

## PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA LINGKUNGAN KELAS II SDN JAJARTUNGGAL III SURABAYA

**Moch Eko Riadi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (e-mail: [eko.10086@gmail.com](mailto:eko.10086@gmail.com))

**Supriyono**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Jajartunggal III Surabaya, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas II masih berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah. Oleh karena itu, ditawarkan solusi berupa penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini antara lain mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa serta kendala-kendala yang dihadapi setelah menggunakan media *puzzle* pada tema lingkungan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya dan telah mencapai indikator keberhasilan.

**Kata Kunci:** *media puzzle, Hasil Belajar.*

**Abstract:** Based on observations conducted by researchers at SDN Jajartunggal III Surabaya, show that learning activities in second class was still centered on the teacher and did not use media creative learning. This has an affect on student learning results are still low. Therefore, a solution offered of the use of the puzzle media to improve student learning results. The purpose of this study was to describe teacher activities, student activities, and student learning results as well as the constraints faced after using puzzle media on environmental themes. This study was a classroom action research using qualitative descriptive data analysis techniques. The study consisted of two cycles. The instrument applied is the observation sheets and tests. The results showed an improvement in student learning results in each cycle and has achieved success indicators.

**Keyword:** *Media Puzzle, learning outcomes.*

### PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang tak bisa hidup sendirian. Sebagai makhluk sosial, manusia juga merupakan makhluk hidup yang tak pernah bisa terlepas dari kaitannya dengan lingkungan alam. Di sekolah dasar, mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan alam sekitar tempat tinggal makhluk hidup, tidak terkecuali manusia. Mata pelajaran IPA dirancang untuk mengajarkan siswa agar lebih bisa menghargai lingkungan alam tempat tinggalnya agar keseimbangan alam tetap terjaga.

Untuk mengerti akan pentingnya suatu hal, maka diperlukan suatu definisi. Untuk menyusun suatu definisi yang baik, maka diperlukan bahasa yang baik juga. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sangatlah dibutuhkan pula dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain hal yang disebutkan diatas, bahasa Indonesia juga dapat digunakan untuk membantu kehidupan sehari-hari siswa baik dalam bergaul maupun dalam berbahasa.

Di sekolah keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor.

Secara instruksional siswa dinyatakan berhasil dalam pembelajarannya bila nilai yang ia peroleh sama dengan atau lebih dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Proses evaluasi ini bukan sekedar mengukur pencapaian tujuan, tapi juga merupakan suatu patokan untuk menentukan sikap tindak lanjut yang akan diberikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya pada hari Senin tanggal 21 Oktober 2013 diketahui sebanyak 26 orang dari 40 siswa kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya memperoleh nilai di bawah KKM 70 pada pelajaran IPA. Dengan kata lain, 65% siswa belum tuntas belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan pada pembelajaran mata pelajaran IPA pada kelas tersebut.

Setelah diselidiki, ditemukanlah penyebab terjadinya permasalahan pada nilai IPA siswa. Permasalahan yang terjadi disebabkan oleh pembelajaran yang kurang memiliki variasi. Guru menyampaikan materi pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Dalam kegiatan

pembelajaran guru menyampaikan materi secara verbal tanpa menggunakan media, memberikan soal latihan dan tugas, dan memberikan penilaian. Belum tampak kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menggunakan media inovatif. Sehingga yang dilakukan siswa dalam pembelajaran hanya melihat dan mendengar tanpa melakukan. Bersamaan dengan hal ini, muncul masalah krusial dimana nilai hasil belajar siswa menjadi kurang baik yang ditunjukkan dengan banyaknya jumlah siswa yang nilainya berada dibawah KKM.

Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kualitas belajar tersebut, guru menyediakan berbagai aktivitas untuk merangsang imajinasi siswa. Perkembangan imajinasi siswa dapat membantu siswa untuk belajar dengan baik. Oleh karena itu, aktifitas yang diperlukan oleh siswa bisa berupa penggunaan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media *puzzle* sebagai salah satu media yang menarik dan melatih imajinasi siswa untuk belajar. Selain itu media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan pangalaman siswa secara langsung dan membuktikan konsep secara menyenangkan

Menurut nisak (2011:110) media *puzzle* dapat menumbuhkan rasa solidaritas, melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa, dan lain sebagainya. Media *Puzzle* membuat siswa belajar dan berfikir untuk memadukan atau merangkai potongan-potongan gambar sehingga menjadi gambar yang padu atau bertautan. Selain itu, siswa juga dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan media *puzzle*. Media *puzzle* juga melatih kesabaran anak dan melatih daya konsentrasi anak dalam melaksanakan permainan. Dengan bermain seorang anak belajar berbagai macam hal, yaitu belajar membuat taktik, strategi, kekuatan fisik, kemampuan menyanyi, menulis, berhitung, berbicara, bahkan berkeaktifitas.

Pembelajaran tematik tema lingkungan dengan menggunakan media *puzzle* ini dikemas dalam bentuk permainan. Sehingga akan tercipta suasana belajar yang kompetitif diantara siswa. Setiap siswa akan bersaha lebih cepat dalam menata ulang kartu gambar yang acak menjadi satu kesatuan utuh. Siswa akan merasa senang karena siswa belajar sambil bermain, berdiskusi, dan berkompetisi. Diharapkan dengan media *puzzle*, siswa akan lebih aktif dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka tujuan penelitian adalah (1) Mendiskripsikan aktifitas guru selama menerapkan penggunaan media *puzzle* dalam tema lingkungan dikelas II SDN Jajartungal III Surabaya. (2) Mendiskripsikan aktifitas siswa selama menerapkan penggunaan media *puzzle* dalam tema

lingkungan dikelas II SDN Jajartungal III Surabaya. (3) Mendiskripsikan hasil belajar siswa kelas II SDN Jajartungal III Surabaya setelah penerapan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran tematik dengan tema lingkungan. (4) Mengetahui kendala-kendala yang muncul selama penerapan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran tematik dengan tema lingkungan di kelas II SDN Jajartungal III Surabaya

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dikelas. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Jika dilihat dari kosakata bahasa arab, maka media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Sanaky (2011:3) media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan orang yang diajar dalam proses belajar mengajar dikelas.

Pembuatan media selalu memiliki tujuan untuk pembuatannya. Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sanaky (2011:4) adalah sebagai berikut :

- Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- Membantu konsentrasi pembelajar atau siswa dalam proses pembelajaran.

Selain tujuan, media juga memiliki manfaat. Adapun manfaat media pembelajaran secara umum menurut Riyana (2007:9) yaitu :

- Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis
- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Dalam memilih media terdapat beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan. Pertimbangan dianggap penting agar media yang dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan. Ada beberapa pertimbangan menurut sanaky (2011:6) yaitu :

- Tujuan pengajaran

- Bahan pengajaran
- Metode mengajar
- Tersedia alat yang dibutuhkan
- Pribadi mengajar
- Minat dan kemampuan belajar siswa
- Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak-anak. Dari semua jenis permainan, ada beberapa permainan yang memiliki manfaat edukatif, salah satunya adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan potongan-potongan gambar yang dapat dibentuk atau disusun untuk menjadi satu gambar yang padu. Dari bentuknya, media *Puzzle* bisa dikategorikan dalam media pembelajaran gambar. Menurut Sanaky (2011:72) media gambar adalah media yang memvisualisasikan sesuatu dengan apa adanya secara detail dan dapat dibaca dengan penglihatan. *Puzzle* bisa dimainkan oleh semua anak disegala batasan usia. Orang dewasa juga ada yang memainkan permainan *puzzle* tersebut. Dengan bermain *puzzle*, anak-anak sudah bisa belajar untuk teliti dan melatih daya ingat anak. Permainan *puzzle* ini bisa dilakukan dimana saja, baik dilakukan di sekolah, di rumah ataupun di tempat bermain lainnya.

Seperti halnya media pembelajaran, penggunaan media *puzzle* juga memiliki tujuan. Tujuan umum dari permainan *puzzle* menurut Nisak (2011:110) adalah sebagai berikut :

- Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.
- Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- Melatih kecerdasan logis matematis peserta.
- Menumbuhkan rasa solidaritas siswa.
- Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa
- Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
- Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- Menghibur para siswa di dalam kelas.

Selain tujuan, *puzzle* juga memiliki manfaat yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Di dunia ini terdapat beberapa jenis *puzzle* yaitu logic *puzzle*, jigsaw *puzzle*, mechanic *puzzle*, dan combination *puzzle*.

