

PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* (POTONGAN GAMBAR RUMAH ADAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SDN SUMUR WELUT 1 SURABAYA

Mokhamad Rizky Firmansyah

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

FX Mas Subagio

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media puzzle. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan tes. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama dua siklus. Pada siklus I rata-rata ketercapaian sebesar 75, sedangkan pada siklus II rata-rata ketercapaian sebesar 91,44. Aktivitas siswa mengalami peningkatan selama dua siklus. Pada siklus I rata-rata ketercapaian sebesar 73,86, sedangkan pada siklus II rata-rata ketercapaian sebesar 92,95. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa, pada siklus I, ketuntasan klasikal siswa 61,53% dengan rata-rata 75,19, pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 84,61% dengan rata-rata 82,88. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media *Puzzle* dan PTK.

Abstract

The purpose of this research is to describe student learning outcomes by using puzzle media. This research uses Classroom Action Research method which uses data collection technique by observation and test. Teacher activity has increased two cycles. In cycle I the average achievement of 75, while in cycle II the average achievement of 91.44. Student activity has increased for two cycles. In cycle I the average achievement of 73.86, while in cycle II the average achievement of 92.95. The increase also occurred in student learning outcomes, in the first cycle, students' classical completeness 61.53% with an average of 75.19, in cycle II classical completeness reached 84.61% with an average of 82.88. It can be concluded that the use of puzzle media can improve the learning outcomes of Social Studies students for fourth grade SDN Sumur Welut 1 Surabaya.

Keywords: Student Learning, Puzzle media and Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi masyarakat karena dianggap mempunyai pengaruh besar pada kelangsungan hidup agar dapat terbentuknya tatanan hidup yang lebih baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya guna menumbuhkan kekuatan spiritual keagamaan, akhlak yang mulia, kecerdasan dan kepribadian, serta kemampuan yang dibutuhkan masyarakat, bangsa dan negara. Dapat disimpulkan pendidikan di Indonesia diselenggarakan secara sangaja demi masa depan siswa sebagai generasi penerus bangsa Indonesia yang taat beragama, berakhlak mulia, memiliki kecerdasan yang tinggi dan berkepribadian yang baik. Selain itu, diharapkan dapat membantu masyarakat,

bangsa dan negara sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Kurikulum yang diterapkan pada saat ini yaitu kurikulum 2013 (K13). K13 merupakan pembaruan dari Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP). K13 dirancang terdapat tema yang memuat materi dari berbagai mata pelajaran salah satunya IPS. materi yang digunakan harus terkait dengan kondisi lingkungan sekitar dan berdasarkan pengalaman siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, K13 mengharuskan agar siswa menjadi subjek pembelajaran dimana siswa dituntut aktif dalam segala kegiatannya. Diharapkan agar siswa mampu menangkap pembelajaran yang telah disampaikan.

IPS adalah suatu disiplin ilmu yang mengkaji dan menganalisis suatu gejala serta masalah sosial yang timbul di masyarakat yang selanjutnya ditinjau dari berbagai aspek kehidupan (Sardjiyo, dkk 2012:120). Dari pengertian tersebut dapat dijelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan agar siswa memiliki bekal

pengetahuan sosial guna menghadapi gejala-gejala atau permasalahan sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat kelak. Serta memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan sosial yang nantinya dihadapi ketika terjun di kehidupan bermasyarakat. Pada dasarnya IPS merupakan ilmu yang bersumber dan berkembang dalam kehidupan sehari-hari, maka pembelajaran yang biasa dilakukan perlu melibatkan peranan siswa secara langsung. Tujuannya agar pembelajaran lebih bermakna dan dapat diterima dengan baik.

Berdasarkan observasi oleh peneliti di kelas IV SDN Sumur Welut I Surabaya diketahui bahwa terdapat beberapa kendala selama kegiatan belajar mengajar terkait mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes normatif terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) sesuai dengan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 75 . Sejumlah 26 siswa, terdapat 9 siswa atau sebanyak (33,3%) yang hasil belajarnya sudah memenuhi KKB. Sedangkan 17 siswa atau sebanyak (67,7%) belum memenuhi KKB. Hal ini mengindikasikan hasil belajar siswa tergolong rendah dan memerlukan adanya perbaikan. Salah satu penyebabnya yaitu terdapat siswa yang tidak fokus ketika guru sedang menjelaskan. Guru sudah mengusahakan menggunakan media pembelajaran. Namun pada materi tersebut kegiatan pembelajaran masih berfokus pada guru. Penggunaan metode ceramah membuat kegiatan pembelajaran terasa monoton dan kurang bermakna serta penggunaan media yang tidak melibatkan siswa secara langsung mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari. Hal ini membuat pembelajaran kurang bermakna dan membuat peran siswa menjadi pasif karena hanya duduk memperhatikan guru menjelaskan di depan. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat membuat hasil belajar yang didapat menjadi kurang maksimal atau dibawah KKB.

