

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN TEMA KELUARGA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Eva Niko A

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (eva.niko28@gmail.com)

Mulyani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak : Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh persentase keterlaksanaan sebanyak 100 % dan mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan 1 aktivitas guru memperoleh skor ketercapaian 78,75 dan 90 pada siklus II. Pada siklus I pertemuan 2 aktivitas guru memperoleh skor ketercapaian 78,40 dan 89,7 pada siklus II. Sementara itu, ketuntasan belajar klasikal hasil pembelajaran peran dan kedudukan keluarga siswa dengan menerapkan media *puzzle* mengalami peningkatan. Pada siklus I dalam mata pelajaran IPS mencapai 68,33% dan 82,4% pada siklus II. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I mencapai 62,8% dan 82,63 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Kendala-kendala yang dihadapi adalah suara guru yang kurang keras ketika menyampaikan materi, cara mengatasinya dengan meningkatkan suara agar lebih keras. Dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Gedongan 2 Mojokerto.

Kata kunci : *media puzzle, hasil belajar, tema keluarga.*

Abstract: *The results in the first cycle and second cycle showed that the activity of the percentage of teachers earn as much as 100% and the enforceability of an increase, in the first cycle 1 meeting teachers' activity achievement of 78.75 and scored 90 in the second cycle. In the first cycle 2 activity meeting teachers obtain achievement scores 78.40 and 89.7 in the second cycle .. Meanwhile, the completeness of classical learning and the role of the learning outcomes of students by implementing a family standing puzzle media has increased. In the first cycle in the social studies reached 68.33% and 82.4% in the second cycle. In the Indonesian subjects in the first cycle reaches 62.8% and 82.63 on the second cycle. This suggests that an increase in student learning outcomes from the first cycle to the second cycle .. Constraints faced by the teacher is less harsh sound when presenting the material, how to cope with the increasing noise to be more loudly. It can be concluded that the media puzzle can improve student learning outcomes SDN Gedongan 2 class II Mojokerto.*

Keywords: *media puzzle, learning outcomes, family theme.*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat (Depdiknas, 2006:575). Salah satu jenis pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu dengan kompetensi dasar menjelaskan kedudukan dan peran keluarga termasuk pembelajaran yang komprehensif dengan kehidupan di masyarakat. Siswa diharapkan mampu memahami pengetahuan yang lebih luas pada ilmu yang dipelajari dan mencapai keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Sesuai dengan kurikulum, standar kompetensi yang harus dikuasai siswa Kelas II Semester 2 adalah

“Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga”. Salah satu kompetensi dasarnya ada “Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga” (Depdiknas, 2006:577)

Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas II di SDN Gedongan II Mojokerto, diperoleh data bahwa hasil belajar IPS tentang kedudukan dan peran keluarga masih rendah. Hal ini terbukti bahwa 62% dari siswa yang memperoleh nilai dalam pembelajaran kedudukan dan peran keluarga di bawah *KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)* yang telah ditetapkan, yaitu 70. Sementara itu, 38% lainnya telah berhasil mencapai *KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)*.

Berdasarkan hal tersebut, kemudian dilakukan observasi yang dilakukan penulis di Sekolah Dasar Negeri Gedongan II Mojokerto pada tanggal 16 Maret 2013 terhadap pelaksanaan pembelajaran peran dan

kedudukan keluarga. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar guru tidak menggunakan media. Siswa juga belum mampu menjelaskan peran dan kedudukan keluarga sesuai dengan penjelasan guru tersebut.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar IPS rendah, antara lain guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran tersebut. Guru hanya membacakan isi buku, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Interaksi guru dengan siswa juga tidak terjadi karena guru hanya membacakan cerita kemudian siswa tidak diberi penjelasan tentang kedudukan dan peran keluarga. Berdasarkan hasil wawancara, dan observasi, disimpulkan bahwa penyebab permasalahan dalam pembelajaran kedudukan dan peran keluarga pada kelas II SDN Gedongan II Mojokerto, yaitu tidak adanya penggunaan media.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis berkolaborasi dengan guru kelas II SDN Gedongan II Mojokerto untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran kedudukan dan peran keluarga. Adapun upaya yang dilakukan dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media *Puzzle* dalam pembelajaran kedudukan dan peran keluarga.

Alasan penulis memilih media *Puzzle* adalah media ini dapat mengarahkan kepada siswa untuk memecahkan suatu kesulitan intelektual dalam membangun konsep serta pemahaman sesuai dengan informasi yang telah diperoleh. Sebagaimana dinyatakan oleh Al-Azizy (2010:79) bahwa *puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak anak, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

Penelitian sejenis telah dilakukan oleh Mudjiati (2011) dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga dalam Mata Pelajaran IPS melalui Penggunaan Media Foto di Kelas II SDN Sambikerep III/592 Surabaya”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media foto dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar kedudukan dan peran anggota keluarga. Berdasarkan penelitian terdahulu perbedaan penelitian terletak pada subjek, lokasi, dan situasinya. Selain itu, perbedaannya juga terdapat pada jenis media yang digunakan yakni dengan media foto sedangkan media yang digunakan peneliti yaitu media *puzzle*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Tema Keluarga Siswa Kelas II di SDN Gedongan II Mojokerto”. Tujuan diadakannya penelitian ini agar hasil belajar IPS siswa

dalam pembelajaran kedudukan dan peran keluarga dapat meningkat.