Suatu pembelajaran pasti akan menemukan suatu hasil. Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh anak setelah melalui kegiatan kegiatitan belajar. Dan untuk

mengetahui apakah hasil belajarnya yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Menurut Solchan (2008:1.27) hasil belajar itu berupa pengetahuan, sikap atau keterampilan yang dibangun siswa berdasarkan apa yang telah dipahami dan dikuasai. Dengan kata lain, tidak selamanya hasil belajar siswa dinilai dengan menggunakan skor dari evaluasi soal test. Untuk menilai aspek afektif siswa, diperlukan pengamatan di kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan sifat dan perilaku siswa, agar guru dapat mengetahui apakah perkembangan siswa tersebut sudah baik atau belum.

Dewasa ini setiap sekolah dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar telah menggunakan pembelajaran dengan tema untuk siswa kelas I,II, dan III. Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat tulisan. Di setiap tulisan pastilah mempunyai sebuah tema, karena dalam sebuah penulisan dianjurkan harus memikirkan tema apa yang akan dibuat. Begitu pula dalam hal belajar ataupun pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pastilah ada salah satu tema yang diambil untuk dijadikan pokok bahasan.

Jumlah tema dalam suatu pelajaran tidaklah sedikit. Setiap pelajaran pasti memiliki tema yang akan dibahas. Begitu pula dengan pembelajaran tematik, yang dalam pelaksanaannya menggunakan tema sebagai pokok bahasan dalam pembelajarannya. Dalam pembelajaran tematik, tema menjadi kunci utama untuk melaksanakan pembelajaran dikelas. Tema pada pembelajaran tematik menjadi titik temu antara beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan tema sangatlah penting dalam proses belajar mengajar di kelas, terlebih lagi jika menggunakan model pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik memiliki banyak pilihan tema yang dapat digunakan. Tema menjadi pokok bahasan utama dalam proses pembelajaran selama dikelas. Pada dasarnya, pembelajaran tematik memadukan antara dua atau lebih mata pelajaran dalam satu tema pembelajaran. Perpaduan mata pelajaran tersebut haruslah tercampur rata sehingga tidak terlihat mata pelajaran apa yang sedang diajarkan namun yang dirasakan siswa adalah mereka sedang belajar tentang tema yang ditunjukkan oleh guru.

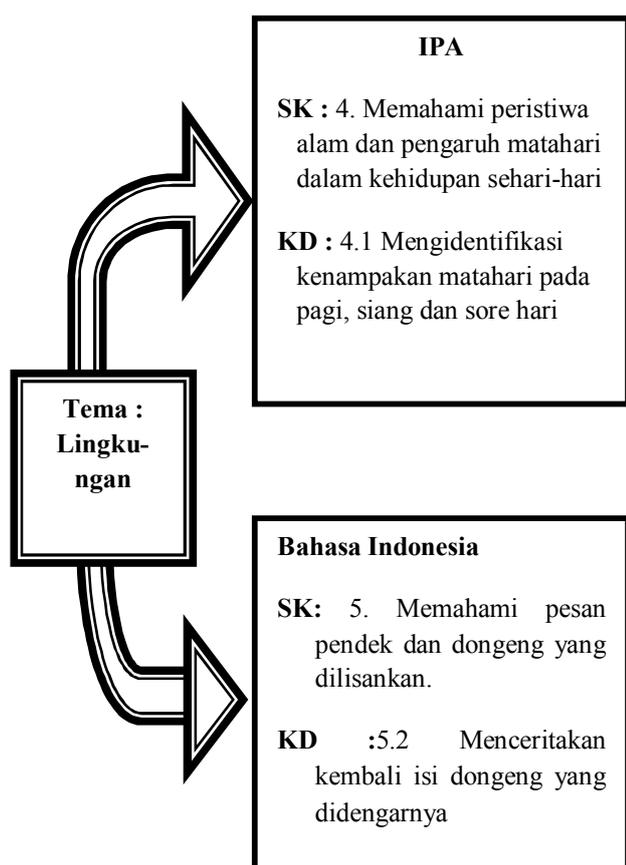
Salah satu pilihan bentuk tema yang akan digunakan pada penelitian ini adalah pembelajaran tematik tipe webbed. Julianto (2010:40) jaringan webbed merupakan suatu pola belajar mengajar dalam pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk memadukan dan mengkaitkan beberapa konsep yang saling terkait menjadi satu pokok pembelajaran. Model