Dari uraian permasalahan tersebut disimpulkan penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPS dirasa kurang efektif, karena dalam pelaksanaannya kurang melibatkan peranan siswa sehingga membuat siswa pasif, lebih cepat bosan dan membuat kurang fokus dalam menerima materi pembelajaran. Salah satu solusinya adalah menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Fungsi dari media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Roesminingsih, 2005:30) mampu memenuhi ketiga fungsi utama tersebut apabila media dipakai oleh perseorangan, kelompok, atau sekumpulan pendengar dengan jumlah yang besar yaitu dapat mendorong minat atau tindakan siswa, dapat menyajikan informasi mengenai rumah adat, dan dapat

memberi instruksi bagi pembaca. Salah satu media yang memenuhi tiga fungsi tersebut yaitu media puzzle.

Media *Puzzle* adalah media permainan bongkar pasang yang sangat digemari oleh anak-anak yaitu dengan menyatukan potongan-potongan menjadi satu bentuk yang menghasilkan sesuatu atau gambar utuh yang bisa dipahami (Rinaldi, 2014:259). Media *Puzzle* memiliki kelebihan diantaranya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dimana siswa harus menyusun kepingan-kepingan yang sengaja diacak sehingga menghasilkan gambar yang benar, dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam menyusun kepingan gambar. Hal ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat dipahami dengan baik.

Media *Puzzle* ini dapat dijadikan solusi untuk guru mengatasi permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran salah satunya digunakan sebagai alat bantu siswa untuk mempermudah mengenali macam-macam rumah adat di Indonesia beserta ciri-ciri dan keunikannya. Media yang digunakan berupa teka-teki dimana siswa harus menyusun kepingan-kepingan *Puzzle* yang sengaja diacak sehingga menghasilkan gambar yang benar dan utuh. Dengan penggunaan media puzzle ini dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam menyusun kepingan gambar yang membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan materi yang diajarkan dapat dipahami siswa dengan mudah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai usaha untuk memecahkan masalah yang dialami oleh siswa dalam tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) judul dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah "Penggunaan Media Puzzle (Potongan Gambar Rumah Adat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya"

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan guru kelas itu sendiri dengan harapan untuk refleksi diri terhadap proses kinerja dalam pembelajaran di kelas, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melaksanakan penelitian, diharapkan guru mengetahui kekurangan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran maupun media pembelajaran yang inovatif.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sumur Welut I Surabaya dikarenakan permasalahan pada pembelajaran tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku pada kelas IV. Peilihan lokasi tersebut di dasari beberapa faktor diantaranya rendahnya kemampuan siswa kelas IV SDN Sumur Welut I Surabaya dalam pembelajaran IPS,

mendapatkan izin dari kepala sekolah SDN Sumur Welut I Surabaya, guru-gurunya bersikap terbuka dan bersedia untuk melakukan penelitian dan berkolaborasi, dan juga adanya keinginan dari pihak sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran di SDN Sumur Welut 1 Surabaya

Subjek penelitian ini yaitu guru kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya dan siswa kelas IV tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 26 siswa. Pertimbangan penelitian mengambil sasaran tersebut berdasarkan pengamatan pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sumur Welut I Surabaya yang diketahui adanya siswa yang memperoleh nilai hasil belajar dibawah KKB yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Selain itu, aktivitas dari banyaknya siswa yang ramai dan malas dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Prosedur penelitian dibagi menjadi dua yaitu observasi awal dan prosedur pelaksanaan. (1) Observasi dilakukan sebagai bentuk tahap awal dalam penelitian. Hal tersebut dilakukan agar peneliti bisa mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari awal sampai akhir pembelajaran, peneliti akan mengamati aktivitas guru dan siswa serta mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa. (2) Menurut Arikunto (2013:131) prosedur pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahap aturan penelitian tindakan kelas, yaitu melalui tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap pengamatan, dan refleksi.

