

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

Danang Sucahyo

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (cahyo_chelsky@yahoo.co.id)

Supriyono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini berlatar belakang karena proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan belum menggunakan pembelajaran tematik. Guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pembelajaran cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang ada inovasi-inovasi baru seperti tanpa penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran seperti itu menimbulkan tidak adanya semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil belajar siswa juga belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. Oleh karena itu, solusi yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran tematik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media *puzzle* dan mengkaji pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan tema pekerjaan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk memadukan beberapa materi pembelajaran. Sedangkan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan dan dalam pembuatan puisi. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan yang berjumlah 25 siswa. Jenis penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas guru mengalami peningkatan 71,8% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan 73,2% pada siklus I dan menjadi 89,2% pada siklus II. Hasil tes menulis puisi mengalami peningkatan 63% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Hasil tes tentang jenis pekerjaan mengalami peningkatan 63% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan.

Kata kunci: media puzzle, pembelajaran tematik, tema pekerjaan, hasil belajar

Abstract: This research's background is because the teaching learning process which is done by the teachers in the third grader in state elementary school Sembung, Sukorame, Lamongan is not using thematic method yet. The teachers use the conventional method or only explaining and talking in front of the class in deliver the material. Teaching learning prefer on the orientation of teacher-centered, making the less interaction between the teachers and the students, also among the students. Teachers just held the monotone teaching learning activity and do not make innovations in learning, e.g. using media. Those kind of teaching learning activities give the impact of the lack of enthusiasm and motivation of the students to attend the teaching learning in the class. The students' study result is not achieve the objectives yet. Because of that, the appropriate solution to overcome those problems are using puzzle as media in thematic teaching learning. The purpose of this research is to evaluate teachers' and students' activities in teaching learning process using thematic method in using puzzle as media, also to evaluate the influence of using puzzle as media to enhance students' study result. The teaching learning which is done is using occupation theme in the subject of social and indonesia language. Thematic teaching learning is a teaching learning using the particular theme to balance several materials. Puzzle media is not only to arouse the students' attention, but also it can train the logical thinking or explore the students' creativity in knowing man kind of occupations and making poetry. The target of the research is the third grade students of state elementary school Sembung, Sukorame, Lamongan in a number of 25. The kind of research was used is descriptive qualitative and descriptive quantitative. The data collection is using observation method and the students' study result. The research result shows that the percentage of teachers' activities increase from 71,8% in the cycle I become 73,2% in the cycle II. The students' activities increase from 73,2% in the cycle I become 89,2% in the cycle II. The test result about kinds of occupation increase from 63% in the cycle I become 88% in the cycle II. From the results above, it can be concluded that the using of puzzle media in thematic teaching of occupation to enhance the study result of the third grade students in state elementary school Sembung, Sukorame, Lamongan.

Key words: puzzle media, thematic teaching learning, theme of occupation, study result.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman akan berpengaruh dalam sebuah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga menuntut perkembangan dalam dunia pendidikan baik dilihat dari sisi materi maupun cara penyampaian sebuah materi. Dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan berbagai macam ilmu baik ilmu pengetahuan maupun ilmu teknologi.

Pendidikan memperhatikan kesatuan aspek jasmani dan rohani, aspek diri (individualitas) dan aspek sosial, aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta segi serba keterhubungan manusia dengan dirinya (konsentris), dengan lingkungan sosial dan alamnya (horizontal), dan dengan Tuhannya (vertikal).

Dalam proses pendidikan yang ada tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam KBM diharapkan terjadi interaksi dari berbagai arah baik guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik, dimana interaksi tersebut terjadi sebuah komunikasi yang terarah menuju tujuan yang ingin dicapai. Adanya interaksi tersebut terjadi proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru ataupun siswa, salurannya berupa media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Pesan berupa isi ajaran yang ada dalam kurikulum dituangkan oleh guru ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan (siswa) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Agar proses penafsiran tidak mengalami kegagalan diperlukan penyalur berupa media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan. Dalam pembelajaran, terutama di kelas rendah yaitu kelas I, kelas II dan kelas III guru harus menerapkan pembelajaran tematik (Trianto, 2009:10). Karena pada rentang usia ini, pemikiran siswa tidak lagi sentralis tetapi desentralis, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar harus berpusat kepada siswa (*student centered*) dan tidak lagi berpusat kepada guru (*teacher centered*). Guru sekarang ini cenderung sebagai fasilitator.