webbed lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Salah satu tema yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar adalah tema lingkungan. Lingkungan terdiri dari lingkungan biotik dan abiotik. Lingkungan biotik merupakan lingkungan yang komponen penyusunnya adalah segala sesuatu yang bernyawa atau hidup. Contohnya makhluk hidup yang dimaksud adalah manusia, hewan, dan tumbuhan. Sedangkan lingkungan abiotik adalah lingkungan yang komponen-komponen penyusunnya adalah segala sesuatu yang tidak bernyawa, seperti tanah, udara, air, iklim, cahaya, bunyi, dan lain sebagainya.

Melihat pentingnya keberadaan lingkungan bagi segala jenis makhluk hidup, maka pelestarian lingkungan sangatlah penting. Dengan menjaga kelestarian lingkungan, maka hal tersebut sama saja dengan menjaga kelangsungan hidup kita bersama. Oleh karena itu, perlu ditekankan rasa cinta terhadap lingkungan mulai dari sekarang.

Didalam tema lingkungan ini, siswa diajarkan untuk mengenali lingkungan tempat tinggalnya. Pengenalan lingkungan dimulai dari lingkungan sekitar tempat tinggal siswa yang bersangkutan. Dengan diajarkannya tema lingkungan, diharapkan siswa memiliki rasa cinta terhadap lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Dengan demikian, mereka akan dengan sendirinya menjaga lingkungan tempat tinggal mereka.



Untuk penilaian berhasil atau tidaknya penelitian ini nanti akan dapat dilihat dari besarnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

## METODE

Ditinjau dari jenis penelitiannya, penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) karena penelitian ini dilakukan untuk mencermati atau mengamati kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran (Arikunto, 2006:2). Penelitian ini juga bisa digolongkan dalam dalam golongan penelitian deskriptif kuantitatif.

Dalam penelitian tindakan kelas ini guru (peneliti) melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran *puzzle* dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Kegiatan dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus yang jumlah siklusnya tidak ditentukan. Hal ini bertujuan agar dalam pelaksanaan penelitian, peneliti dapat melakukan siklus sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan saat penelitian tanpa ada batasan siklus dalam penelitian. Jumlah pembelajaran dalam satu siklus dalam hal ini tidak dibatasi dengan tujuan yang sama dengan tidak dibatasinya siklus dalam penelitian ini. Dengan catatan, ketika hasil penelitian yang ingin dicapai sudah terwujud, maka siklus dapat diakhiri.

Subjek penelitian adalah obyek yang dikenai tindakan dalam penelitian. Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II SDN Jajartunggal 3 Surabaya tahun pelajaran 2013/2014 yang jumlah keseluruhan siswa mencapai 40 siswa dengan rincian jumlah siswa laki-laki sebanyak 21 siswa dan jumlah siswa perempuan sebanyak 19 siswa. Alasan memilih siswa dikelas ini adalah sebagai berikut :

- Hasil belajar siswa dikelas II SDN Jajartunggal III pada tema lingkungan masih kurang
- Pembelajaran dikelas tersebut cenderung tidak menggunakan media yang menarik perhatian siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jajartunggal III pada kelas II yang terletak di kecamatan Wiyung kota Surabaya. Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan mengapa peneliti mengambil sekolah ini untuk dijadikan lokasi penelitian. Beberapa pertimbangan memilih lokasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Sekolah ini bersifat terbuka artinya mau menerima setiap perubahan atau memiliki keinginan untuk berubah ke arah yang lebih baik
- b. Prestasi belajar siswa kelas II dalam pembelajaran tematik tema lingkungan masih kurang.