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut diatas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti dapat merumuskan beberapa fokus penelitian sebagai berikut : (1) Bagaimanakah penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan tema keluarga pada siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto?, (2) Bagaimanakah hasil belajar IPS dengan menggunakan media *Puzzle* dengan tema keluarga pada siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto?, (3) Apa sajakah kendala-kendala yang muncul dan bagaimanakah cara mengatasi kendala-kendala yang muncul dengan menggunakan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan tema keluarga pada siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto?.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengkaji dan menjelaskan tentang: (1) Untuk mendeskripsikan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan tema keluarga pada siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto, (2) Untuk mendeskripsikan hasil belajar IPS dengan menggunakan media *Puzzle* dengan tema keluarga pada siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto, (3) Untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang muncul dan bagaimanakah cara mengatasi kendala-kendala yang muncul dengan menggunakan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan tema keluarga pada siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto.

Variabel agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut: (1) Media *Puzzle* adalah jenis permainan teka-teki yang berupa potongan-potongan gambar dan kata yang harus disusun menjadi sebuah gambar dan kata menjadi satu kesatuan yang utuh. *Puzzle* yang digunakan adalah *Puzzle* anggota keluarga, (2) Tema Keluarga adalah ide pokok atau suatu gagasan yang berisi tentang hubungan darah kandung, (3) Hasil belajar IPS adalah nilai yang diperoleh pada saat dan setelah kegiatan belajar mengajar IPS. Cara pengambilan nilai berupa lembar kerja siswa dan lembar penilaian saat kegiatan belajar mengajar.

Kajian teoritik terkait dengan permasalahan yang diteliti meliputi media pembelajaran, media *puzzle*, hasil belajar, tema keluarga dan deskripsi. Dari kajian teori tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2011: 6). Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2009:3), media apabila dipahami secara garis

besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sementara itu, Sadiman.dkk (2009:7) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perhatian serta minat siswa.

Sudjana (2010:3-4) menjelaskan ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar anak-anak perlu diberi permainan yang bersifat mendidik. Salah satu permainan edukatif untuk anak-anak adalah puzzle (Al-Azizi, 2010:78). Dengan *puzzle* anak-anak dapat bermain sekaligus belajar. Menurut Syastiningrum (dalam Dwi, 2011:22), *puzzle* adalah suatu permainan dengan cara menyusun suatu gambar dengan memasangkan suatu bagian-bagian gambar hingga menjadi satu kesatuan yang utuh.

Puzzle merupakan media visual. Media visual merupakan media yang menyampaikan pesannya melalui proses melihat. Kemampuan memahami pesan media visual itu tergantung ketrampilan seseorang dalam menyampaikan dan menerima pesan visual. Menerima pesan visual dan belajar daripadanya memerlukan keterampilan,oleh karena dengan melihat pesan visual tidak dengan sendirinya seseorang akan mampu belajar daripadanya (Sudjana ,dkk,2009:11). Dengan demikian tidak hanya melihat saja yang dilakukan untuk menerima pesan visual tetapi juga dengan menghayati nilai keindahan, memahami makna yang terkandung, dan menghubungkan unsur-unsur isi pesan. pendekatannya bersifat rasional dan diarahkan untuk mencapai suatu kebenaran, persuasi lebih menggunakan pendekatan emosional.

Menurut Malahayati dkk (2012:165) tujuan bermain puzzle adalah sebagai berikut:(1) membentuk jiwa bekerjasama pada siswa, (2) dapat lebih konsisten dengan apa yang dikerjakan, (3) melatih kecerdasan logis-matematis siswa. Selain berguna untuk melatih kecerdasan *puzzle* juga dapat menjalin kerjasama antar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan tema keluarga siswa diharapkan dapat menyebutkan anggota keluarga sesuai dengan perannya masing-masing. Tema keluarga adalah gagasan pokok suatu cerita yang memuat beberapa

orang yang memiliki hubungan darah kandung. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan tema keluarga adalah gabungan 2 mata pelajaran yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan kompetensi dasar materi menyebutkan anggota keluarga serta peran dan kedudukan dalam keluarga tersebut dan mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar materi membaca nyaring.

Menurut Abdurrahman (dalam Jihad,dkk,14:2010) Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Hamalik (dalam Jihad,dkk,15:2010) Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas.