Data merupakan informasi yang diperoleh dari sumber data yang dijadikan dasar suatu kajian dan kesimpulan. Data disesuaikan dengan kebutuhan dalam menjawab rumusan masalah yaitu: data aktivitas guru, data aktivitas siswa, dan data hasil belajar

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengamatan/observasi dan tes. (1) pengamatan/observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan terhadap keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran tema 7 dengan menggunakan media *Puzzle* pada pembelajaran IPS. Arikunto (2013:272) mengatakan metode pengamatan akan terlaksana dengan baik jika instrumen dalam pelaksanaannya dilengkapi menggunakan susunan format yang berisikan aktivitas yang terjadi dalam prosesnya. Pada penelitian ini menggunakan tanda checklist untuk mengisi keterlaksanaan pada lembar observasi. (2) Data tes digunakan dengan melaksanakan penilaian terhadap materi IPS pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku dengan menggunakan media *Puzzle*.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang meliputi lembar pengamatan dan lembar tes. Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui data aktivitas guru dan

aktivitas siswa. Sedangkan lembar tes digunakan untuk mengetahui ukuran kenaikan hasil belajar siswa.

Analisis data adalah penyusunan data-data yang telah diperoleh dari kegiatan wawancara atau kegiatan lainnya, sehingga data dapat terorganisir dan dapat ditarik kesimpulan.

Pada analisis data hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \quad (\text{Djamarah, 2005:97})$$

Keterangan:

- < 20% = sangat rendah
- 20-39% = rendah
- 40-59% = sedang
- 60-79% = tinggi
- >80% = sangat tinggi

Selanjutnya ditentukan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang untas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan

No.	Tingkat Keberhasilan	Kualifikasi
1	<20%	Sangat rendah
2	21-39%	Rendah
3	40-59%	Sedang
4	60-79%	Tinggi
5	>80%	Sangat tinggi

Untuk memperoleh nilai aktivitas guru dan siswa maka data dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Indarti, 2008:26})$$

Keterangan:

- F = banyaknya aktivitas guru yang muncul
- N = jumlah aktivitas keseluruhan
- P = persentase frekuensi kejadian yang muncul

Tabel 2. Kriteria Penilaian

No.	Tingkat Keberhasilan	Kualifikasi
1	0-54%	Kurang
2	55-69%	Cukup
3	70-84%	Baik
4	>85%	Sangat tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya dengan menggunakan dua siklus dimana setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Dalam penelitian ini terdapat tindakan pembelajaran yang diuraikan melalui perencanaan, pelaksanaan & pengamatan, dan

Kegiatan awal dalam tahap perencanaan ialah peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV tentang proses pembelajaran. Peneliti dan guru kelas secara bersama mengidentifikasi dan menemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Peneliti bersama guru kelas menentukan solusi dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan penggunaan media *Puzzle*. Kegiatan selanjutnya peneliti bersama guru kelas berdiskusi membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* yang akan diimplemetasikan. Rancangan tersebut meliputi; (1) Menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan digunakan; (2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) Menyiapkan media pembelajaran; (4) Menyiapkan sumber belajar; (5) Menyusun Lembar Evaluasi; (6) Menyusun Instrumen Penelitian Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa.

Pada tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari rabu, 2 mei 2018 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.15 – 09.00 WIB. Kegiatan pelaksanaan diawali pada saat guru mengucapkan salam, mengabsen kehadiran siswa, dan meminta satu siswa sebagai perwakilan untuk memimpin berdo'a. Kemudian dilakukan kegiatan apersepsi/tanya jawab yang berhubungan dengan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru memulai menjelaskan materi tentang rumah adat diiringi dengan tanya jawab yang dilakukan guru dan siswa. Guru membimbing dalam mengerjakan LKS 1 dan memberikan kesempatan untuk menjelaskan hasil mengerjakannya. setelah perwakilan siswa menjelaskan, siswa dibimbing guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Guru memberikan reward dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis, 3 mei 2018 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.15 – 09.00 WIB. Kegiatan tindakan yang dilakukan pada pertemuan kedua yaitu dengan cara melakukan kegiatan kegiatan pelaksanaan pembelajaran materi rumah adat. Seperti pertemuan pertama, kegiatan pelaksanaan diawali pengucapan salam dari guru, mengabsen kehadiran siswa, dan meminta salah

