

PENGUNAAN MEDIA (PUZFLOFA) PUZZLE PERSEBARAN FLORA FAUNA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN LAKARSANTRI II SURABAYA

Nurul Aini Fajrin

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ainifajrin61@gmail.com)

Siradjuddin

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (siradjuddin@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar menggunakan media puzzle. Menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya yang terdiri dari 40 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta penilaian tes. Hasil penelitian dari tiga siklus menunjukkan peningkatan. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dari siklus I sampai III memperoleh persentase sebesar 72%, 77%, dan 81%. Hasil belajar secara klasikal pada siklus I sampai III 48%, 63%, 70%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media *Puzzle*, hasil belajar dan IPS.

Abstract

This research is motivated by low of student learning result in social studies. The Research intend to describe activities of teachers and students as well as learning outcomes use the media puzzle. Using classroom action research (CAR) with subjects V grade students in SDN Lakarsantri II Surabaya consisting of 40 students. Technique collecting data using observation sheet of teacher and student actyfty well as assessment of test. The results of three cycles show improvement. Observation sheet of learning implementation from cycles I to III gained a percentage 72%, 77%, and 81%. While student activity from cycle I to III get percentage of 74%, 77%, and 82%. The results learning classically in the cycle I to III 48%, 63%, 70%. These results indicate that use puzzle media in social studies can increase student learning outcomes.

Keywords: *Puzzle Media, learning outcome, and social studies*

PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam kelas berlangsung antara guru dan siswa dengan kegiatan memberikan informasi baru kepada siswa, dalam Kurikulum 2013 mencakup kompetensi dasar, didalamnya terdapat indikator yang disesuaikan sebagai penunjang dari kompetensi dasar yang telah ada. Guru dalam proses pembelajaran perlu menggunakan berbagai komponen yakni, media, metode, strategi, dan model. Komponen pembelajaran membantu guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar terarah. Apabila salah satu dari komponen tersebut tidak digunakan, maka siswa sebagai penerima materi dalam pembelajaran akan kesulitan dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pentingnya merancang kebutuhan pembelajaran dari media, metode, strategi, dan model membuat guru dapat mengupayakan siswa agar lebih kritis, aktif, serta tanggap akan khasanah pengetahuan yang didapatkannya. Pendidikan IPS merupakan kajian ilmu pengetahuan yang bersifat akademis yang digunakan untuk memberikan

pengetahuan terhadap siswa tentang pengetahuan yang berorientasi terhadap kejadian-kejadian sosial, bumi dan segala ruang lingkup kajian sosial dalam ikut berpartisipasi dimasa sekarang maupun yang akan datang. Hal ini dirasa sangat perlu disamping pendidikan moral IPS turut serta untuk menggiring siswa agar lebih menyadari pentingnya berwawasan luas untuk mengetahui apa yang ada, memahami segala bentuk kejadian agar tahu apa yang akan dilakukan untuk menanggulungnya, sebagai informasi serta mawas diri untuk perkembangan ilmu serta kehidupan dimasa yang akan datang.

Pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, seorang guru menggunakan media puzzle sebagai media pembelajaran yang bertujuan memberikan informasi materi pelajaran kepada siswa, media puzzle dalam penelitian tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dimana penelitian tersebut berkaitan tentang materi kemerdekaan Indonesia, dan kepahlawanan. Media puzzle ini dirasa efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru. Namun, pada penelitian sebelumnya berbeda dalam kegiatan materi yang diajarkan kepada siswa yakni tentang keadaan geografis