Menurut Sapriya, (2012:20) di sekolah dasar, istilah IPS diartikan sebagai nama mata pelajaran yang terintegrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Sementara itu menurut Gunawan ruang lingkup IPS pada dasarnya adalah mempelajari manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

METODE

Pada penelitian ini menerapkan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Aqib (2006:14) menjelaskan bahwa deskriptif yaitu suatu bentuk penelitian untuk mengumpulkan informasi data tentang fenomena yang diteliti. Sedangkan kualitatif yaitu penelitian yang dilakukan secara cermat, mendalam dan rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang sangat lengkap dan dapat menghasilkan informasi yang menunjukkan kualitas sesuatu (Aqib, 2006:15).

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (dalam Suyadi,2010:18), mendefinisikan PTK adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Sementara itu menurut Rustam (dalam Asrori, 2009:5), PTK adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto. Adapun upaya yang dilakukan adalah dengan media *puzzle* dalam kegiatan belajar mengajar.

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan semua siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto tahun pelajaran 2012-2013 sejumlah 45 siswa dengan rincian laki-laki 20 anak dan 25 anak. Peneliti memilih siswa kelas II karena peneliti ingin menanamkan konsep anggota dan peran kedudukan keluarga dengan menggunakan media yang menarik yaitu media puzzle. Pemilihan subjek pada kelas II karena siswa kelas II di SDN Gedongan II tidak bisa menjelaskan kedudukan dan peran keluarga dan guru tidak menggunakan media pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini dilakukan di SDN Gedongan II Mojokerto. Penelitian dilaksanakan di SD tersebut, karena banyaknya siswa yang masih di bawah KKM. Alasan kedua, adalah karena adanya keterbukaan dari pihak sekolah untuk diadakan penelitian dan menerima masukan untuk perbaikan mutu sekolahnya. Alasan lainnya guru bersedia berkolaborasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPS.

Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Kunandar, 2008: 70), penelitian tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus yang berulang. Dari setiap siklus terdiri atas 3 tahapan, antara lain: (1) perencanaan, (2) tindakan dan pengamatan, (3) refleksi (Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto, 2006:92). Berdasarkan hasil refleksi siklus pertama apabila ditemukan masalah yang belum terselesaikan pada siklus pertama, maka akan dilakukan perbaikan tindakan pembelajaran pada siklus kedua. Peneliti menyusun rencana tindakan siklus kedua melalui perencanaan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus kedua, pengamatan atau observasi pada siklus kedua, dan diakhiri dengan refleksi demikian dilakukan secara berulang sampai indikator dalam pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.

Pada tahap perencanaan ini, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas, menganalisis penyebabnya serta membuat perencanaan untuk dilakukan pada proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti sebagai guru SDN Gedongan II Mojokerto menemukan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ternyata data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang dari nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti sebagai guru memberikan alternative pemecahan masalah yaitu menerapkan penggunaan media *puzzle*. Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan segala sesuatu

yang dibutuhkan dalam peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas.

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Peneliti meminta teman sejawat melakukan kegiatan observasi (pengamatan) untuk memperoleh gambaran lengkap secara objektif tentang proses pembelajaran. Tahap ini adalah tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pelaksanaan tindakan berupa pelaksanaan pembelajaran kedudukan dan peranan keluarga dengan menggunakan media *puzzle*. Pelaksanaan tindakan direncanakan dengan rangkaian siklus-siklus secara berulang. Siklus I dan siklus II dilakukan 2 x pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Jika semua indikator sudah tercapai maka siklus akan diakhiri.

Peneliti melakukan refleksi atas hasil tindakan dan observasi untuk perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus berikutnya. Pada kegiatan ini peneliti melakukan beberapa hal sebagai berikut: (1) Mengkaji hasil observasi, (2) Menganalisis hasil belajar siswa., (3) Diskusi dengan observer untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan pada siklus I untuk diperbaiki pada pelaksanaan siklus berikutnya. Jika penelitian belum mencapai keberhasilan maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan cara memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan data berupa angka-angka dan teknik analisis datanya menggunakan rumus statistik, misalnya mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar, dan lain-lain. Sedangkan Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang member gambaran tentang tingkat pemahaman yang diperoleh dari observasi.

Data kualitatif diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas guru, dan catatan lapangan. Sedangkan data kuantitatif berupa angka-angka yang diperoleh dari penilaian LKS, lembar penilaian. Selain itu, data kuantitatif dapat diperoleh dari analisis observasi pelaksanaan pembelajaran, apakah sudah terlaksana dengan baik atau belum.