satu siswa sebagai perwakilan untuk memimpin berdo'a. Kemudian melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan mengulas materi yang telah dipelajari kemarin. Setelah itu guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dan kemudian memberikan informasi tentang cara menggunakan media *Puzzle*. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hasil menyusun puzzle yang meliputi keunikan, bentuk dan bahan pembuatan rumah adat. Setelah itu guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS 2. Setelah perwakilan siswa menjelaskan hasil mengerjakan LKS 2.

Guru membagikan lembar evaluasi pada setiap siswa. Lembar evaluasi digunakan untuk mengetahui ukuran pemahaman siswa dari materi yang telah dipelajari. Guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan lembar evaluasi secara individu. Pada saat siswa. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar evaluasi yang telah dikerjakan. Setelah semua siswa mengumpulkannya guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan reward kepada siswa yang aktif, selain itu guru juga memberikan reward kepada semua kelompok dan memotivasi semua siswa agar tetap semangat dalam belajar. Setelah itu guru menutup pembelajaran dengan meminta perwakilan siswa untuk memimpin berdo'a.

Pengamatan dilakukan secara bersama-sama oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas IV, dan teman sejawat pada kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengamati secara intensif pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya.

Pengamat mengamati proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dilakukan secara seksama. Hasil pengamatan yang memuat keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran dan dilengkapi panduan penskoran masing-masing aspek yaitu skor (4) untuk kriteria sangat baik, (3) baik, (2) cukup, dan (1) kurang.

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan diolah dengan menggunakan rumus :

Keterlaksanaan:

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

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Aktivitas yang terlaksana pada kegiatan
- N = Keseluruhan aktivitas yang tercantum

Ketercapaian:

$$\text{Nilai ketercapaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil pengamatan pada pertemuan 1 aktivitas guru mendapat persentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 75%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria baik. Sedangkan pada pertemuan 2, hasil pengamatan aktivitas guru mendapat persentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 75%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria baik.

Keterlaksanaan dan ketercapaian pada siklus I dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Keterlaksanaan siklus I} &= \frac{\text{keterlaksanaan P1} + \text{keterlaksanaan P2}}{2} \\ &= \frac{100\% + 100\%}{2} = 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Ketercapaian siklus I} &= \frac{\text{ketercapaian P1} + \text{ketercapaian P2}}{2} = \frac{75 + 75}{2} \\ &= 75 \end{aligned}$$

Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mendapat presentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 75%. perolehan ketercapaian tersebut sudah dalam kriteria baik dari hasil pengamatan. Ketercapaian aktivitas guru yang telah diukur pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Ketercapaian aktivitas guru perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Hasil pengamatan pada pertemuan 1, aktivitas siswa mendapatkan persentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 75%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria baik. Sedangkan pada pertemuan 2, hasil pengamatan aktivitas siswa mendapatkan persentase keberhasilan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 72,72%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria baik

Keterlaksanaan dan ketercapaian pada siklus I dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Keterlaksanaan siklus I} &= \frac{\text{keterlaksanaan P1} + \text{keterlaksanaan P2}}{2} \\ &= \frac{100\% + 100\%}{2} = 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Ketercapaian siklus I} &= \frac{\text{ketercapaian P1} + \text{ketercapaian P2}}{2} \\ &= \frac{75 + 72,72}{2} = 73,86 \end{aligned}$$

Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mendapat presentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 73,86% . perolehan ketercapaian tersebut sudah dalam kriteria baik dari hasil pengamatan. Ketercapaian aktivitas siswa yang telah diukur pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Ketercapaian aktivitas siswa perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{16}{26} \times 100\% = 61,53\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data tes hasil belajar siswa tersebut, dari keseluruhan siswa yakni 26 siswa terdapat 16 siswa yang tuntas dan 10 siswa yang tidak tuntas, jika dipresentasikan diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 61,5% dan yang tidak tuntas sebesar 38,5%. Apabila dikategorikan menurut criteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal, maka skor presentase tersebut masuk dalam katagori cukup.