di Indonesia. Dengan menggunakan media ini siswa akan dibantu dalam menanggapi masalah keadaan geografis akan persebaran flora dan fauna Indonesia, serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Maka pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menerapkan media puzzle dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya agar hasil belajar siswa dapat meningkat serta dapat tanggap akan masalah dalam keadaan lingkungan sekitar. Maka dari itu, perlu adanya kegiatan belajar mengajar guna menerapkan media puzzle bagi siswa. Dari uraian di atas, pentingnya suatu pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa melalui alat bantu pembelajaran seperti media, model, strategi, serta metode yang sudah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik yang diajar. Tolak ukur suatu keberhasilan materi pelajaran IPS yang telah dicapai oleh peserta didik pada suatu kegiatan belajar adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terkait dengan nilai yang didapatkan siswa, guru dapat melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sehingga hasil tersebut digunakan untuk menindak lanjuti penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Setelah melakukan kegiatan observasi di SDN Lakarsantri II Surabaya pada hari Rabu tanggal 21 November 2017 yang bertempat di kelas V, peneliti mendapatkan dua sumber permasalahan yakni, cara guru mengajar serta hasil belajar peserta didik. Siswa kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki kurang menanggapi informasi yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung, masih ada siswa yang kurang memahami perkataan dan informasi yang diberikan oleh guru, yakni pada saat guru menyampaikan tugas dan pertanyaan ada setidaknya sebagian siswa yang menanggapi sementara siswa lainnya diam dan tidak mengerti, pada akhirnya guru pun berbicara lebih keras lagi, dan mengutarakan lagi informasi yang disampaikan. Permasalahan tersebut disebabkan karena cara mengajar guru yang terlalu cepat dalam menyampaikan informasi sedangkan di kelas tersebut tidak hanya berisi siswa yang cerdas saja. Mereka tidak bisa menggambarkan dengan jelas apa yang dimaksud oleh guru, sehingga mereka butuh media untuk bisa menggambarkan informasi tersebut. Metode mengajar guru yang tetap dalam keseharian mengajarnya juga berpengaruh terhadap kepekaan siswa dalam menanggapi permasalahan karena guru di SDN Lakarsantri II Surabaya hanya menggunakan media terbatas, buku tema serta buku penunjang saja. Dimana media tersebut digunakan hanya saat mengajar saja, sehingga siswa sulit melihat objek informasi bahkan ada

yang butuh untuk kedepan kelas untuk melihat. Faktor itulah yang menyebabkan nilai pada mata pelajaran IPS kurang dari KKM yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan di SDN Lakarsantri II Surabaya kelas V, siswa yang memiliki nilai di atas KKM yakni 70 berjumlah 37,5 % dengan jumlah siswa 15, sedangkan siswa yang memiliki nilai di bawah KKM sebanyak 25 siswa sebesar 62,5%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa dari 40 siswa rata-rata memiliki nilai 63. Namun pihak sekolah memiliki nilai harapan minimal terendah sejumlah 75 serta nilai tertinggi sebesar 100. Dari data tersebut cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan daya tangkap informasinya dengan memberikan bukti yang bisa dirasakan dengan tangan dan gambaran secara rinci dalam bentuk sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan informasi yang perlu untuk diketahui secara rinci kepada peserta didik.

Sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif merupakan fungsi atau kegunaan dari media (Kustandi, 2011:23). Informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Motivasi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan situasi belajar yang efektif. Kegunaan media menurut Sadiman (2014:17) yakni berguna untuk menjabarkan suatu penyajian yang disampaikan oleh guru yang hanya bersifat verbal dan monoton, dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu serta gaya indra seperti halnya gambar, film, video, foto, model diagram, bentuk visual dari kejadian gunung berapi, gempa bumi, iklim, keadaan geografis, sejarah dll, dalam penggunaan media pendidikan bila digunakan secara tepat dan bervariasi akan dapat mengatasi sikap pasif anak didik, serta menimbulkan semangat dan minat anak dalam belajar., dengan sifat yang unik oleh setiap siswa juga dengan adanya lingkungan dan keadaan yang berbeda-beda tiap siswa, dan diamna guru sebagai fasilitator juga berasal dari tempat yang berbeda pula harus dapat menyesuaikan dengan kurikulum dan materi pendidikan yang sudah ditentukan sama bagi setiap siswa, serta dapat diatasi dengan penggunaan media yang dapat memberikan arahan yang sama, memberikan pengalaman yang sama, dan memberikan pengertian atau persepsi yang sam antara siswa dan guru.

Media pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan pembelajaran yang diajarkan guru kepada siswa wajib digunakan oleh guru karena siswa tidak

harus mendapatkan informasi dari guru secara terus menerus tetapi dia bisa mendapatkan informasi yang lebih dari kegiatan bermain, menggunakan media, melihat, mendengar, dan menganalisa. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap kondisi geografis Indonesia pada kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya, media pembelajaran yang digunakan adalah media puzzle yang akan mengasah pola pikir dan menarik minat siswa.