Menurut Trianto (2009:84) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema

tertentu untuk memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 2 November 2012 di kelas 3 di SDN Sembung, Sukorame Lamongan, proses pembelajaran yang dilakukan guru belum menggunakan pembelajaran tematik melainkan masih menggunakan kurikulum lama. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pendekatan yang bersifat konvensional. Guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pembelajaran cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang ada inovasi – inovasi baru seperti tanpa penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran seperti itu menimbulkan tidak adanya semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sering terlihat siswa tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan lebih suka berbincang-bincang sendiri dengan teman-temannya. Sehingga hasil belajar siswa rendah, ini ditunjukkan dari 25 siswa terdapat 68% (17 siswa) belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan (KKM) yaitu 70 dan hanya 32% (8 siswa) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Akar masalah penyebab rendahnya nilai siswa adalah tidak adanya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga tidak adanya semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang disampaikan guru. Hal tersebut berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Melihat kondisi permasalahan yang ada, peneliti ingin menawarkan solusi dengan menggunakan media *puzzle* dalam proses kegiatan pembelajaran. Alasannya peneliti beranggapan bahwa dengan media *puzzle* akan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahap berfikir siswa. Karena melalui media *puzzle* hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Menurut Al-Azizy (2010:79-80) media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan dan dalam pembuatan puisi. Siswa akan lebih mudah

untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi puisi yang menarik. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media *puzzle* adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

Penelitian yang hampir serupa berkaitan dengan *puzzle* telah dilaksanakan oleh Fajar yang berjudul penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan ketrampilan menulis karangan sederhana siswa kelas IV SDN Babatan 1 Surabaya. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada tema pembelajaran, pada penelitian sebelumnya menggunakan tema lingkungan, sedangkan pada penelitian ini menggunakan tema pekerjaan. Kemudian materi pembelajaran, pada penelitian sebelumnya menggunakan materi menulis karangan, sedangkan pada penelitian ini menggunakan menulis puisi dan jenis pekerjaan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Tematik Tema Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan”.

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah 1) bagaimanakah aktivitas guru dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN sembung, sukorame lamongan?; 2) bagaimanakah aktivitas siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN sembung, sukorame lamongan?; 3) bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan?

Tujuan penelitian adalah 1) mendeskripsikan aktivitas guru dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN sembung, sukorame lamongan; 2) mendeskripsikan aktivitas siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN sembung, sukorame lamongan; 3) mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, adalah :Bagi Guru, 1) membantu guru memperbaiki pembelajaran; 2) meningkatkan rasa percaya diri; 3) membantu guru berkembang secara profesional; 4) memperkaya perbendaharaan metode pembelajaran yang nantinya dapat diimplementasikan dalam mengajar tema

pekerjaan. Bagi Siswa, 1) membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran; 2) memberikan motivasi siswa untuk meningkatkan keberhasilan belajarnya; 3) meningkatkan kemampuan siswa pada tema pekerjaan. Bagi Sekolah, memberikan sumbangan yang positif terhadap siswa untuk lebih maju yang tercermin dalam kemampuan profesional guru, perbaikan proses dan keberhasilan belajar siswa, serta iklim pendidikan yang kondusif.

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini maka perlu didefinisikan hal – hal sebagai berikut : 1) Media *puzzle* adalah suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Dalam penelitian ini media *puzzle* yang digunakan berukuran sekitar 40 x 30 cm. Sedangkan untuk ukuran gambar sekitar 35 x 25 cm. Gambar dipotong menjadi 9 dan setiap potongan gambar berukuran sekitar 12,5 x 8,5 cm. 2) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. 3) Hasil belajar adalah kemampuan baik itu kemampuan kognitif, psikomotor dan afektif yang didapat siswa dari proses perolehan ilmu yang ada dan terus melekat.