Dengan demikian peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian pada siklus I dapat dikatakan belum berhasil karena belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu $\geq 80\%$. Oleh karena itu perlu diadakan siklus II yang bertujuan untuk perbaikan.

Ketuntasan belajar siswa disajikan pada Diagram.1 di bawah ini:



Diagram 1. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Pada tahap refleksi, data yang telah didapatkan pada siklus I dikumpulkan kemudian dilakukan analisis. Selanjutnya dilaksanakan refleksi terhadap hasil analisis tersebut untuk mengetahui hasil tindakan yang telah diberikan yaitu melalui hasil belajar siswa.

Pelaksanaan siklus I terdapat kekurangan pada aktivitas guru dan siswa yang harus diperbaiki pada siklus II. Pada aktivitas guru yang perlu diperbaiki yaitu; (1) Guru belum maksimal saat menyampaikan tujuan pembelajaran, guru terkesan menggunakan bahasa yang kurang komunikatif sehingga siswa kurang dapat memahami dengan baik tentang apa saja yang akan dipelajari; (2) Guru cenderung memberi penjelasan dengan suara yang kurang lantang sehingga siswa yang duduk dibagian belakang tidak dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik; (3) Guru belum maksimal dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Hal itu dibuktikan ketika proses pembentukan kelompok dan proses berdiskusi untuk menyelesaikan *Puzzle*

Pada aktivitas siswa, terdapat beberapa aspek yang sangat perlu diperbaiki lagi yaitu; (1) Sebagian siswa cenderung kurang fokus terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga kurang mampu menerima materi yang diberikan dengan baik; (2) Siswa masih belum maksimal dalam menerapkan sikap kerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Terdapat beberapa siswa yang masih mengandalkan temannya dan tidak mau terlibat didalamnya; (3) Siswa cenderung kurang lantang dan kurangnya rasa percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas; (4) Terdapat beberapa siswa yang masih mengerjakan lembar evaluasi ketika waktu yang ditentukan telah berakhir; (5) Siswa terkesan pasif ketika menyimpulkan pembelajaran bersama guru.

Selain beberapa kendala di atas, terdapat beberapa keberhasilan yang harus dipertahankan di pertemuan selanjutnya, yaitu: (1) Minat siswa terhadap media *Puzzle* yang diberikan oleh guru dirasa cukup baik; (2) Siswa dalam menyelesaikan lembar evaluasi dilakukan secara mandiri dan bersungguh-sungguh.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut, adapun upaya untuk perbaikan pada pembelajaran selanjutnya maka guru diharapkan dapat lebih memperhatikan hal-hal berikut; (1) Guru harus bersuara lebih lantang dan menggunakan bahasa yang komunikatif ketika menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran agar seluruh siswa dapat menerima penjelasan guru dengan baik terutama siswa yang duduk di barisan belakang; (2) Guru harus berkeliling untuk membimbing setiap kelompok ketika berdiskusi agar siswa bersungguh-sungguh dalam menerapkan sikap bekerjasama; (3) Guru harus lebih tegas terhadap siswa yang menyelesaikan lembar evaluasi maupun lembar kerja peserta didik lebih dari batas waktu

yang telah ditentukan; (4) Guru diharapkan dapat memotivasi siswa sehingga dapat menimbulkan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika menyampaikan hasil diskusi

Penelitian dilanjutkan pada siklus II Karena siklus I belum mencapai target penelitian. Peneliti melakukan persiapan melalui beberapa kegiatan untuk melaksanakan pembelajaran pada siklus II diantaranya sebagai berikut; (1) Menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan digunakan; (2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) Menyiapkan media pembelajaran; (4) Menyiapkan sumber belajar; (5) Menyusun Lembar Evaluasi; (6) Menyusun Instrumen Penelitian Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa.