IPS sebagai dasar kegunaan pendidikan IPS digunakan, maka selaras dengan hal tersebut terdapat terdapat tujuan mengapa hal tersebut perlu dicapai. Membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial merupakan tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD (Susanto, 2014:31). Hal tersebut diperlukan untuk membekali pengetahuan tentang pendidikan IPS yang meliputi banyak cakupan disiplin ilmu di dalamnya. Menurut Susanto (2014:31) tujuan pendidikan IPS di SD secara khusus sebagai pengetahuan berguna dalam kehidupannya, kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah dalam kehidupan di masyarakat, kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga negara dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan, kemampuan mengembangkan pengetahuan IPS sesuai perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media puzzle merupakan potongan-potongan dari suatu gambar yang utuh, dengan kegiatan keadaan geografis Indonesia mengenai persebaran flora dan fauna Indonesia. Dengan adanya media puzzle diharapkan siswa menjadi paham dan jelas mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Media puzzle tidak hanya bisa dilihat saja tetapi juga bisa dimainkan oleh siswa, sehingga siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru menjadi mengerti dan tertarik untuk belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam keadaan geografis Indonesia dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dalam pelajaran IPS di SDN Lakarsantri II Surabaya. Maka penulis mengambil judul dari penelitian tindakan kelas yakni "Penggunaan Media (Puzzle) Persebaran Flora Fauna Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya".

Rumusan masalah penggunaan media puzzle yakni, (1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS materi persebaran flora fauna di Indonesia menggunakan media puzzle kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya? (2)

Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya setelah menggunakan media puzzle pada pelajaran IPS materi persebaran flora fauna di Indonesia? (3) Bagaimana cara mengatasi kendala yang muncul dan mengatasi pemecahan masalah penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar IPS materi persebaran flora fauna di Indonesia kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya?

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS materi persebaran flora fauna di Indonesia dengan menggunakan media puzzle pada kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya (2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS dalam materi persebaran flora fauna di Indonesia menggunakan media puzzle pada kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya (3) Mendeskripsikan upaya mengatasi kendala siswa dalam memahami materi persebaran flora fauna di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* dimana penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. PTK merupakan sebuah penelitian yang dilakukan guru dalam kelasnya sendiri dengan cara melakukan proses perencanaan, melaksanakan, serta merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif berdasarkan tujuannya yakni memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Kusumah, 2012:9).

Sedangkan menurut Sanjaya (2009:1) PTK merupakan salah satu teknik dalam kegiatan pembelajaran yang dikelola oleh guru agar dapat mengalami peningkatan melalui perbaikan secara terus-menerus. Kedua hal tersebut dapat dikatakan berdampingan pengertiannya karena PTK digunakan oleh guru sebagai sarana guru untuk meningkatkan pembelajaran siswa dikelas.

PTK merupakan proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, artinya dilakukan secara bertahap. Secara epistemologis, ada tiga pengertian yang menyangkut PTK menurut Sanjaya (2009:25) penjabaran tersebut adalah:

1. Penelitian, bentuk dari proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris dan terkontrol. Hal ini dapat diketahui dari kegiatan proses penelitian yang runtut dengan menggunakan aturan tertentu secara bertahap yang telah ditetapkan. Mulai dari ditemukan adanya masalah, proses pemecahan masalah yang ditemukan, serta penarikan kesimpulan masalah tersebut

2. Dorongan untuk berkeinginan memperbaiki hasil belajar siswa agar tercapai memperoleh hasil belajar yang maksimal sehingga siswa bukan hanya sekedar tahu namun benar-benar paham dan dapat diingat dengan baik. Hal ini lah dimaksudkan kegunaan tindakan dalam PTK sebagai bentuk perlakuan yang dilakukan oleh peneliti maupun guru.
3. Kegiatan yang di lakukan dalam penelitian ini berlangsung di kelas, dengan menggunakan kondisi yang nyata atau riil sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan. Dari hal tersebut sudah dapat diketahui bahwa PTK ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk siswa pada kegiatan pembelajaran dikelas untuk tujuan memperbaiki hasil belajar siswa. Pengertian dari PTK yang telah dijabarkan maka dapat diketahui bahwa penelitian ini memuat proses pengkajian masalah dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dengan adanya melakukan tindakan-tindakan yang sudah terencana sebelumnya dalam upaya memecahkan masalah yang ada dengan tujuan memenuhi keberhasilan belajar siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan yakni pengambilan data di penelitian ini adalah: (1) Lembar observasi, yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru selama proses pembelajaran, observasi ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, yang memuat indikator-indikator yang dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini lah yang kemudian diisi observer. (2) Lembar evaluasi hasil belajar. (3) Evaluasi hasil belajar ini pun juga dibentuk menjadi lembar evaluasi hasil belajar yang digunakan berupa bentuk tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa akan pembelajaran yang diberikan. Bentuk dari adaya tes ini yakni, tes tulis yang dilakukan secara berkelompok serta secara individu yang hasilnya akan dijadikan patokan untuk memberi penentuan akan hasil belajar siswa dan menarik kesimpulan dari rumusan masalah yang dibuat, yang termuat atas soal pilihan ganda serta uraian.