- c. Pembelajaran di sekolah tersebut cenderung tidak menggunakan media yang menarik bagi siswa.
- d. Pihak sekolah dapat bekerjasama dengan baik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan kondusif.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Model PTK ini menggambarkan adanya empat tahap, yang kemudian pada penelitian ini dirubah menjadi tiga tahapan saja, namun tidak mengubah semua proses tahapan yang ada yaitutahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap refleksi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta lembar penilaian tes hasil belajar. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media *puzzle*. Lembar observasi ini berbentuk tabel dengan skor penilaian menggunakan skala 1-4 untuk mengetahui ketercapaian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media *puzzle*. Sedangkan lembar tes hasil belajar digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran tematik dengan pendekatan kontekstual. Lembar tes hasil belajar ini merupakan kumpulan soal yang diberikan kepada peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar dalam satu pembelajaran. Soal ini berupa pertanyaan untuk menguji kemampuan kognitif siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara (1) observasi; (2) pemberian tes. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada tema lingkungan dengan menggunakan media *puzzle*.

Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil dari observasi maupun tes yang telah dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui nilai individu, nilai rata-rata kelas, dan analisis data observasi. Teknik tersebut sebagai berikut :

**a. Analisis hasil belajar**

1) Nilai individu

Untuk mengetahui ketercapaian nilai individu pada mata pelajaran matematika, skor siswa diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 80 - 100 = baik sekali
- 66 - 79 = baik
- 56 - 65 = cukup
- 40 - 55 = kurang baik
- >40 = tidak baik

2) Rata-rata kelas

Sementara itu, untuk mengetahui nilai rata-rata kelas, digunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Dengan :

- X = nilai rata-rata kelas
- $\sum x$  = jumlah nilai seluruh siswa dalam satu kelas
- $\sum n$  = jumlah siswa dalam satu kelas

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 80 - 100 = baik sekali
- 66 - 79 = baik
- 56 - 65 = cukup
- 40 - 55 = kurang baik
- >40 = tidak baik

3) Ketuntasan belajar klasikal

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal, dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswayangtuntasbelajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Untuk menentukan kriteria peringkat persentase hasil belajar siswa, maka peneliti menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

- ≥ 80% = sangat baik
- 60 - 79% = baik
- 40 - 59% = sedang
- 20 - 39% = rendah
- < 20% = sangat rendah

**b. Analisis Data Observasi**

Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan guru selama proses pembelajaran. Persentase pelaksanaan pembelajaran dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = persentase

F = jumlah kegiatan yang terlaksana

N = jumlah nilai maksimal keseluruhan aktivitas

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

80% - 100% = baik sekali

66% - 79% = baik

56% - 65% = cukup

40% - 55% = kurang baik

>40% = tidak baik

Analisis observasi aktivitas siswa dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = persentase

n = frekuensi (banyaknya aktivitas siswa yang muncul)

N = jumlah aktivitas keseluruhan

(Arikunto, 2009: 129)

Hasil rata-rata pengamatan aktivitas siswa yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria sebagai berikut:

≥ 80% = Sangat tinggi

60 - 79% = Tinggi

40 - 59% = Sedang

20 - 39% = Rendah

< 20% = Sangat rendah

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah (1) Aktifitas guru dalam kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil jika aktivitas guru mendapatkan skor lebih dari atau sama dengan 80%. (2) Aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil jika aktivitas siswa mendapatkan skor lebih dari atau sama dengan 80%. (3) Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai ≥80%, Secara individu, siswa dinyatakan berhasil apabila telah memenuhi KKM yakni ≥ 70. (4) Kendala dalam proses pembelajaran dapat teratasi secara keseluruhan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam bagian diuraikan hasil penelitian dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran tematik dengan tema lingkungan yang dilakukan di SDN Jajartunggal III Surabaya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan,

pemaparan hasil penelitian akan dijelaskan hasil penelitian setiap siklusnya.

Disetiap siklus selalu melaksanakan tahapan-tahapan berikut ini: (1) perencanaan, di dalam perencanaan ini peneliti dan guru melakukan kegiatan diantaranya menganalisis kurikulum pada SK dan KD yang akan digunakan, membuat jadwal pelaksanaan penelitian, menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi membuat RPP, menyusun penilaian, dan mengembangkan LKS dan menyusun instrumen penelitian; (2) tahap pelaksanaan dan pengamatan, pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya; Pengamatan, pada pengamatan ini akan diamati bagaimanakah aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* berlangsung; (3) refleksi, refleksi dilakukan pada tiap siklus, yang berguna untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada siklus tersebut dan akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

### Hasil Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, dapat dilihat bahwa pada setiap siklus terjadi berbagai peningkatan pada aktivitas guru dan siswa maupun hasil belajar siswa.