Untuk mengumpulkan data-data yang benar dan objektif digunakan beberapa instrument yang dapat mendukung berbagai kegiatan. Untuk memperoleh data menggunakan berbagai cara yaitu observasi, tes tertulis, dan catatan lapangan. Berikut adalah instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data: (1) Lembar observasi adalah instrumen penelitian yang digunakan

oleh peneliti dalam mengamati proses pembelajaran. Dengan lembar observasi tersebut, dapat diketahui seberapa mampu siswa dalam belajar IPS, (2) Lembar Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep yang telah dipelajari selama ini. Tes diambil pada saat siswa mengerjakan LKS dan lembar penilaian. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda (objektif) pada lembar penilaian dan uraian pada LKS, (3) Lembar catatan lapangan ini digunakan untuk mengetahui keberhasilan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam pelaksanaannya catatan lapangan diberikan kepada para observer saat guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan : (1) Observasi, Menurut Nurkencana (1986:46) menjelaskan bahwa observasi adalah suatu cara untuk mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Teknik observasi digunakan untuk mengamati gejala-gejala yang tampak dalam proses pembelajaran mengenai keseriusan siswa dan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan. Peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai instrument observasi yang berisi lembar pengamatan selama kegiatan belajar berlangsung meliputi persiapan guru secara keseluruhan, melakukan apersepsi dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan cara agar siswa memperoleh sebuah konsep, menyampaikan materi pembelajaran, menggunakan media *puzzle*, penugasan, membimbing belajar siswa, membuat kesimpulan materi, mengecek pemahaman siswa dengan cara memberikan umpan balik kepada siswa, memberikan tugas sebagai tindak lanjut, menutup pelajaran, menarik minat siswa, dan siswa dan guru antusias dalam kegiatan belajar mengajar, (2) Tes, Menurut Arikunto (150:2006) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes hasil belajar kognitif dilakukan setiap akhir siklus. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes akhir pembelajaran yaitu evaluasi dengan menggunakan lembar penilaian yang berupa LKS dan lembar penilaian individu, (3) Catatan lapangan, Menurut Kunandar (dalam Dedy 2008:197), atatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian. Catatan lapangan digunakan oleh peneliti untuk mencatat berbagai kendala yang muncul saat kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *puzzle*. Catatan yang ditulis hanya berupa simbol atau singkatan, setelah kegiatan pembelajaran usai, peneliti

menyusun kembali dengan rapi catatan tersebut, kemudian dianalisis lalu dicari solusinya.

Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif, yaitu analisis data hasil observasi guru, analisis data tes hasil belajar, dan analisis data catatan lapangan. Sedangkan analisis data kualitatif, yaitu tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap penyajian data, tahap penyimpulan data.

Indikator keberhasilan penelitian ini sebagai berikut: (a) Penelitian dikatakan berhasil jika aktivitas guru mencapai keberhasilan lebih atau sama dengan 80% dalam kegiatan pembelajaran; (b) Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran ≥ 80 ; (c) Pembelajaran dianggap tuntas apabila $> 75\%$ siswa mendapat nilai \geq KKM yang ditetapkan, yaitu 70, (d) Kendala-kendala yang muncul dapat diatasi dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus ini terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Setiap pertemuan alokasi waktunya 2x35 menit. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 5 April 2013, sedangkan Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 6 April 2013. Model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model Pembelajaran Langsung.

Pertemuan I

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang yaitu pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle*. Pelaksanaan pembelajaran meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan mempresensi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan guru dengan baik. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai anggota keluarga yang ada dalam lagu "Satu Dua Tiga". Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi aktif karena setiap siswa tampak antusias dalam menjawab semua yang pertanyaan yang disampaikan guru.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru melaksanakannya dengan baik, karena guru menyampaikannya secara lisan, runtut dan jelas, mengilustrasikan sesuai dengan materi yang akan dibahas serta melibatkan siswa, guru menuliskan di papan tulis dengan ringkas. Sehingga beberapa siswa yang belum mendengarkan tujuan pembelajaran, siswa kebingungan hari ini akan belajar mengenai apa, oleh karena itu siswa bertanya kepada guru.

Pada kegiatan inti ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu guru menyampaikan materi menunjukkan sebuah cerita yang bertema Keluarga disertai dengan *puzzle* dan guru memberi contoh membaca nyaring cerita keluarga. Kegiatan ini dilakukan guru dengan cukup baik, karena guru dalam menjelaskan suara guru kurang jelas, sehingga beberapa siswa cenderung tidak memperhatikan. Setelah guru menjelaskan materi peran dan kedudukan keluarga lalu guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi isi cerita. Kegiatan dalam menjelaskan peran dan kedudukan keluarga berlangsung cukup baik, karena dalam menyampaikan suara guru kurang keras, dan kurang lengkap yakni guru belum menjelaskan contoh kedudukan keluarga, sehingga beberapa siswa belum memahami materi peran dan kedudukan keluarga dengan lengkap.

Setelah kegiatan tersebut guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, namun suara guru kurang jelas, sehingga siswa yang berada di belakang kurang dapat mendengar dengan jelas. Setelah masing-masing siswa duduk bersama kelompoknya, guru memberikan LKS pada setiap kelompok, guru juga membimbing kelompok dalam membimbing cara bermain *puzzle* serta membimbing siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal. Kegiatan ini dilakukan guru dengan cukup baik, namun dalam menjawab pertanyaan guru tidak memberikan giliran kepada setiap siswa, sehingga siswa saling berebut dalam menjawab pertanyaan.