Prosedur penelitian yang digunakan adalah PTK dilakukan dengan menggunakan tiga komponen yang meliputi: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflecting*). Komponen tersebut dapat menjadi satu buah siklus, untuk mendapatkan ketercapaian indikator dalam keberhasilan siswa, kegiatan pembelajaran dapat dibuat menjadi bebrapa siklus.

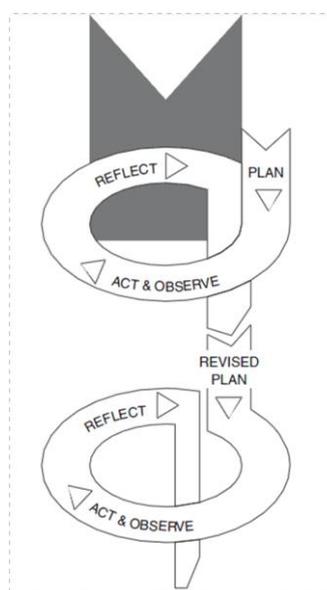
Model Kemmis dan Mc Tagart (dalam Taniredja dkk, 2010:24) merupakan salah satu model PTK dimana konsep ini menerangkan bahwa dalam satu siklus PTK terdiri dari langkah yakni:

1. Tahap perencanaan (*planning*)

2. Tahap tindakan (*acting*)
3. Tahap observasi (*observing*)
4. Tahap refleksi (*reflecting*)

Model Kemmis dan Mc Tagart digambarkan melalui bagan sebagai berikut :

Bagan 1
Bagan siklus PTK



Tahap-tahap yang dilakukan dalam prosedur penelitian sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Keadaan dari suatu tindakan yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus yakni (1) Permohonan izin kepada kepala sekolah bagi peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian di SDN Lakarsantri II Surabaya. (2) Mengadakan sesi wawancara dengan guru kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya tentang pengalamannya mengajar mata pelajaran IPS. (3) Menindak lanjuti kegiatan observasi. (4) Menentukan jadwal akan penelitian.

Setelah melakukan kegiatan observasi maka didapatkan data tentang kendala siswa beserta guru dalam kegiatan pembelajaran IPS. Data tersebut diakumulasikan untuk digunakan dalam penggunaan persiapan membuat siklus selanjutnya.

b. Pelaksanaan Siklus

Siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan pada tahap ini meliputi, (a) membuat dan menyusun silabus sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* persebaran flora dan fauna di Indonesia sebagai perbaikan dalam pembelajaran IPS. (b) Membuat dan

menyiapkan kisi-kisi soal. (c) Menyusun lembar kerja siswa (LKPD) dan lembar evaluasi. (d) Merancang dan membuat media *puzzle*. (e) Membuat instrumen lembar observasi pelaksanaan pembelajaran guru dalam proses pembelajaran berlangsung dan lembar penilaian hasil belajar siswa pada setiap siklus.

2. Pelaksanaan

Tahap ini dilakukan pada saat peneliti melakukan kegiatan proses pembelajaran yang telah dirancang kegiatan pembelajarannya pada pembelajaran IPS dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan menggunakan media *puzzle* di kelas V SDN Lakarsantri II Surabaya.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini digunakan berbagai pihak untuk dapat terlaksananya proses pengamatan. Bantuan dari guru dan siswa akan menyukseskan kegiatan pengamatan ini. Dalam pengamatan ini perlu adanya hal yang diperhatikan yakni, mengamati perilaku dan sikap siswa maupun guru dalam kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini ditujukan untuk mengetahui tingkat keberhasilakan siswa dalam pembelajaran IPS yang khusus pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan menggunakan media *puzzle*. Kegiatan ini pun mendapatkan adanya hasil observasi, data yang ada di lapangan serta evaluasi siswa dianalisis serta disimpulkan nantinya pada tahap refleksi.

Tahap selanjutnya apabila dalam pelaksanaan siklus I masih belum mencapai target yang telah ditetapkan maka dilakukan perencanaan di siklus berikutnya hingga sudah mencapai target yang sudah ditetapkan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi atau pengamatan merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan. Melalui kegiatan wawancara serta tes yang dilakukan dalam kegiatan ini untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa akan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

1. Pengamatan

Peneliti melakukan proses pengamatan digunakan untuk mengamati guru yang sedang melaksanakan kegiatan pembelajarandi kelas maupun siswa sewaktu proses pembelajaranberlangsung. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan tersebut di kelas yang ingin diteliti dengan berada di sudut ruangan agar dapat melihat keseluruhan kegiatan pembelajaranyang ada.