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{31,25}{40} \times 100\% \\ &= 78,125\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Prosentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor maksimal

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

80 – 100% = baik sekali

66 – 79% = baik

56 – 65% = cukup

40 – 55% = kurang baik

>40% = tidak baik

Pada data tabel tersebut bisa dilihat total skor pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan persentase sebesar 78,125%. Skor tersebut jika digolongkan dalam kriteria penilaian, termasuk dalam kriteria baik. Namun begitu, skor tersebut belum memenuhi target dari peneliti yaitu sebesar  $\geq 80\%$ .

Selain aktivitas guru, pada siklus I ini dinilai juga aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran tematik dengan tema lingkungan dengan menggunakan media *puzzle*. Penilaian aktivitas siswa dilakukan sesuai dengan rubrik penilaian dengan rentang nilai terkecil adalah 1, dan nilai terbesar adalah 4. Penilaian aktivitas siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{31,75}{40} \times 100\%$$

$$= 79,375\%$$

Keterangan:

- P : Prosentase  
 f : Jumlah skor yang didapat  
 N : Jumlah skor maksimal

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 80 – 100% = baik sekali  
 66 – 79% = baik  
 56 – 65% = cukup  
 40 – 55% = kurang baik  
 >40% = tidak baik

Pada data tabel diatas bisa dilihat total skor pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan prosentase sebesar 79,375%. Skor tersebut jika digolongkan dalam kriteria penilaian, masuk kedalam kriteria baik. Namun begitu, skor tersebut belum memenuhi target dari peneliti yaitu sebesar  $\geq 80\%$ .

Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan tema lingkungan pada siklus I ini terdiri dari mata pelajara matematika dan mata pelajaran bahasa indonesia. Dalam menentukan hasil belajar pada tiap-tiap mata pelajaran tersebut,peneliti menyiapkan lembar tes yang berbentuk lembar penilaian yang diberikan kepada siswa. datahasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema lingkungan dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1**  
**Data Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan Klasikal
1.	IPA	69,5	62,5%
2.	Bahasa Indonesia	66,75	55%
3.	<b>Rata-Rata</b>	67,88	55%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-ratahasil belajar IPA adalah sebesar 69,5 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 62,5%. sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebesar 66,75 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 55%. Jika direkapitulasi, maka nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia adalah sebesar67,88 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar55%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria sedang dan belummencapai target peneliti yaitu  $\pm 80\%$ , sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

#### Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dari tahap siklus I, dapat dikatakan bahwapenelitian ini mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi pada siklus II. Adapun hasil penelitian akan dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Aktivitas Guru Siklus II**

No.	Aktifitas guru	Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-rata
		O1	O2	O1	O2	
1	Memberi apersepsi	4	3	4	3	3,5
2	Menjelaskan tujuan pembelajaran	4	3	4	3	3,5
3	Menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>puzzle</i>	4	4	4	4	4
4	Guru menunjuk siswa untuk menyelesaikan teka teki <i>puzzle</i> yang dibawa oleh guru didepan kelas	4	3	4	4	3,75
5	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok.	3	3	4	3	3,25
6	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS	4	3	4	4	3,75
7	Membimbing kelompok yang mempresentasikan hasil kerjanya	4	4	4	4	4
8	Memberi lembar penilaian pada siswa.	4	4	4	4	4
9	Melakukan tanya jawab dan menyimpulkan pembelajaran.	4	4	4	4	4
10	Memberi kata-kata pujian dan motivasi pada siswa	3	3	3	3	3
	Jumlah	38	34	39	36	36,75

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

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

$$= \frac{36,75}{40} \times 100\%$$

$$= 91,875\%$$

Keterangan:

P : Prosentase  
f : Jumlah skor yang didapat  
N : Jumlah skor maksimal

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

80 – 100% = baik sekali  
66 – 79% = baik  
56 – 65% = cukup  
40 – 55% = kurang baik  
>40% = tidak baik

Pada data tabel 2 tersebut bisa dilihat total skor pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan prosentase sebesar 91,875%. Skor tersebut jika digolongkan dalam kriteria penilaian, termasuk dalam kriteria baik.sekali. Skor tersebut sudah mencapai target dari peneliti yaitu sebesar  $\geq 80\%$ .