Batasan masalah diberlakukan agar lebih terfokus, oleh karena itu batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Penelitian hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar siswa; 2) materi pembelajaran tematik tema pekerjaan merupakan materi pelajaran bahasa indonesia dan ilmu pengetahuan sosial kelas 3 semester 2 di SDN Sembung, Sukorame Lamongan; 3) penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran :Bahasa Indonesia Standar Kompetensi (SK): 8. (menulis) mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi, Kompetensi Dasar (KD): 8.2 menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik, Ilmu Pengetahuan Sosial Standar Kompetensi (SK) :2.memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang, Kompetensi Dasar (KD): 2.1 mengenal jenis-jenis pekerjaan; 4) pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* tentang jenis-jenis pekerjaan; 5) penilaian yang dilakukan adalah penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran berupa penilaian lembar kerja siswa dan lembar evaluasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan di dalam/ruangan kelas dan lebih terfokus pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Tujuannya untuk memperbaiki kinerja guru melalui proses pembelajaran dengan harapan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Menurut Arikunto (2010 : 3) penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Arikunto (2010:135), PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan proses dan mutu pembelajaran. Secara garis besar ada empat tahap dalam PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap tersebut merupakan proses kegiatan yang membentuk sebuah siklus (Arikunto, 2010:138).

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dinamakan deskriptif kualitatif karena data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, begitu juga dengan hasil analisisnya. Sedangkan dinamakan deskriptif kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa angka-angka dan teknik analisis datanya menggunakan rumus statistik, misalnya mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN Sembung, Sukorame Lamongan. Jumlah keseluruhan siswa ada 25 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, karena pada saat melakukan observasi/penelitian, peneliti menemukan masalah di kelas III. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan di SDN Sembung, Sukorame Lamongan.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas, di mana dalam pelaksanaannya siklusnya tidak dibatasi sampai penelitian berhasil. Tiap siklus mengikuti beberapa tahapan atau prosedur yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) siklus satu dilakukan perbaikan pada siklus kedua dan seterusnya sampai berhasil.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart yang menggunakan sistem spiral refleksi diri mulai dengan rencana (*planning*), tindakan (*action*) dan pengamatan (*observing*), refleksi (*reflection*), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatuancang-ancang pemecahan masalah.

Penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus dan berkelanjutan sampai tujuan dari penelitian ini tercapai. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap perencanaan

Kegiatan Pada tahap perencanaan ini peneliti mengawali dengan melakukan observasi pada tanggal 2 November 2012 di kelas 3 di SDN Sembung, Sukorame Lamongan. Dari kegiatan observasi tersebut diketahui bahwa siswa kelas III di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam tema pekerjaan.

Selanjutnya, peneliti menyusun dan menyiapkan beberapa kegiatan di antaranya: a) menganalisis kurikulum; 2) menentukan media benda *puzzle* yang akan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran; 3) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran atau rpp; 4) membuat rancangan eksperimen (skenario kegiatan) dengan mengutamakan tujuan keberhasilan belajar dalam langkah-langkah kerja; 5) menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru, observasi siswa dan hasil belajar siswa; 6) menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes untuk mengetahui hasil belajar siswa; 7)sebelum dilakukan penelitian siswa dilatih pembelajaran dengan menggunakan tema lain untuk pembiasaan.

Tahap pelaksanaan dan pengamatan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran ini sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan mengikuti fase model pembelajaran STAD.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu 1) menyiapkan media pembelajaran yaitu media *puzzle* dan alat pendukungnya yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar; 2)memberikan lembar observasi proses kegiatan belajar mengajar kepada observer; 3) melaksanakan proses belajar mengajar dengan berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun 4) menggunakan LKS sebagai pedoman melaksanakan kegiatan pembelajaran; 5) memberi bimbingan dan pengarahan pada siswa selama proses belajar mengajar dan kegiatan eksperimen; 6) melaksanakan dan memeriksa hasil tes evaluasi. Tindakan pada pembelajaran siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan (4 jam pelajaran).

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian ini, yang bertugas sebagai pengamat adalah guru kelas III dan teman sejawat. Pengamatan dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang disediakan. Hal-hal yang diamati berupa: 1) aktivitas guru selama proses

pembelajaran tema pekerjaan; 2) kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran tema pekerjaan.