Pada tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 7 Mei 2018 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.15 – 09.00 WIB. Kegiatan pelaksanaan diawali pada saat guru mengucapkan salam, mengabsen kehadiran siswa, dan meminta satu siswa sebagai perwakilan untuk memimpin berdoa. Kemudian dilakukan kegiatan apersepsi/tanya jawab yang berhubungan dengan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru memulai menjelaskan materi tentang rumah adat diiringi dengan tanya jawab yang dilakukan guru dan siswa. Guru membimbing dalam mengerjakan LKS 1 dan memberikan kesempatan untuk menjelaskan hasil mengerjakannya. Setelah perwakilan siswa menjelaskan, siswa dibimbing guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Guru memberikan reward dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Mei 2018 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.15 – 09.00 WIB. Kegiatan tindakan yang dilakukan pada pertemuan kedua yaitu dengan cara melakukan kegiatan pelaksanaan pembelajaran materi rumah adat. Seperti pertemuan pertama, kegiatan pelaksanaan diawali pengucapan salam dari guru, mengabsen kehadiran siswa, dan meminta salah satu siswa sebagai perwakilan untuk memimpin berdoa. Kemudian melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan mengulas materi yang telah dipelajari kemarin. Setelah itu guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dan kemudian memberikan informasi tentang cara menggunakan media *Puzzle*. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hasil menyusun puzzle yang meliputi keunikan, bentuk dan bahan pembuatan rumah adat. Setelah itu guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS 2. Setelah perwakilan siswa menjelaskan hasil mengerjakan LKS 2.

Guru membagikan lembar evaluasi pada setiap siswa. Lembar evaluasi digunakan untuk mengetahui ukuran pemahaman siswa dari materi yang telah dipelajari. Guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan lembar evaluasi secara individu. Pada saat siswa. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar evaluasi yang telah dikerjakan. Setelah semua siswa mengumpulkannya guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan reward kepada siswa yang aktif, selain itu guru juga memberikan reward kepada semua kelompok dan memotivasi semua siswa agar tetap semangat dalam belajar. Setelah itu guru menutup pembelajaran dengan meminta perwakilan siswa untuk memimpin berdoa.

Tahap pengamatan dilakukan secara bersama-sama oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas IV, dan teman sejawat pada kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengamati secara intensif pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya.

Pengamat mengamati proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dilakukan secara seksama. Hasil pengamatan yang memuat keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran dan dilengkapi panduan penskoran masing-masing aspek yaitu skor (4) untuk kriteria sangat baik, (3) baik, (2) cukup, dan (1) kurang.

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan diolah dengan menggunakan rumus:

Keterlaksanaan:

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

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Aktivitas yang terlaksana pada kegiatan
- N = Keseluruhan aktivitas yang tercantum

Ketercapaian:

$$\text{Nilai ketercapaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil pengamatan pada pertemuan I aktivitas guru mendapat persentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 92,5%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria sangat baik. Pada pertemuan 2, hasil pengamatan aktivitas guru mendapat persentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 90,38%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria sangat baik.

Keterlaksanaan dan ketercapaian pada siklus II dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} & \text{Keterlaksanaan siklus I} \\ &= \frac{\text{keterlaksanaan P1} + \text{keterlaksanaan P2}}{2} \\ &= \frac{100\% + 100\%}{2} = 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \text{Ketercapaian siklus II} \\ &= \frac{\text{ketercapaian P1} + \text{ketercapaian P2}}{2} \\ &= \frac{92,5 + 90,38}{2} = 91,44 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II mencapai 100%. Keterlaksanaan ini mendapat kriteria sangat baik sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian. Sedangkan untuk ketercapaian memperoleh sebesar 91,44 dengan kriteria sangat baik sesuai dengan indikator keberhasilan, berdasarkan hasil tersebut, maka untuk siklus II kegiatan pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Hasil pengamatan pada pertemuan 1 aktivitas siswa mendapat persentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 95%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria sangat baik. Pada pertemuan 2, hasil pengamatan aktivitas siswa mendapat persentase keterlaksanaan sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaian sebesar 90,90%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria sangat baik.

Keterlaksanaan dan ketercapaian pada siklus I dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} & \text{Keterlaksanaan siklus I} \\ &= \frac{\text{keterlaksanaan P1} + \text{keterlaksanaan P2}}{2} \\ &= \frac{100\% + 100\%}{2} = 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \text{Ketercapaian siklus II} \\ &= \frac{\text{ketercapaian P1} + \text{ketercapaian P2}}{2} \\ &= \frac{95 + 90,90}{2} = 92,95 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II mencapai 100%. Keterlaksanaan ini mendapat kriteria sangat baik sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian. Sedangkan untuk ketercapaian memperoleh sebesar 92,95 dengan kriteria sangat baik sesuai dengan indikator keberhasilan, berdasarkan hasil tersebut, maka untuk siklus II kegiatan pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$= \frac{22}{26} \times 100\% = 84,62\%$$

Berdasarkan data tes hasil belajar siswa tersebut, dari keseluruhan siswa yakni 26 siswa terdapat 22 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang tidak tuntas, jika dipresentasikan diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 84,6% dan yang tidak tuntas sebesar 15,6%. Apabila dikategorikan menurut kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal, maka skor presentase tersebut masuk dalam katagori sangat baik.