Sebelum guru dan siswa membahas bersama hasil pekerjaan kelompok, perwakilan siswa diminta untuk membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas. Kegiatan ini dilakukan dengan baik, karena siswa dapat bertukar pendapat dengan temannya. Setelah guru dan siswa membahas bersama hasil pekerjaan siswa kemudian guru mengecek pemahaman siswa dengan pertanyaan: ada berapa orang dalam keluarga tersebut ? dan siapa saja yang ada dalam keluarga tersebut ?.

Pada kegiatan akhir, guru memberi *reward* pada siswa yang telah aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dilakukan guru dengan baik, namun guru tidak meminta beberapa siswa yang aktif dan kelompok terbaik maju ke depan kelas, penghargaan tersebut langsung diberikan ke masing-masing siswa. Selanjutnya guru memberikan tugas lanjutan (PR) agar siswa lebih mendalami materi yang diajarkan.

Setelah kegiatan tersebut guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru melakukan kegiatan tersebut dengan baik, sehingga banyak siswa yang ingin mengungkapkan apa saja pengetahuan yang didapat setelah pembelajaran tersebut. Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan pesan moral kepada siswa. Hal ini dilakukan guru dengan baik.

Pertemuan II

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang yaitu pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle*. Pelaksanaan pembelajaran meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan mempresensi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan guru dengan baik. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai anggota keluarga yang ada dalam lagu “Keluargaku”. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi aktif karena setiap siswa tampak antusias dalam menjawab semua yang pertanyaan yang disampaikan guru. Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru melaksanakannya dengan baik, karena guru menyampaikannya secara lisan, runtut dan jelas, mengilustrasikan sesuai dengan materi yang akan dibahas serta melibatkan siswa, guru menuliskan di papan tulis dengan lengkap. Sehingga siswa tidak kebingungan hari ini akan belajar mengenai apa.

Pada kegiatan inti ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu guru menyampaikan materi menunjukkan sebuah cerita yang bertema Keluarga disertai dengan *puzzle* dan guru memberi contoh membaca nyaring cerita keluarga. Kegiatan ini dilakukan guru dengan cukup baik, karena guru dalam menjelaskan suara guru kurang jelas, sehingga beberapa siswa cenderung tidak memperhatikan. Setelah guru menjelaskan materi peran dan kedudukan keluarga lalu guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi isi cerita. Kegiatan dalam menjelaskan peran dan kedudukan keluarga, karena dalam menyampaikan suara guru sudah keras, dan lengkap yakni guru menjelaskan contoh kedudukan keluarga pada masing-masing anggota keluarga secara lengkap, sehingga siswa memahami materi peran dan kedudukan keluarga dengan lengkap.

Setelah kegiatan tersebut guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, suara guru sudah jelas, sehingga siswa yang berada di belakang dapat mendengar dengan jelas. Setelah masing-masing siswa duduk bersama kelompoknya, guru memberikan LKS pada setiap kelompok, guru juga membimbing kelompok dalam membimbing cara bermain *puzzle* serta membimbing siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, dalam menjawab pertanyaan guru memberikan giliran kepada setiap siswa, sehingga siswa tidak saling berebut dalam menjawab pertanyaan.

Sebelum guru dan siswa membahas bersama hasil pekerjaan kelompok, perwakilan siswa diminta untuk membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas. Kegiatan ini dilakukan dengan baik, karena siswa dapat bertukar pendapat dengan temannya. Setelah guru dan siswa membahas bersama hasil pekerjaan siswa kemudian guru mengecek pemahaman siswa dengan pertanyaan: ada berapa orang dalam keluarga tersebut? dan siapa saja yang ada dalam keluarga tersebut?

Pada kegiatan akhir, guru memberi *reward* pada siswa yang telah aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dilakukan guru dengan baik, guru memberikan kepada beberapa siswa yang aktif dan kelompok terbaik maju ke depan kelas. Selanjutnya guru memberikan tugas lanjutan (PR) agar siswa lebih mendalami materi yang diajarkan.

Setelah kegiatan tersebut guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru melakukan kegiatan tersebut dengan baik, sehingga banyak siswa yang ingin mengungkapkan apa saja pengetahuan yang didapat setelah pembelajaran tersebut. Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan pesan moral kepada siswa. Hal ini dilakukan guru dengan baik.

Pada pelaksanaan pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* ini terdapat kendala-kendala yang terjadi dalam hasil catatan lapangan. Kendala-kendala yang dihadapi adalah guru masih sulit mengontrol siswa, suara guru kurang keras, hal ini disebabkan adanya gangguan dalam luar kelas yakni terlalu banyak siswa sehingga pelajaran tidak kondusif, serta guru kurang bisa mengelola waktu dengan baik.

Adapun cara untuk mengatasi kendala-kendala di atas yaitu guru dalam mengontrol siswa agar tetap memperhatikan dengan melakukan *ice breaking* berupa yel-yel dan tepuk warna agar siswa tertarik untuk ikut proses pembelajaran lagi. Suara guru harus lebih ditingkatkan agar siswa yang tempat duduknya di belakang maupun depan samping kanan dan kiri dapat mendengarkan penjelasan guru dengan jelas, lebih mengatur waktu dalam bercerita, sehingga pada saat siswa mengerjakan lembar evaluasi siswa dapat mengerjakannya dengan maksimal agar mendapatkan nilai semaksimal mungkin.