Pengamatan ini dilakukan peneliti akan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam memberikan pembelajaran IPS kepada siswa.

Pengamatan ini di titik beratkan pada guru yang menerangkan pembelajaran kepada siswa mulai dari mengelola kelas, memotivasi siswa, memberikan latihan soal kepada siswa, umpan balik, dan kegiatan dalam penilaian terhadap hasil belajar siswa. Untuk siswa dilakukan pengamatan terkait akan keaktifan siswa dalam berpartisipasi di kegiatan pembelajaran, menanggapi umpan balik guru, serta mengerjakan tugas yang telah diberikan.

2. Teknik Tes

Mengukur sejauh mana hasil yang diperoleh siswa setelah tindakan yang diberikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan bentuk dari teknik tes yang diberikan oleh peneliti.

Tes yang digunakan di dalam penelitian ini dilakukan dengan cara yang tertulis dengan pilihan ganda dan jawaban singkat. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data dari peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran IPS materi persebaran flora dan fauna di Indonesia menggunakan media *puzzle*. Tes ini pula disusun dengan memperhatikan dari soal yang diajukan yakni, dalam pembuatan soal tingkat perkembangan kognitif siswa sangat diperhitungkan dan diperhatikan, serta soal-soal yang di buat adalah soal-soal yang erat kaitannya dengan batasan materi bahasan yang telah dipelajari.

Analisis hasil pengamatan observasi pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan pengamatan observasi dihitung untuk mengukur proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Analisis hasil pengamatan observasi pelaksanaan pembelajaran guru, yaitu:

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

Keterangan :

P = Persentase frekuensi kejadian yang muncul

F = Banyaknya aspek yang muncul

N = Jumlah aspek keseluruhan

(Indarti, 2008:26)

Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui data observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui kualitas hasil observasi pengamatan, presentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 85% - 100% = Sangat baik
- 75% - 84% = Baik
- 60% - 74% = Cukup
- 45% - 59% = Kurang
- 0% - 44 % = Sangat kurang

(Aqib dkk, 2016:55)

2. Analisis data hasil belajar siswa

3. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan acuan tingkat kriteria ketuntasan minimal (KKM). Ada dua kategori dalam menentukan ketuntasan belajar siswa, yaitu ketuntasan belajar secara individual dan ketuntasan belajar klasikal. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila nilai hasil belajar mencapai lebih dari 70 sesuai dengan KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah.

Untuk mengetahui data hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :

a. Data hasil belajar siswa

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

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh siswa

$\sum n$ = Jumlah siswa

(Indarti . 2008:26)

Sementara kriteria ketuntasan belajar klasikal yaitu apabila terdapat 70% siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar individu. Untuk menganalisis ketntasan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus:

b. Analisis ketuntasan belajar klasikal

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa satu kelas}} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Persentase

\sum = Siswa yang tuntas belajar

\sum = Jumlah seluruh siswa dalam satu kelas

(Aqib dkk, 2016:153)

Hasil belajar siswa secara klasikal yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria rentangan sebagai berikut:

80% - 100% = baik sekali

60% - 79% = baik

40% - 59% = cukup

20% - 39% = kurang

<20% = kurang sekali

(Aqib dkk, 2016:55)