Dengan demikian peneliti menarik kesimpulan bahwa peneliti pada siklus II dapat dikatakan berhasil. Dalam diagram berikut:



Diagram 2. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Dari hasil refleksi yang dilakukan pada siklus II dapat dilihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar yang didapatkan mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Dan hasil yang didapatkan pada siklus II sudah dapat mencapai Indikator yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Karena Indikator pembelajaran sudah tercapai pada penerapan siklus II maka tahap siklus dihentikan pada siklus II.

Dari penelitian yang telah dilakukan, penerapan media *Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya telah mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti. Media pembelajaran mempermudah guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. menurut Sadiman (2012:6) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat fisik yang mampu menyajikan pesan dan dapat merangsang siswa dalam belajar. Hal ini senada dengan Rusman (2012:229) bahwa siswa sebagai subjek, bukan sebagai objek pembelajaran yang hanya

menerima informasi dari pengajar sehingga diperoleh hasil belajar yang mengalami perubahan peningkatan kemampuan yang signifikan dari siklus 1 dan siklus 2. Pembahasan ini akan menyajikan data yang telah dikumpulkan meliputi data aktivitas guru, data aktivitas siswa dan hasil belajar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hasil penelitian menunjukkan aktivitas pembelajaran IPS materi rumah adat dengan menggunakan media *Puzzle* yaitu diketahui mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil dari siklus tersebut ditinjau dari keterlaksanaan maupun ketercapaian..

Berdasarkan hasil analisis terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Puzzle* di kelas IV materi rumah adat telah mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa kendala yang muncul pada siklus I telah dapat diperbaiki pada siklus II.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan Pembelajaran	Siklus I	Siklus II
	75%	91,44%

Pada tabel di atas aktivitas guru siklus II mengalami peningkatan menjadi sangat baik. Hal ini dapat terlihat dari hasil yang didapat pada siklus I meningkat pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran ini sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif sesuai RPP yang telah dibuat. Beberapa aspek aktivitas guru pada siklus I yang masih dibawah kriteria mampu ditingkatkan pada siklus II.

Peningkatan terjadi karena peranan media pembelajaran membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan berkesan. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2011:25) bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, selain itu media juga mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa

Temuan lain juga menunjukkan bahwa, selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* dapat dikatakan membantu siswa. Jatmika (2012:24) menjelaskan *Puzzle* adalah permainan kreatif untuk anak-anak sebab rentang usia ini anak-anak lebih tertarik pada berbagai bentuk gambar dan warna Karena dengan media, pembelajaran menjadi bermakna dan memberi pengalaman yang menyenangkan. Hal ini dapat

dilihat ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* siswa sangat antusias. Siswa dapat bekerja sama dengan teman dalam kelompoknya.

Berdasarkan hasil analisis terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menerapkan media *Puzzle* di kelas IV materi rumah adat telah mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa kendala yang muncul pada siklus I telah dapat diperbaiki pada siklus II.

Tabel 4.
Perbandingan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan Pembelajaran	Siklus I	Siklus II
	73,86%	92,95%

Pada tabel di atas aktivitas siswa siklus II mengalami peningkatan menjadi sangat baik. Hal ini dapat terlihat dari hasil yang didapat pada siklus I meningkat pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran ini sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif sesuai RPP yang telah dibuat. Beberapa aspek aktivitas guru pada siklus I yang masih dibawah kriteria mampu ditingkatkan pada siklus II.