Selain aktivitas guru, pada siklus II ini juga menilai aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran tematik dengan tema lingkungan dengan menggunakan media *puzzle*. Penilaian aktivitas siswa dilakukan sesuai dengan rubrik penilaian dengan rentang nilai terkecil adalah 1, dan nilai terbesar adalah 4. Penilaian aktivitas siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3**  
**Hasil Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-rata
		O1	O2	O1	O2	
1	Mengikuti apersepsi.	4	3	4	4	3,75
2	Mendengarkan tujuan pembelajaran yang diucapkan guru.	3	3	4	4	3,5
3	Memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan.	3	3	4	4	3,5
4	Perwakilan siswa menyelesaikan <i>Puzzle</i> yang dibawa guru di depan kelas	4	4	4	4	4
5	Membentuk kelompok.	4	4	4	4	4
6	Mengerjakan LKS.	4	3	4	3	3,5
7	Mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.	4	3	4	4	3,75
8	Menanggapi jawaban temannya.	3	3	3	3	3
9	Mengerjakan lembar penilaian.	4	3	4	4	3,75
10	Melakukan tanya jawab dan menyimpulkan pembelajaran.	4	3	4	3	3,75
	<b>Jumlah</b>	<b>37</b>	<b>32</b>	<b>39</b>	<b>38</b>	<b>36,5</b>

Keterangan:  
O1 = Observer 1  
O2 = Observer 2

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{36,5}{40} \times 100\%$$

$$= 91,25\%$$

Keterangan:

P : Prosentase  
f : Jumlah skor yang didapat  
N : Jumlah skor maksimal

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

80 – 100% = baik sekali  
66 – 79% = baik  
56 – 65% = cukup  
40 – 55% = kurang baik  
>40% = tidak baik

Pada data tabel diatas bisa dilihat total skor pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan prosentase sebesar 91,25%. Skor tersebut jika digolongkan dalam kriteria penilaian, masuk kedalam kriteria baik sekali . Skor tersebut telah memenuhi target dari peneliti yaitu sebesar  $\geq 80\%$ .

Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan tema lingkungan pada siklus II ini terdiri dari mata pelajaran matematika dan mata pelajaran bahasa indonesia. Dalam menentukan hasil belajar pada tiap-tiap mata pelajaran tersebut,peneliti menyiapkan lembar tes yang berbentuk lembar penilaian yang diberikan kepada siswa. data hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema lingkungan dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4**  
**Data Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan Klasikal
1.	IPA	79,5	95%
2.	Bahasa Indonesia	76	85%
3.	<b>Rata-Rata</b>	<b>77,75</b>	<b>95%</b>

Berdasarkan tabel 4 diatas, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata hasil belajar IPA adalah sebesar 79,5 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 95%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebesar 76 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. Jika direkapitulasi, maka nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 77,75 dengan prosentase ketuntasan klasikal mencapai 95%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria baik sekali dan telah mencapai target peneliti yaitu sebesar  $\geq 80\%$ . Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

### Pembahasan Penelitian

Pembahasan ini meliputi keterlaksanaan aktivitas guru, keterlaksanaan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II. Jika dilihat, penelitian ini mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I, prosentase keterlaksanaan adalah sebesar 78,125%. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria baik. Walaupun termasuk dalam kategori baik, namun nilai tersebut belum mencapai target peneliti yaitu  $\geq 80\%$  sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, keterlaksanaan aktivitas guru mencapai 100% dengan tingkat ketercapaian sebesar 91,875%, yang berarti keterlaksanaan aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,75%. Nilai tersebut jika dilihat berdasarkan tingkat keberhasilan termasuk dalam kriteria baik sekaligus telah mencapai target peneliti yaitu  $\geq 80\%$ . Dengan demikian, keterlaksanaan aktivitas guru dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I, prosentase keterlaksanaan adalah sebesar 79,375%. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria baik. Walaupun termasuk dalam kriteria baik, namun nilai tersebut belum mencapai target peneliti yaitu  $\geq 80\%$  sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, keterlaksanaan aktivitas siswa mencapai 100% dengan tingkat ketercapaian sebesar 91,25%, yang berarti keterlaksanaan aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,875%. Nilai tersebut jika dilihat berdasarkan tingkat keberhasilan termasuk dalam kriteria baik sekali dan telah mencapai target peneliti yaitu  $\geq 80\%$ . Dengan demikian, keterlaksanaan aktivitas siswa dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle* pada pembelajaran tematik tema lingkungan pada siklus I adalah 67,88. Sedangkan

nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle* pada pembelajaran tematik tema lingkungan pada siklus II adalah 77,75. Ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 9,87.

