata Aktivitas Guru pada siklus I dan Siklus II

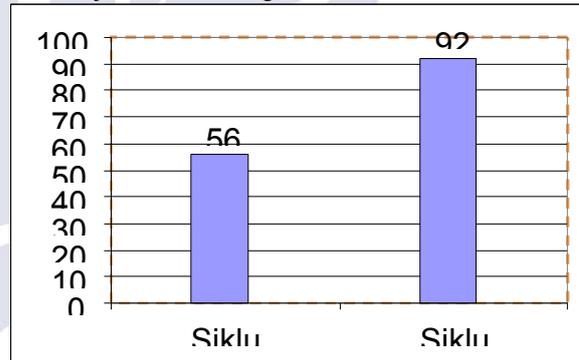
Berdasarkan gambar 1 di atas, rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 65% dan rata-rata aktivitas guru pada siklus II adalah 83% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan aktivitas guru tiap siklus mencapai 18 %.



Gambar 2 diagram rata-rata Aktivitas Siswa pada siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 2 di atas, rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 63% (cukup) dan rata-rata aktivitas siswa pada siklus II adalah 78% (baik) sehingga diketahui bahwa peningkatan aktivitas siswa mencapai 15%.

Tes hasil belajar diberikan setelah penyelesaian materi pada siklus I maupun siklus II. Data hasil belajar siswa disajikan dalam diagram 4.9 berikut ini :



Gambar 3 diagram hasil belajar siswa pada siklus I dan II

Berdasarkan gambar 4.9 di atas, hasil belajar siswa pada siklus I adalah 56% dan hasil belajar siswa pada siklus II adalah 92% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa meningkat 36%.

#### PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi dengan penerapan media puzzle sesuai dengan harapan peneliti. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik aktivitas siswa maupun guru dalam kegiatan pembelajaran aktivitas dan peran guru, yaitu guru tidak lagi menjadi sumber otoritas ilmu tetapi menjadi seorang fasilitator, mediator dan pembimbing yang aktif

dan kreatif. Sedangkan hasil belajar siswa yakni: kemampuan siswa dalam memahami materi

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan sejauh mana kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pada mata pelajaran IPA dengan materi mengenal ciri-ciri benda & sifatnya.

Berdasarkan hasil aktivitas siswa yang diperoleh dari tindakan siklus I dan II, maka aktivitas siswa dengan kriteria baik sekali, baik, cukup, dan kurang dapat dilihat pada gambar 4.8 (gambar terlampir).

Dari Tabel 4.2 terlihat bahwa rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus pertama adalah 2,5 ini menunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas siswa yang diperoleh masih jauh dari yang diharapkan dan pembelajaran belum memuaskan hal ini disebabkan karena : (1) ketika menyampaikan tujuan pembelajaran guru terlalu panjang menyebutkan materi pokok yang dipelajari pada hari itu. Sehingga siswa ramai dan bingung sebenarnya untuk apa tujuan pembelajaran hari itu. (2) guru terlalu cepat dalam mendemonstrasikan permainan puzzle, sehingga siswa belum begitu paham dalam menyelesaikan permainan puzzle. (3) guru kurang dapat membimbing siswa dalam bermain puzzle, sehingga siswa yang tidak diperhatikan membuat kegaduhan dan membuat kelas menjadi ramai. (4) pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru kurang merata karena berdasarkan letak tempat duduk yang berdekatan, sehingga kelompok yang didominasi oleh siswa-siswa yang kurang pandai tidak mampu dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan baik.

Pada siklus II rata-rata skor yang diperoleh untuk aktivitas siswa adalah 3,1. ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan untuk aktivitas siswa. Dalam pembelajaran di kelas sudah berjalan dengan baik. Di mana sudah mulai nampak pelaksanaan tutor sebaya antara siswa walaupun masih dibimbing oleh guru. Interaksi antara siswa maupun antara siswa dengan guru sudah ada peningkatan dan siklus sebelumnya. Siswa sudah mampu menjawab pertanyaan dan guru ciri-ciri benda dan sifatnya serta siswa sudah mampu bermain Puzzle dengan benar sehingga hasil belajar siswa meningkat dan kesulitan yang dihadapi siswa bisa teratasi.

Peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II disebabkan karena telah diberi perlakuan oleh guru (peneliti) terhadap subyek penelitian yakni siswa kelas I SDN Sidotopo III/50 dengan menggunakan media puzzle benda-benda sekitar siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tes siklus I dan II, maka pemahaman siswa yaitu tingkat tinggi, tingkat sedang, dan tingkat rendah dapat dilihat pada

gambar 4.8 (terlampir). Dari gambar 4.8 terlihat bahwa pada siklus I siswa yang memperoleh skor 80-100 sebanyak 6 orang dengan rata-rata persentase 24%. Sedangkan siswa yang memperoleh skor 60-79 sebanyak 14 orang dengan rata-rata persentase 56% dan yang memperoleh skor 0-59 sebanyak 5 orang dengan persentase 20%.

Pada siklus II siswa yang memperoleh skor 80-100 sebanyak 18 orang dengan persentase 72%. Sedangkan siswa yang memperoleh skor 60-79 sebanyak 7 orang dengan persentase 28% dan yang memperoleh skor 0-59 tidak ada. Dari data tersebut di atas dapat dilihat pada tabel 4.8 (tabel terlampir) menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa di mana siswa sudah dapat memahami materi mengidentifikasi ciri-ciri benda dan sifatnya dengan media Puzzle. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa dengan media pembelajaran yang diterapkan, di mana dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. siswa lebih termotivasi untuk belajar memahami dan mencari tahu kegunaan dan ciri-ciri benda sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat dan kesulitan yang dihadapi siswa dapat teratasi.

Pencapaian ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal dapat dilihat pada gambar 4.9 (gambar terlampir). Dari gambar 4.9 terlihat bahwa rata-rata tes siklus II telah terjadi peningkatan sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya peningkatan skor dalam waktu tertentu tersebut merupakan suatu petunjuk bahwa pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru. Secara persentase, siswa telah mencapai ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 65% ke atas dan nilai maksimal.

Dengan demikian materi pokok ciri-ciri benda dengan menggunakan media Puzzle dapat diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung karena dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kenyataan seperti inilah yang diharapkan membawa sebuah perubahan dalam proses pembelajaran yang mana peran guru yang awalnya sebagai penceramah atau sebagai pentransfer ilmu bagi peserta didik kini bergeser menjadi seorang fasilitator dan seorang mediator yang menghargai setiap kontribusi siswa. Di samping itu juga peserta didik diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pikirannya sendiri, bukan hanya sebagai peserta didik pasif yang hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru serta mencatatnya dalam buku catatan

melainkan menjadi seorang peserta didik yang aktif dan kreatif dalam berbagai hal.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penerapan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas 1 di SDN Sidotopo III/50 Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas 1 di SDN Sidotopo III/50 Surabaya. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar dari siklus I yang hanya mencapai 56% menjadi 92% pada siklus II. Dengan demikian penerapan media puzzle sangat efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari persentase aktivitas siswa 63% dengan kategori cukup baik pada siklus I menjadi 78% pada siklus II dengan kategori baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa sudah mencapai standart ketuntasan belajar yaitu 70%.

Penerapan media puzzle dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas guru. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas guru yang mengalami peningkatan sebesar 18% dari persentase 65% dengan kategori cukup baik menjadi 83% dengan kriteria baik pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas guru sudah mencapai standar ketuntasan belajar yaitu 70%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan saran yang mungkin dapat diterapkan lebih lanjut di SDN Sidotopo III/50 Surabaya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan selama melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran IPA di kelas 1 sebaiknya menggunakan media yang menarik dan kreatif, salah satunya adalah media puzzle.

Dalam penerapan media puzzle guru harus memberikan informasi yang jelas tentang langkah-langkah kegiatannya sehingga siswa tidak mengalami kebingungan dalam penerapannya dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam kegiatan pembelajaran aktivitas guru hendaknya perlu ditingkatkan lagi dan guru sebaiknya benar-benar menguasai kelas agar suasana pembelajaran di kelas menjadi kondusif sehingga minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta Rineka Cipta.

\_\_\_\_\_. 2007. *Prosedur Penelitian*, Jakarta Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 1977. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Darmojo. 1991, *Pembelajaran IPA Kontemporer*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional (2006) *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Badan Standar Nasional Pendidikan. Jakarta.

Julianto, 2011. *Model Pembelajaran IPA*, UNESA University press.

Kunandar, 2008. *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Media-puzzle.2010 (<http://economicsjournal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html>), diakses 5 Maret 2012.

Muchith, M.Saekhan. M. 2008. *Pembelajaran Konstektual*. Semarang: R a SAIL Media Group

Mulyasa. 2006. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Purwanto, 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Puzzle Hani Epeni, 2010 (<http://kuliah.itb.ac.id/course/info.php?id=435>), diakses 5 Juni 2012.

Sudjana, N, 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Sinar Baru Algesindo