Penggunaan media *Puzzle* membuat pembelajaran lebih bermanfaat bagi siswa. Menurut Soedijono (2015:29) manfaat penggunaan media *Puzzle* diantaranya meningkatkan keterampilan kognitif yaitu memahami materi sesuai dengan gambar pada *Puzzle*, melatih kemampuan berpikir, daya ingat dan konsentrasi. Permainan *Puzzle* menuntut siswa untuk berpikir dan berkonsentrasi dalam menyusun kepingan-kepingan *Puzzle* sehingga menghasilkan gambar yang utuh. Dapat melatih kesabaran anak. Dalam hal penyusunan *Puzzle* dibutuhkan kesabaran yang tinggi dan tidak tergesa-gesa sehingga menghasilkan gambar yang utuh. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan sosial. Jika permainan *Puzzle* dimainkan secara berkelompok, anak akan belajar menumbuhkan sikap menghargai, saling membantu dan berdiskusi sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. anak akan merasa gembira dan nyaman dengan terciptanya interaksi ketika bermain.

Tabel 5.
Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar siswa	Siklus I	Siklus II
	61,5%	84,6%

Tabel 6.
Perbandingan Nilai Siswa pada Siklus I dan Siklus II

NAMA SISWA	Perbandingan Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Aisyah Alfatunnisa A. P.	60	70
Aisyah Putri Setya R.	80	90
Alya Sukma Ratih	70	80
Argya Putra Satya W	60	80
Cintasya Yukino Mart S.	85	95
Dyara Nastaila Alma T.	80	80
Fawwazah Fatika Eliya R.	70	80
Himas Ajeng Sekarwangi	80	90
Mahendra Ahzar Amrullah	70	80
Muhammad Guntur S	80	90
Nabila Echa Andriyani	85	90
Nazwah Adenin Rofa	80	95
Recha Amelia Rosse	80	80
Riefha Wahyuda T.	85	95
Rifqi Ardian	75	70
Senjah Oktavianti	60	70
Tasya Keyla Syahrini P.	80	90
Nala Aura	80	90
Chistian Halomoan Manik	80	80
Mochammad Dafiz K. E.	70	70
Achmad Wira Bumi	80	95
Elisaday Yohana Wenas	70	75
Gilang Kristanto	65	75
Faregha Aifardani	65	75
Aura Maulidia Azzahra	85	95
Ega Alfirdaus Ardiansyah	80	80

Hasil Belajar menurut Sudjana (2011:22) menjelaskan hasil belajar adalah perolehan pemahaman siswa yang baru didapatkan setelah melalui pengalaman-pengalaman yang baru pula pada proses pembelajaran sedangkan menurut Hamalik (dalam Asep, 2013:15) Hasil Belajar yaitu segala pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan abilitas. Hasil yang diperoleh selama proses belajar akan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dalam hal ini langkah untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa melalui pemberian evaluasi terhadap siswa setelah mengikuti pembelajaran. Dengan hal ini media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa diharuskan menyusun kepingan-kepingan bergambar yang memerlukan pemahaman tentang materi yang diajarkan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media *Puzzle* (potongan gambar rumah adat) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa

kelas IV di SDN Sumur Welut 1 Surabaya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa: (1) Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle (potongan gambar rumah adat) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Sumur Welut 1 Surabaya telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II; (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle (potongan gambar rumah adat) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Sumur Welut 1 Surabaya mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II; (3) Hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan media Puzzle yang digunakan pada materi IPS

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang diperoleh, adapun saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti memberikan beberapa saran, antara lain; (1) Disarankan guru dalam pembelajaran menerapkan berbagai variasi media pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa; (2) Sebaiknya guru lebih kreatif lagi dalam membuat rencana kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian siswa seperti pembelajaran dibentuk kuis dengan pemberian hadiah bagi siswa yang aktif. (3) Siswa sebaiknya mengikuti arahan dan perintah dari guru, aktif dalam kegiatan diskusi, menghargai pendapat teman, agar siswa memperoleh pengetahuan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta
- Dimiyati, Mudjiono. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, B Syaiful & Zain, Arwan. 2002. Strategi Belajar mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Indarti, Titik. 2008. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan penelitian ilmiah. Surabaya: FBS Unesa
- Komara, Endang & Anang, Mauludin. 2016. Pengembangan Keprofesian dan berlanjutan (PKB) dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bandung: PT Refika Aditama
- Sapriya. 2012. Pendidikan IPS. Bandung:PT Remaja Prosdakaty

Siradjuddin, dan Suhanadji.2012. Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan Pembelajaran). Surabaya:Unesa University Press

Slameto, Drs. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: PT Rineka Cipta

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