Hasil Dan Pembahasan

Analisis Hasil Penelitian Siklus I

1) Keberhasilan yang dicapai

- a) Siswa memperhatikan dengan seksama saat guru memberi contoh kepada siswa penggunaan dari media *puzzle*
 - b) Siswa antusias saat menggunakan media *puzzle* sebagai pembelajaran
 - c) Siswa terlihat bersungguh-sungguh dalam mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru.
- 2) Terdapat beberapa kendala yang dihadapi saat pembelajaran pada siklus I yakni:
- a) Saat guru mengajak siswa menyanyikan lagu masih ada yang sibuk sendiri dan tidak dilakukan dengan baik dan benar
 - b) Guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran masih menggunakan bahasa yang berbelit bagi siswa, sehingga siswa kurang mampu menangkap yang disampaikan oleh guru.
 - c) Pada penyampaian materi guru sering mengulang-ulang karena ada beberapa siswa sering berbuat gaduh dengan teman sebangkunya.
 - d) Proses pembuatan kelompok di kelas beberapa siswa menjadi gaduh karena beralasan kurang cocok dengan kelompok yang dibentuk. Dimana ingin berkelompok dengan teman bermainnya saja.
 - e) Pada proses mengerjakan dalam kelompok, siswa masih memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan *puzzle*, dan waktu mengerjakan masih terhitung lama dari yang ditentukan karena siswa banyak yang gaduh saat pengerjaan kelompok.
- 3) Perbaikan
- a) Guru mengulang menyanyikan lagu sebanyak dua kali sampai siswa benar-benar melakukannya dengan sikap yang baik.
 - b) Guru seharusnya menyampaikan tujuan pembelajaran dengan santai serta menggunakan bahasa yang lugas dan di pahami oleh siswa.
 - c) Penyampaian materi, guru seharusnya menyampaikan materi dalam pembelajaran dengan santai serta menggunakan bahasa yang lugas dan di pahami oleh siswa.
 - d) Guru membagi kelompok secara heterogen, agar terbiasa melakukan kegiatan kelompok walaupun bukan bersama teman bermainnya.
 - e) Pada proses mengerjakan dalam kelompok, guru sebaiknya memberikan intruksi lebih mengenai kecepatan dan ketepatan dalam mengerjakan sehingga siswa dapat menyelesaikan kegiatan kelompok dengan baik dan bersama-sama dan tidak gaduh dengan kelompok yang telah ditentukan.
- Dari hasil pengamatan pada siklus I diperoleh lembar observasi pelaksanaan pembelajaran guru dengan persentase 72% dengan kategori cukup. Ketuntasan klasikal sendiri 48%. Maka dengan ini sudah menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum tercapai karena ketuntasan klasikal yang ditentukan sebesar $\geq 70\%$ siswa yang tuntas belajar. Maka untuk hasil yang lebih baik lagi, peneliti akan melakukan penelitian pada siklus selanjutnya.

Siklus II

- 1) Keberhasilan yang dicapai
 - a) Guru dapat mengkondisikan kelas dengan cukup baik dengan berdoa dan persepsi dengan baik sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran.
 - b) Guru sudah dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik menggunakan bahasa yang jelas dan lugas kepada siswa.
 - c) Guru dapat menyampaikan materi dengan baik, diimbangi *feedback* oleh siswa pada saat pemberian materi dalam pembelajaran.
 - d) Siswa sudah dapat menyusun *puzzle* sebagai media pembelajaran dan mengerjakan kegiatan kelompok dengan penuh antusias
 - e) Siswa terlihat bersungguh-sungguh dalam mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru.
- 2) Terdapat beberapa kendala yang dihadapi saat pembelajaran pada siklus II yakni:
 - a) Saat guru mengajak siswa menyanyikan lagu, beberapa siswa yang duduk dibangku belakang masih ada yang sibuk sendiri dan tidak dilakukan dengan baik dan benar
 - b) Pelaksanaan dalam penggunaan media *puzzle*, siswa kurang kondusif dalam penggunaan permainan *puzzle* dalam kelompok.
 - c) Saat materi diberikan siswa sudah dapat menghafal pulau-pulau di Indonesia dengan baik namun masih kurang dalam pemahaman tentang jenis flora dan fauna di Indonesia.
 - d) Siswa masih kurang dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru ketika kegiatan penutup
- 3) Perbaikan
 - a) Guru meminta siswa yang tidak ikut menyanyikan dengan baik bersama-sama untuk menyanyikan sendiri dengan penuh percaya diri, kemudian kembali bersama-sama menyanyikan serempak satu kelas.
 - b) Guru memberikan batasan waktu dan *reward* bagi siswa yang dapat menyelesaikan terlebih dahulu agar siswa dapat kondusif dalam penggunaan permainan *puzzle* dalam kelompok.
 - c) Siswa diberikan gambar flora dan fauna di Indonesia secara berkelompok agar mudah diingat dan sering-sering menyebutkannya agar pemahaman tentang jenis flora dan fauna di Indonesia lebih cepat terserap.
 - d) Guru mengupayakan untuk memberikan pertanyaan agar siswa berani dalam menyampaikan pendapatnya.

Dari hasil pengamatan pada siklus I diperoleh observasi pelaksanaan pembelajaran guru dengan persentase 77% dengan kategori baik. Ketuntasan klasikal sendiri 63%. Ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum tercapai karena ketuntasan klasikal yang ditentukan sebesar $\geq 70\%$. Maka perlu dilakukan pengamatan

kembali sebagai tindak lanjut penelitian di siklus berikutnya.