Refleksi

1) merekap atau merangkum hasil pengamatan; 2) menganalisa hasil tes evaluasi; 3) mencatat keberhasilan, kegagalan dan kendala yang ada untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dinamakan data deskriptif kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa angka-angka dan teknik analisis datanya menggunakan rumus statistik, misalnya mencari nilai rata-rata presentase keberhasilan belajar. Sedangkan data deskriptif kualitatif disebut demikian karena data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata begitu juga analisisnya. Adapun data yang akan diambil oleh penulis adalah data hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar terhadap pembelajaran tema pekerjaan.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini terdiri dari, 1) lembar observasi merupakan lembar pengamatan aktifitas siswa yang harus diisi oleh observer. Lembar observasi ini berisikan beberapa aspek tentang aktivitas siswa yang akan muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung. 2) Dalam penelitian ini, data diambil dari kegiatan siswa yaitu dengan menggunakan tes. Tes ini berupa tes tulis, baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok yang hasilnya nanti akan digunakan acuan dalam menentukan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara 1) Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap subjek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2006:133). Dengan teknik observasi, pengamat dapat lebih menghayati, merasakan dan mengalami sendiri, seperti halnya individu yang diamati. Dengan demikian pengamatan akan lebih berarti dan objektif karena dapat dilaporkan sedemikian rupa seperti apa yang dilihat. Metode observasi yang dilakukan peneliti dengan pengamatan dan pencatatan, dapat mengetahui secara langsung serta menuliskan laporan yang terjadi selama proses pengamatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada intinya teknik pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi dilakukan pada awal sampai akhir pembelajaran di kelas III. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan

model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*). 2) Tes disini terkait pada teknik pengumpulan data dalam metode deskriptif kuantitatif, karena untuk mengetahui hasil/data dalam tes, dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus statistik.

Menurut Arikunto (2006:150) tes adalah serentetan pertanyaan atau serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh peserta individu atau kelompok.

Tes dilakukan secara tertulis yang meliputi LKS, dan lembar evaluasi. Tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Tes yang digunakan disusun dengan memperhatikan beberapa pertimbangan, yaitu: 1) mendorong siswa untuk menyampaikan atau menyatakan ide atau gagasannya, 2) pembuatan soal memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa, 3) soal-soal yang dibuat berdasarkan masalah yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, 4) mengukur semua aspek penilaian.

Analisis Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran berlangsung. Dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Prosentase keterlaksanaan pembelajaran

$\sum f$ = Banyaknya frekuensi aktivitas guru/siswa yang muncul

N = Jumlah skor maksimal

Penilaian Tes

Dihitung menggunakan rumus sebagai ber

$$M = \frac{\sum X}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

M = Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah nilai yang diperoleh individu

N = Banyaknya individu

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

Dengan menggunakan rumus di atas, dapat diketahui nilai rata-rata kelas dan nilai tes siswa setelah diterapkan penggunaan media tiga dimensi. Untuk menentukan kriteria peringkat persentase hasil belajar

siswa, maka peneliti harus menggunakan criteria penilaian sebagai berikut:

≥ 80% = sangat tinggi

60 - 79% = tinggi

40 - 59% = sedang

20 - 39% = rendah

< 20% = sangat rendah

(Aqib dkk, 2011: 41)

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dilihat dari hasil belajar siswa, hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* :

Hasil observasi aktivitas guru dilihat dari ketercapaian aktifitas guru secara keseluruhan dalam proses kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan ≥ 80%. Hasil observasi aktivitas siswa dilihat dari ketercapaian aktifitas siswa secara keseluruhan dalam proses kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan ≥ 80%. Hasil belajar (tes) siswa dilihat dari hasil belajar berupa tes. Siswa secara klasikal telah tuntas belajar, jika keberhasilan belajar siswa ≥ 80% dan secara individu mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM) yaitu ≥ 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang Penggunaan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Tematik Tema Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan. Dapat diuraikan berdasarkan siklus-siklus tindakan pembelajaran, dimana setiap siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Analisis data ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Penyajian data hasil penelitian ini berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dan data hasil belajar yang diberikan di akhir siklus penelitian. Pelaksanaan setiap siklus penelitian ini dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan penyajian data yang dikumpulkan adalah hasil dari aktivitas guru, aktivitas siswa serta hasil belajar yang diberikan diakhir siklus penelitian. Peneliti melaksanakan pengambilan data pada siklus I sebanyak 2 x pertemuan yaitu pada hari Jumat tanggal 6 Maret 2013 dan Sabtu tanggal 7 Maret 2013. Sedangkan pelaksanaan siklus ke II pada dilaksanakan hari senin tanggal 13 Maret 2013 sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan hari selasa tanggal 14 Maret 2013.