Pada siklus II terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Setiap pertemuan alokasi waktunya 2x35 menit. Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 12 April 2013, sedangkan Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 13 April 2013. Model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model Pembelajaran Langsung.

Pertemuan I

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang

telah dirancang yaitu pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle*. Pelaksanaan pembelajaran meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan mempersensi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan guru dengan baik. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai anggota keluarga yang ada dalam lagu "Keluargaku". Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi aktif karena setiap siswa tampak antusias dalam menjawab semua yang pertanyaan yang disampaikan guru.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru melaksanakannya dengan baik, karena guru menyampaikannya secara lisan, runtut dan jelas, mengilustrasikan sesuai dengan materi yang akan dibahas serta melibatkan siswa, guru menuliskan di papan tulis dengan ringkas. Sehingga beberapa siswa yang belum mendengarkan tujuan pembelajaran, siswa dapat membaca papan tulis hari ini akan belajar mengenai apa.

Pada kegiatan inti ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu guru menyampaikan materi menunjukkan sebuah cerita yang bertema Keluarga disertai dengan *puzzle* dan guru memberi contoh membaca nyaring cerita keluarga. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, karena guru dalam menjelaskan suara sudah jelas, sehingga semua siswa cenderung memperhatikan.

Setelah guru menjelaskan materi peran dan kedudukan keluarga lalu guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi isi cerita. Kegiatan dalam menjelaskan peran dan kedudukan keluarga berlangsung dengan baik, karena dalam menyampaikan suara sudah keras, dan lengkap yakni guru menjelaskan contoh kedudukan keluarga sesuai dengan masing-masing anggota keluarga, sehingga beberapa siswa memahami materi peran dan kedudukan keluarga dengan lengkap.

Setelah kegiatan tersebut guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, suara guru sudah jelas, sehingga siswa yang berada di belakang dapat mendengar dengan jelas. Setelah masing-masing siswa duduk bersama kelompoknya, guru memberikan LKS pada setiap kelompok, guru juga membimbing kelompok dalam membimbing cara bermain *puzzle* serta membimbing siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, namun dalam menjawab pertanyaan guru memberikan giliran kepada setiap siswa, sehingga siswa tidak saling berebut dalam menjawab pertanyaan.

Sebelum guru dan siswa membahas bersama hasil pekerjaan kelompok, perwakilan siswa diminta untuk membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas. Kegiatan ini dilakukan dengan baik, karena siswa dapat bertukar pendapat dengan temannya. Setelah guru dan siswa membahas bersama hasil pekerjaan siswa kemudian guru mengecek pemahaman siswa dengan pertanyaan: ada berapa orang dalam keluarga tersebut ? dan siapa saja yang ada dalam keluarga tersebut ?.

Pada kegiatan akhir, guru memberi *reward* pada siswa yang telah aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dilakukan guru dengan baik, guru meminta beberapa siswa yang aktif dan kelompok terbaik maju ke depan kelas. Selanjutnya guru memberikan tugas lanjutan (PR) agar siswa lebih mendalami materi yang diajarkan.

Setelah kegiatan tersebut guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru melakukan kegiatan tersebut dengan baik, sehingga banyak siswa yang ingin mengungkapkan apa saja pengetahuan yang didapat setelah pembelajaran tersebut. Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan pesan moral kepada siswa. Hal ini dilakukan guru dengan baik.

Pertemuan II

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang yaitu pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle*. Pelaksanaan pembelajaran meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan mempresensi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan guru dengan baik. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai anggota keluarga yang ada dalam lagu “Keluargaku”. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi aktif karena setiap siswa tampak antusias dalam menjawab semua yang pertanyaan yang disampaikan guru.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru melaksanakannya dengan baik, karena guru menyampaikannya secara lisan, runtut dan jelas, mengilustrasikan sesuai dengan materi yang akan dibahas serta melibatkan siswa, guru menuliskan di papan tulis dengan lengkap. Sehingga siswa tidak kebingungan hari ini akan belajar mengenai apa.

Pada kegiatan inti ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu guru menyampaikan materi menunjukkan sebuah cerita yang bertema Keluarga disertai dengan *puzzle* dan guru memberi contoh membaca nyaring cerita keluarga. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, karena guru dalam menjelaskan suara guru jelas, sehingga semua siswa memperhatikan. Setelah guru menjelaskan materi

peran dan kedudukan keluarga lalu guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi isi cerita, serta membacakan tanda baca dan tanda jeda dalam cerita. Kegiatan dalam menjelaskan peran dan kedudukan keluarga, karena dalam menyampaikan suara guru sudah keras, dan lengkap yakni guru menjelaskan contoh peran keluarga lengkap sesuai dengan peran masing-masing anggota keluarga. Guru juga meringkas dan dituliskan di papan tulis sehingga siswa memahami materi peran dan kedudukan keluarga dengan lengkap.