Prosentase ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle* pada pembelajaran tematik tema lingkungan pada siklus II mengalami peningkatan dibanding siklus I. Ketuntasan belajar klasikal hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh prosentase sebesar 55%. Perolehan nilai tersebut termasuk dalam kriteria kurang baik, sehingga siklus I masih dikatakan belum tuntas. Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila  $\geq 80\%$  dari keseluruhan siswa yang ada di kelas. Pada siklus II prosentase ketuntasan klasikal mengalami kenaikan sebesar 95%. Perolehan prosentase hasil ketuntasan belajar klasikal pada siklus II telah mencapai target peneliti yang ditentukan karena  $\geq 80\%$  dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut telah tuntas belajar.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan tema lingkungan di kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa Aktivitas guru selama pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13,75%. Pada siklus I persentasenya sebesar 78,125%, prosentase tersebut belum mencapai target yang ditetapkan peneliti yaitu sebesar  $\geq 80\%$ . Sementara itu prosentase aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai prosentase 91,875%, prosentase tersebut sudah mencapai target yang ditetapkan peneliti.

Aktivitas siswa selama pembelajaran tematik tema lingkungan dengan menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14,38%. Pada siklus I persentasenya sebesar 76,87%, prosentase tersebut belum mencapai target yang ditetapkan peneliti yaitu sebesar  $\geq 80\%$ . Sementara itu prosentase aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai prosentase 91,25%, prosentase tersebut sudah mencapai target yang ditetapkan peneliti.

Hasil belajar siswa kelas II setelah mengikuti pembelajaran tematik tema lingkungan dengan menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan. Pada siklus I prosentase ketuntasan klasikal sebesar 55%.

Prosentase tersebut belum mencapai target peneliti yaitu sebesar  $\geq 80\%$ . Sementara itu prosentase ketuntasan klasikal pada siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai prosentase 95%. Prosentase tersebut mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 40% dan prosentase tersebut sudah mencapai target yang ditetapkan peneliti.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran pada siklus pertama. Setelah melangsungkan siklus I, guru melakukan refleksi dari kegiatan disiklus pertama untuk mengetahui kekurangan pada siklus tersebut. Pada siklus II, seluruh kendala yang dialami oleh guru dapat teratasi dengan beberapa perbaikan oleh guru selaku peneliti.

Dari hasil simpulan diatas, menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle pada pembelajaran tematik tema lingkungan di kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya telah dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya tentang penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan tema lingkungan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai yaitu Sebaiknya dalam melaksanakan pembelajaran tematik, guru menggunakan media *puzzle* dan memiliki penampilan yang menarik perhatian siswa. sehingga aktivitas guru selama mengajar dikelas mengalami peningkatan.

Guru Sebaiknya dalam melaksanakan pembelajaran tematik menggunakan media pembelajarana yang memiliki kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa seperti media *puzzle* yang dapat juga menarik perhatian siswa. Sehingga aktivitas siswa mengalami peningkatan.

Sebaiknya guru memulai untuk menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif seperti halnya media *puzzle*. Hal tersebut dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa agar siswa lebih memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan memperhatikan maka materi pelajaran akan lebih mudah diterima oleh siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Sebaiknya guru melakukan pembelajaran-pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas dan segala jenis kendala dalam mengikuti pelajaran dikelas dapat teratasi dengan baik. Selain itu, dengan berbagai inovasi dalam pembelajaran, pengetahuan yang disampaikan oleh guru akan semakin mudah untuk diserap oleh siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih dari 50 game kreatif belajar mengajar*. Yogyakarta: Rineka Cipta Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Solchan T.W dkk. 2009. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas terbuka
- Julianto. 2010. *Kajian Teori dan Implementasi Model Pembelajaran Terpadu dalam Pembelajaran Di kelas*. Surabaya. Unesa University Press