Dalam setiap siklus terdapat 3 tahap kegiatan, tahap kegiatan yang dilakukan antara lain:

Tahap perencanaan, dalam ini, kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) Pada tahap ini peneliti

menganalisis kurikulum untuk menentukan indikator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Kurikulum yang dianalisis adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang berlaku saat ini. Standar kompetensi yang digunakan adalah Bahasa Indonesia (menulis) mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi sedangkan kompetensi dasar menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik. Sedangkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan standar kompetensi memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang dan kompetensi dasar mengenal jenis-jenis pekerjaan; 2) menentukan tema dan mata pelajaran yang dapat dikaitkan dengan tema. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, peneliti mengambil tema "Pekerjaan" yang akan dipadukan antara mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS); 3) mengubah model pembelajaran tradisional dengan penggunaan metode ceramah dengan menggunakan pembelajaran tipe STAD. Pada tahap ini peneliti menganalisis model pembelajaran yang cocok digunakan dengan tema "Lingkungan" yang disesuaikan dengan KD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial, pembelajaran yang dapat diterapkan; 4) menyusun perencanaan pembelajaran yaitu dengan silabus dan menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tematik dengan menggunakan model pembelajaran STAD dan menganalisis materi pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III. Adapun komponen-komponen dalam rencana pelaksanaan pembelajaran mencakup : tema, alokasi waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, metode pembelajaran, langkah - langkah pembelajaran, media, sumber belajar, dan alat evaluasi. Rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik dengan menenpkan pembelajaran tipe STAD dengan alokasi waktu 2x35 menit; 5) merancang prosedur kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran tipe STAD dan menyiapkan materi ajar. Menyusun langkah - langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar dan sintaks - sintaks yang terdapat dalam pembelajaran tipe STAD; 6) menyusun lembar kerja siswa beserta lembar kunci jawaban. Peneliti membuat lembar kerja siswa yang digunakan saat pembelajaran berlangsung; 7) Media yang digunakan adalah media *puzzle* berupa potongan-potongan gambar dari berbagai jenis pekerjaan.; 8) merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan belajar siswa. Peneliti membuat lembar observasi untuk melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran tema "Pekerjaan" dengan menggunakan

Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

model pembelajaran STAD; 9) menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa. Peneliti membuat lembar evaluasi yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah diajarkan pada siswa.

Pelaksanaan dan Observasi

Sebelum memulai melakukan pelaksanaan pembelajaran, yang lebih dulu peneliti lakukan adalah mempersiapkan media *puzzle*, dan menyiapkan perangkat pembelajaran serta lembar observasi. Observasi dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan sesuai dengan RPP yakni menggunakan pembelajaran tipe (STAD).

Pada kegiatan awal yakni guru mengawali dengan mengkondisikan siswa dalam proses pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. Kemudian guru mempresensi siswa, selanjutnya guru mengadakan apersepsi dengan mengajak siswa untuk bernyanyi lagu “tukang bakso”, dilanjutkan dengan tanya jawab yang berhubungan dengan lagu yang ada dengan tema yang akan diajarkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pelajaran. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5 siswa secara heterogen dengan sistem pembelajaran STAD. Kemudian guru memberikan LKS (lembar kerja siswa) dan media *puzzle* berbagai jenis pekerjaan dan menjelaskan cara mengerjakannya. Setelah itu, guru menjelaskan aturan penggunaan media *puzzle*. Guru memantau dan membimbing kegiatan/aktivitas masing-masing kelompok dalam menyelesaikan soal dalam LKS. Kegiatan kelompok ini dilakukan untuk melatih siswa bekerjasama dengan teman, menghargai perbedaan pendapat, dan saling membantu. Kelompok yang tercepat dalam mengerjakan LKS mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain dan guru memberikan tanggapan. Presentasi kelompok dilakukan secara bergilir. Setelah selesai presentasi siswa diberikan lembar penilaian oleh guru dan dikerjakan secara individu.