Setelah kegiatan tersebut guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, suara guru jelas, sehingga siswa yang berada di belakang dapat mendengar dengan jelas. Setelah masing-masing siswa duduk bersama kelompoknya, guru memberikan LKS pada setiap kelompok, guru juga membimbing kelompok dalam membimbing cara bermain *puzzle* serta membimbing siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal. Kegiatan ini dilakukan guru dengan baik, namun dalam menjawab pertanyaan guru memberikan giliran kepada setiap siswa, sehingga siswa tidak saling berebut dalam menjawab pertanyaan. Guru juga mengajak siswa tebak-tebakkan dengan *puzzle* tersebut antar kelompok.

Sebelum guru dan siswa membahas bersama hasil pekerjaan kelompok, perwakilan siswa diminta untuk membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas. Kegiatan ini dilakukan dengan baik, karena siswa dapat bertukar pendapat dengan temannya. Setelah guru dan siswa membahas bersama hasil pekerjaan siswa kemudian guru mengecek pemahaman siswa dengan pertanyaan: siapa saja yang ada dalam keluarga tersebut ? dan Apa saja peran yang dilakukan oleh masing-masing anggota keluarga tersebut ?.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan lembar penilaian kepada siswa secara individu. Dalam kegiatan ini guru melaksanakannya dengan baik, sehingga siswa tidak ramai. Kemudian guru memberi *reward* pada siswa yang telah aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dilakukan guru dengan baik, guru meminta beberapa siswa yang aktif dan kelompok terbaik maju ke depan kelas. Selanjutnya guru memberikan tugas lanjutan (PR) agar siswa lebih mendalami materi yang diajarkan.

Setelah kegiatan tersebut guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru melakukan kegiatan tersebut dengan baik, sehingga banyak siswa yang ingin mengungkapkan apa saja pengetahuan yang didapat setelah pembelajaran tersebut. Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan pesan moral kepada siswa. Hal ini dilakukan guru dengan baik.

Pada pelaksanaan pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* ini terdapat kendala-kendala yang terjadi dalam hasil catatan

lapangan. Kendala-kendala yang dihadapi adalah suara guru kurang keras, hal ini disebabkan adanya gangguan dari suara siswa kelas sebelah serta siswa yang ramai sendiri, namun hal ini dapat diatasi oleh guru yakni guru lebih meningkatkan suara dalam membacakan cerita dan mengidentifikasi cerita. Sehingga siswa dapat memahami unsur-unsur cerita hal ini dapat dibuktikan hasil lembar penilaian siswa mendapatkan nilai yang maksimal.

Hasil dari penelitian penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto mencapai hasil yang maksimal. Secara keseluruhan siswa mengikuti pembelajaran dengan baik selama pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Pada pelaksanaan pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* dalam siklus I belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi aktivitas guru pertemuan 1 memperoleh skor ketercapaian sebesar 78,75 dan pertemuan 2 memperoleh skor ketercapaian sebesar 78,40. Hal ini disebabkan guru dalam menjelaskan materi peran dan kedudukan keluarga kurang lengkap dan suara guru kurang keras, sehingga beberapa siswa belum jelas dan belum paham mengenai peran dan kedudukan keluarga serta guru tidak memperhatikan waktu sehingga kegiatan pembelajaran tidak terlaksana dengan maksimal.

Setelah ada perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus II, maka terlihat adanya peningkatan yang terjadi pada siklus II pertemuan 1 memperoleh skor ketercapaian sebesar 90 dan pertemuan 2 memperoleh skor ketercapaian sebesar 89,7. Skor ketercapaian pada siklus II ini sudah mencapai kriteria keberhasilan dalam pembelajaran yaitu ≥ 80 dari seluruh aktivitas guru. Perolehan skor tersebut jika dikriteriakan pada skor ketercapaian aktivitas guru, maka ketercapaian tersebut sangat tinggi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aqib, Zainal dkk, menyatakan bahwa tingkat ketercapaian aktivitas guru dikatakan berhasil atau sangat tinggi apabila mendapat persentase $>80\%$.

Adapun kendala-kendala yang muncul pada proses pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle*, yaitu adanya suara siswa ramai dan siswa kelas sebelah yang ramai juga, sehingga menyebabkan suara di dalam kelas sedikit bising, siswa ramai, dan menyebabkan suara guru kurang terdengar oleh siswa. Untuk mengatasi kendala-kendala di atas suara guru lebih ditingkatkan dan untuk mengatasi siswa yang cenderung ramai guru memberikan *ice breaking* serta kuis-kuis.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II, setiap kegiatan telah terlaksana dan memperoleh nilai keterlaksanaan sebanyak 100 %. Perolehan nilai ini dikategorikan sangat tinggi (Aqib, dkk., 2011:41).