Siklus III

- 1) Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika perolehan skor mencapai lebih atau sama dengan 80%. Pada siklus III ini observasi pelaksanaan pembelajaran guru telah mencapai 81% dengan kriteria baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator observasi pelaksanaan pembelajaran guru dengan menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS telah tercapai.
- 2) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika perolehan skor mencapai lebih atau sama dengan 70%. Pada siklus ke-III hasil belajar siswa memperoleh persentase sebesar 70% dengan kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS telah tercapai.\

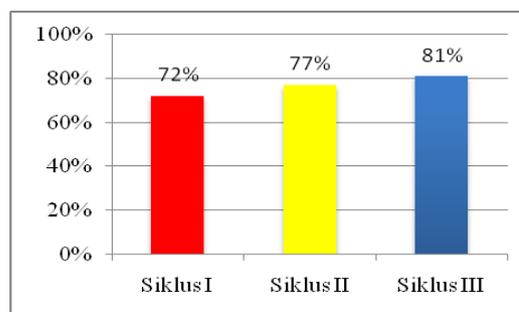
Pada dasarnya semua kendala dan hambatan telah teratasi dan proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS berjalan lebih baik dari pada sebelumnya. Seluruh aspek penilaian observasi pelaksanaan pembelajaran guru dan penilaian hasil belajar siswa telah mencapai target yang telah ditentukan.

1. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Berdasarkan hasil analisis, observasi pelaksanaan pembelajaran guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sampai siklus III. Ini menunjukkan bahwa kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan II diperbaiki oleh peneliti pada siklus ke III. Berikut ini adalah diagram perbandingan observasi pelaksanaan pembelajaran guru pada siklus I, II dan III:

Diagram 1

Perbandingan observasi pelaksanaan pembelajaran guru Siklus I, II dan III



Berdasarkan diagram 1 observasi pelaksanaan pembelajaran guru dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I hingga siklus III yang telah diamati oleh dua observer pada observasi pelaksanaan pembelajaran guru sudah

terlaksana semua. Pada siklus I mencapai persentase 72%, pada siklus ini masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki, maka dari itu perlu diperbaiki pada siklus II, pada siklus yang ke-dua persentase yang diperoleh mencapai 77%, pada siklus ini terlihat telah mengalami peningkatan sehingga kekurangan yang ada pada siklus I teratasi pada siklus II, kemudian dilakukan lagi siklus III untuk benar-benar mengetahui kemampuan mereka dan diperoleh data persentase sebesar 81%, dengan ini diketahui bahwa pada siklus III dinyatakan bahwa guru telah berhasil menerapkan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS, karena telah mencapai ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya yakni ≥ 80 . Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan mulai siklus I sampai dengan siklus III.

2. Hasil Belajar

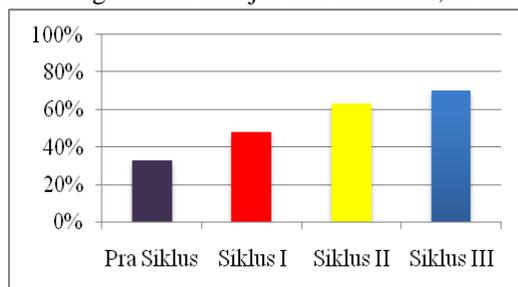
Berdasarkan hasil analisis, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sampai dengan siklus III. Ini menunjukkan bahwa kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan II dapat diperbaiki oleh peneliti pada siklus III. Berikut ini adalah perbandingan hasil belajar siklus I, II dan III:

Tabel 1
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III

Persentase dalam %	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	33%	48%	63%	70%

Dibawah ini diagram 2 tentang perbandingan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I,II dan III.

Diagram 2
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III



Berdasarkan diagram 2 hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I, II dan III yang telah diamati oleh dua observer sudah terlaksana semua dengan baik. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 48%, pada siklus I ini perlu adanya perbaikan

dalam siklus II. Pada siklus II memperoleh persentase sebesar 63%, hal ini menyebabkan kekurangan yang ada pada siklus I dapat diatasi oleh siklus II. Siklus III memperoleh hasil yang lebih tinggi lagi yakni dengan persentase 70%. Maka dalam siklus III ini dapat dinyatakan bahwa siswa sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle* karena telah mencapai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yakni $\geq 70\%$. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai dengan siklus III.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Lakarsantri II Surabaya adalah mendeskripsikan observasi pelaksanaan pembelajaran guru, hasil belajar siswa, serta kendala yang muncul saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

Observasi pelaksanaan pembelajaran guru pada saat pembelajaran IPS menggunakan media *puzzle* yang dilakukan dalam III siklus dapat dikatakan terlaksana dengan baik dan mengalami peningkatan. Peningkatan observasi pelaksanaan pembelajaran guru dikarenakan terdapat refleksi pada setiap akhir siklus yang dilakukan oleh guru, observer 1 dan observer 2 sehingga kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat diperbaiki di siklus II dan III.