Pada kegiatan akhir siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan guru memberikan reward/penghargaan kepada siswa yang aktif dan kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. Untuk hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2 sebagai berikut:

NO	Nama Siswa	Siklus 1	Siklus 2
1	AF	75	100

2	AM	75	100
3.	ADK	45	75
4.	CN	80	100
5.	DLS	75	100
6.	DEW	60	75
7.	FAR	75	75
8.	FBS	75	100
9.	GSN	60	75
10.	IDL	75	100
11.	IF	65	65
12	JS	75	100
13	MC	75	85
14	MNF	75	95
15	MLN	40	75
16	MZA	75	90
17	NNI	60	60
18	PA	80	100
19	RF	65	75
20	EA	75	100
21	SM	80	100
22	SPE	55	65
23	SB	75	90
24	S	60	75
25	TD	75	95
Jumlah		1725	2150
Rata-Rata		69	86
Persentase Ketuntasan		63%	88%

Tabel 4

NO	Nama Siswa	Siklus 1	Siklus 2
1	AF	85	100
2	AM	70	100
3.	ADK	55	75
4.	CN	75	100
5.	DLS	75	100
6.	DEW	65	75
7.	FAR	75	90
8.	FBS	60	75
9.	GSN	65	70
10.	IDL	75	85
11.	IF	75	100
12	JS	75	90
13	MC	75	100
14	MNF	75	85
15	MLN	50	65
16	MZA	75	90
17	NNI	60	70
18	PA	75	85
19	RF	65	90
20	EA	75	90

21	SM	75	100
22	SPE	60	75
23	SB	75	95
24	S	75	90
25	TD	60	75
Jumlah		1745	2095
Rata-Rata		69	83,4
Persentase Ketuntasan		63%	88%

Dari paparan berdasarkan penyajian dan analisis data persentasi di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa selama dua siklus. Persentase siklus I 63% menjadi 88% pada siklus II. Hasil belajar mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ dan secara individu mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM) yang ditentukan yaitu ≥ 75 .

Hal ini dikarenakan penggunaan media *puzzle*, siswa lebih dapat melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan dan dalam pembuatan puisi. Siswa lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi puisi yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Syastiningrum (2009:66), bahwa dengan menggunakan *puzzle* seperti dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Menimbulkan keingintahuan kepada siswa sehingga membuat siswa berfikir untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif. Peningkatan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase di siklus I 71,8% menjadi 88% di siklus II. Peningkatan ini terjadi dikarenakan guru lebih aktif dalam membimbing siswa dalam mengajukan pertanyaan dan membuat alternatif-alternatif jawaban, serta guru lebih memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk menyampaikan ide atau gagasannya. Untuk hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

No.	Aspek yang diamati	Persentase Keberhasilan	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Memotivasi siswa/ memberi <i>ice breaking</i>	75%	93,75%
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	62.5%	87,25%
3	Menjelaskan materi	75%	81,25%

	dengan menggunakan media tiga dimensi		
4	Meminta siswa untuk mendiskripsikan jenis-jenis pekerjaan dan menulis puisi	68.75%	87,25%
5	Membentuk siswa ke dalam kelompok belajar	56,25%	87,25%
6	Membagikan LKS dan menjelaskan cara pengisian LKS.	75%	100%
7	Membimbing diskusi	75%	93,75%
8	Meminta kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya	62.5%	81,25%
9	Menanggapi hasil pekerjaan siswa, kemudian memberikan penguatan	75%	81,25%
10	Memberikan soal Lembar Penilaian (LP) dan menjelaskan cara pengisiannya	81.25%	93,75%
11	Membahas LP	75%	81,25%
12	Melakukan refleksi pembelajaran dan memberikan penghargaan	75%	87,25%
Jumlah		862,5%	1055.25%
(%)Persentase ketuntasan		71,8 %	88%

Dari hasil observasi, dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menerapkan media *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Pada proses pembelajaran siklus I, guru belum mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditentukan, walaupun demikian guru menyampaikan proses pembelajaran dengan baik dan tingkat keberhasilan dalam menyampaikan proses pembelajaran adalah sebesar 71,8%. Sedangkan pada siklus II, dengan sangat baik guru menyampaikan proses pembelajaran dengan media *puzzle* dengan persentase sebesar 88%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 16,2% dari pada proses pembelajaran pada siklus I. Pada siklus II guru telah mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang mencapai keberhasilan $\geq 80\%$. Untuk hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

No.	Aspek yang diamati	Persentase Keberhasilan	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Mendengarkan	81,25%	93,75%

Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

	penjelasan guru		
2	Bekerja dalam kelompok	68,75%	93,75%
3	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru	75%	87,25%
4	Memperhatikan bimbingan dari guru saat belajar dalam kelompok	68,75%	87,25%
5	Memperesentasikan hasil diskusi	75%	87,25%
6	Menyimpulkan materi pelajaran	68,75%	87,25%
7	Mengerjakan evaluasi	75%	87,25%
Jumlah		512,5%	623,75 %
(%)Persentase ketuntasan		73,2%	89,25%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Persentase keberhasilan aspek 1 (Mendengarkan penjelasan guru) yang dicapai pada siklus I adalah 81,25%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 93,75% (terjadi peningkatan 12,5 % dari siklus I).

Persentase keberhasilan aspek 2 (Bekerja dalam kelompok) yang dicapai pada siklus I adalah 68,75 %, persentase keberhasilan pada siklus II 93,75% (terjadi peningkatan 25% dari siklus I).

Persentase keberhasilan aspek 3 (Menjawab pertanyaan yang diajukan guru) yang dicapai pada siklus I adalah 75%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 87,5 % (terjadi peningkatan 12,5 % dari siklus I).

Persentase keberhasilan aspek 4 (Memperhatikan bimbingan dari guru saat belajar dalam kelompok) yang dicapai siklus I adalah 68,75%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 87,5% (terjadi peningkatan 18,75% dari siklus I).

Persentase keberhasilan aspek 5 (Memperesentasikan hasil diskusi) yang dicapai siklus I adalah 75%, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 87,5 % (tejadi peningkatan 12,5% dalam siklus I).

Persentase keberhasilan aspek 6 (Menyimpulkan materi pelajaran) yang dicapai siklus I adalah 68,75 %, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 87,5 % (terjadi peningkatan 18,75% dari siklus I).

Persentase keberhasilan aspek 7 (Mengejakan evaluasi) yang dicapai siklus I adalah 75 %, persentase keberhasilan pada siklus II adalah 87,5% (terjadi peningkatan 12,5% dari siklus I).

Peningkatan aktivitas guru dan siswa dipengaruhi oleh penggunaan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* memicu siswa dan guru untuk lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan

menyampaikan gagasan. Penggunaan media *puzzle* juga mendukung guru dan siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Syastiningrum (2009:66), bahwa dengan menggunakan *puzzle* seperti dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Menimbulkan keingintahuan kepada siswa sehingga membuat siswa berfikir untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif.

Peningkatan persentase aktivitas siswa dan peningkatan aktivitas guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa selama dua siklus. Persentase siklus I 63% menjadi 88% pada siklus II. Hasil belajar mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ dan secara individu mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM) yang ditentukan yaitu ≥ 75 .

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pekerjaan kelas 3 SDN Sembung Sukorame Lamongan, maka dapat disimpulkan bahwa; 1) aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase di siklus I 71,8% menjadi 88% di siklus II, 2) aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase di siklus I 73,2% menjadi 89,2% di siklus II. Aktivitas siswa yang menonjol adalah siswa lebih aktif dalam mendengarkan penjelasan dari guru, bekerja dalam kelompok dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan 3) peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa selama dua siklus. Persentase siklus I 63% menjadi 88% pada siklus II. Hasil belajar mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ dan secara individu mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM) yang ditentukan yaitu ≥ 75 .

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan agar dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media *puzzle*, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut: 1) sebaiknya guru memperhatikan pembagian kelompok secara heterogen agar dapat terjalin kerjasama yang baik antar siswa, 2) sebaiknya penggunaan media *puzzle* diterapkan guru dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik agar siswa tetap aktif, dan 3) hasil belajar siswa akan lebih meningkat jika guru menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini dikarenakan media *puzzle* dapat menarik, memusatkan perhatian siswa, melatih nalar dan dapat menggali kreativitas siswa.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Supriyono selaku dosen pembimbing skripsi, Bapak Wahono selaku kepala SDN Sembung Sukorame Lamongan, Bapak Syamsuri selaku wali kelas III, siswasiswi Kelas III SDN Sembung Sukorame Lamongan, teman-teman sejawat yang sudah membantu melaksanakan penelitian dari awal hingga akhir dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-azizy, suciaty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya!*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aqib, Zainal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Malahayati. 2012. *50 Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*. Yogyakarta: PT Citra Aji Perama.

Nisak, raisatun. 2011. *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: sinar baru algesindo.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