Nilai rata-rata hasil pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* pada siklus I pada mata pelajaran IPS mencapai nilai 68,33 dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mencapai nilai 62,8. Nilai rata-rata hasil pembelajaran peran dan kedudukan keluarga siswa mengalami peningkatan pada siklus II, sehingga pada mata pelajaran IPS mencapai nilai 82,4 dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mencapai nilai 82,63.

Persentase ketuntasan belajar klasikal hasil pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* pada siklus II mengalami peningkatan dibanding siklus I. Ketuntasan belajar klasikal hasil belajar peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* pada siklus I memperoleh persentase 68,6 % dan termasuk dalam kategori tinggi atau minimal. Meskipun demikian, pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* pada siklus I dikatakan belum tuntas. Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila $\geq 75\%$ dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut telah tuntas belajar (Djamarah, 2010:107). Ketuntasan belajar klasikal hasil belajar peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* perlu diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II. Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan sebanyak 20%, sehingga mencapai 88,8%. Perolehan tersebut termasuk dalam kategori tinggi atau optimal. Persentase hasil ketuntasan belajar klasikal pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Dilihat dari semua hasil yang telah diperoleh pada proses pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* dari siklus I dan siklus II, maka penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada kelas II SDN Gedongan II Mojokerto. Hal ini didukung oleh pendapat (Al-Azizi, 2010:78) menjelaskan bahwa salah satu permainan edukatif untuk anak-anak adalah *puzzle*. Dengan mengamati serta menyusun gambar sesuai peran pada media *puzzle*, siswa akan lebih berpikir aktif dan imajinatif dalam pembelajaran peran dan kedudukan keluarga sehingga dapat menciptakan pembelajaran peran dan kedudukan keluarga yang kondusif dan menyenangkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran peran dan kedudukan keluarga untuk meningkatkan hasil

belajar siswa pada kelas II SDN Gedongan II Mojokerto, dapat disimpulkan bahwa: (1) Aktivitas guru pada proses pembelajaran dengan menerapkan media *puzzle* pada kelas II telah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran yang terkait lengkap dan telah mengalami peningkatan dalam dua siklus pembelajaran. Hal ini terbukti pada siklus I pertemuan 1 aktivitas guru memperoleh skor ketercapaian 78,75 dan 90 pada siklus II. Pada siklus I pertemuan 2 aktivitas guru memperoleh skor ketercapaian 78,40 dan 89,7 pada siklus II; (2) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media *puzzle*. Hasil belajar siswa pada pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle* pada siklus I dalam mata pelajaran IPS mencapai 68,33% dan 82,4% pada siklus II. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I mencapai 62,8% dan 82,63 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II; (3) Kendala-kendala yang muncul pada proses pembelajaran peran dan kedudukan keluarga dengan menerapkan media *puzzle*, yaitu guru belum bisa menguasai kelas, suara guru kurang keras, dalam memberikan contoh peran dan kedudukan keluarga guru kurang lengkap, guru kurang bisa mengelola waktu pembelajaran. Dari kendala-kendala di atas, maka peneliti mampu mengatasi dengan cara guru bisa menguasai kelas dengan baik, dengan memberikan ice breaking serta kuis pada siswa. Meningkatkan suara guru untuk lebih jelas dan keras, sehingga siswa mengerti isi dari penjelasan guru. Memberikan contoh peran dan kedudukan keluarga sesuai dengan anggota keluarga. Memperhitungkan waktu setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sehingga pembelajaran dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah direncanakan pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Saran

Dengan memperhatikan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka disarankan kepada: (1) Para guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar supaya bisa menarik perhatian siswa dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan aktivitas guru. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran peran dan kedudukan keluarga adalah media *puzzle*; (2) Dalam proses pembelajaran guru diharapkan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, agar siswa lebih paham terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa selalu meningkat dan lebih baik lagi; (3) Dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat mengatasi kendala-kendala yang muncul agar proses pembelajaran lebih kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy,A.Suciaty.2010.*Ragam Lthian Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya!*.Jogyakarta:Diva Press
- Arikunto,Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Arsyad,Azhar.2009.*Media Pembelajaran*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Mohammad. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung:CV Wicana Prima.
- Aqib, Zainal.2010.*Penelitian Tindakan Sekolah*.Bandung: Yrama Widya.
- Departemen pendidikan nasional.2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 dan 23 Tahun 2006*.Jakarta.
- Malahayati,dkk.2012.*50 Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Potensi & Mental Positif*.Yogyakarta:PT Citra Aji Parama.
- Purwana,Dedy.2011.*Penggunaan Media Flanelgraf untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Kegiatan Sehari-hari bagi Siswa Kelas II SDN LIDAH WETAN IV/566*.Surabaya:Unesa.
- Purwanto,Nglim.1997.*Metodologi Pengajaran Bahasa*
- Sadiman,Arief dkk.2010.*Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, & Pemanfaatannya*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana,Nanadkk.2010.*Media Pembelajaran*.Bandung:Sinan Baru Algensindo.