Hasil belajar siswa melalui tes penilaian atau evaluasi dengan penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Siklus III dapat dikatakan bahwa siswa sudah berhasil dalam pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* karena telah mencapai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan.

Kendala-kendala yang muncul saat pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dari siklus I sampai dengan III yakni, saat guru mengajak siswa menyanyikan lagu masih ada yang sibuk sendiri dan tidak dilakukan dengan baik dan benar, pada penyampaian materi guru sering mengulang-ulang karena ada beberapa siswa sering berbuat gaduh dengan teman sebangkunya, proses pembuatan kelompok di kelas beberapa siswa menjadi gaduh karena beralasan kurang cocok dengan kelompok yang dibentuk, pada proses mengerjakan dalam kelompok, siswa masih memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan *puzzle*, dan waktu mengerjakan masih terhitung lama dari yang ditentukan karena siswa banyak yang gaduh saat pengerjaan kelompok.

Solusi dari kendala siklus I sampai dengan III dilakukan dengan cara, guru mengulang menyanyikan lagu sebanyak dua kali sampai siswa benar-benar melakukannya dengan sikap yang baik, saat penyampaian materi guru seharusnya menyampaikan materi dalam pembelajaran dengan santai serta menggunakan bahasa yang lugas dan di pahami oleh siswa, guru membagi kelompok secara heterogen, agar terbiasa melakukan kegiatan kelompok walaupun bukan bersama teman bermainnya, pada proses mengerjakan dalam kelompok, guru sebaiknya memberikan intruksi lebih mengenai kecepatan dan ketepatan dalam mengerjakan sehingga siswa dapat menyelesaikan kegiatan kelompok dengan baik dan bersama-sama dan tidak gaduh dengan kelompok yang telah ditentukan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka syarat yang diajukan peneliti agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Selama proses pembelajaran hendaknya guru memperhatikan media pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa tidak akan merasa jenuh atau bosan.
2. Guru disarankan agar dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model, metode, serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta siswa juga akan merasa senang dan antusias selama pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Hendaknya guru bisa mengevaluasi diri dari pembelajaran yang masih kurang efektif dan kendala dikelas dengan cara memberikan media, metode, model serta cara agar siswa dapat tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Karena siswa lebih tertarik dengan kegiatan yang aktif, sehingga efektif untuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diingat oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya
- Aqib, Zainal. dkk. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas SD/MI*. Nganjuk : Ar-Ruzz Media
- Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional. 2000. *Atlas Flora Dan Fauna Indonesia*. Jakarta : Prenadamedia Group

- Dewiyana, Ana P. 2016. *Dunia Binatang Nusantara*. Bandung : Pelangi Mizan
- Djamarah, Bahri Syaiful dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fajar, Arnle. 2009. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Gunansyah ,Ganes.2015. *Konsep Dasar Ilmu-Ilmu Sosial*. Sidoarjo : Zifatama Publisher
- Indiarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya : Lembaga Penerbit FBS Unesa
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Kusnandar. 2013. *Penilaian Otentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Bandung: Rajawali Press
- Kusumah, Wijaya. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Indeks
- Latipah, Eva. 2012. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan problem Based Learning itu Perlu : Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Ross, Charles W. 2010. *Making Wooden Jigsaw Puzzles : Creating Heirlooms from Photos & Other Favorite Images*. East Petersburg : Fox Chapel Publishing Company
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya,Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta : Prenadamedia Group
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Siradjuddin. 2012. *Pendidikan IPS*. Surabaya : Unesa University Pres
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Taniredja, Tukiran. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, dan Mudah)*. Bandung : Alfabeta
- Utoyo, Bambang. 2006. *Geografi Membuka Cakrawala Dunia*. Bandung : PT Setia Purna Inves
- Widyastuti, Yustina Erna. 1993. *Flora-Fauna Maskot Nasional dan Propinsi*. Jakarta : PT Penebar Swaday
- Winarsunu.Tulus. 2010. *Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: UMM Press
- Yusuf, Syamsu. 2014. *Perkembangan Peserta Didik : Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)*. Depok : PT Raja Grafindo Persada
- Zulkifli. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset