

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* DI KELAS  
III SDIT RAFLESIA, DEPOK**



Oleh:  
**RUMAISA KHAIRANI**  
1815110746  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2015**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas III SDIT Raflesia, Depok.

Nama Mahasiswa : Rumaisa Khairani  
Nomor Registrasi : 1815110746  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Tanggal Ujian : 9 Juli 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Arifin Maksum, M. Pd.  
NIP. 19560423 198503 1 001

Ika Lestari, S. Pd., M. Si.  
NIP. 19840227 200812 2 003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si. (Penanggungjawab)*		
Dr. Gantina Komalasari, M. Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		
Dra. Maratun Nafiah, M. Pd. (Ketua Penguji)***		
Dr. Ajat Sudrajat, M. Pd. (Anggota)****		
Dra. Edwita, M. Pd. (Anggota)****		

Catatan:

- \* Dekan FIP
- \*\* Pembantu Dekan I
- \*\*\* Ketua Jurusan//Program Studi
- \*\*\*\* Dosen Penguji selain pembimbing dan Ketua Jurusan/Program Studi

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* DI KELAS III SDIT RAFLESIA, DEPOK**  
(Penelitian Tindakan Kelas di SDIT Raflesia, Depok)

(2015)

Rumaisa Khairani

**ABSTRAK**

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang Jenis-jenis Pekerjaan, khususnya pada aspek kognitif dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas III SDIT Raflesia, Depok. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data pada siklus I, persentase siswa yang mencapai nilai hasil belajar di atas  $\geq 70$  sebesar 72,72 %. Namun, hasil tersebut belum memenuhi target penelitian tindakan sebesar 90 %. Oleh karena itu, penelitian berlanjut pada siklus II. Pada siklus II, persentase siswa yang mencapai nilai hasil belajar  $\geq 70$  meningkat menjadi 95,45 %. Dikarenakan data hasil belajar pada pada siklus II sudah mencapai target, maka penelitian berhenti pada siklus II. Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah, bahwa penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa tentang Jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SDIT Raflesia, Depok.

**Kata kunci:** hasil belajar, IPS, media *puzzle*

**EFFORTS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF SOSIAL STUDIES  
BY USING MEDIA PUZZLE IN CLASS III SDIT Raflesia, Depok**  
(Classroom Action Research in Raflesia Integrated Islamic Primary School,  
Depok)  
(2015)

**Rumaisa Khairani**

**ABSTRACT**

*This Class Action Research aims to improve learning outcomes of Sosial studies about The types of Job, especially on the cognitive aspects by using puzzle as a medium of learning for grade III students at Raflesia Integrated Islamic Primary School, Depok. Based on the results obtained from the data in the first cycle, the percentage of students who achieve the learning outcomes  $\geq 70$  was 72.72%. However, results The action research didn't reach the target of 90%. Then, research continued in the second cycle. In the second cycle, the percentage of students who achieve the learning outcomes  $\geq 70$  was reached 95.45%. Due to the data on the learning outcomes in the second cycle has reached the target, then the research stopped in the second cycle. Thus, it could be conclude that using puzzle as a medium of learning could improve learning outcomes of Sosial studies about The types of Job for grade III students at Raflesia Integrated Islamic Primary School, Depok.*

*Keywords: learning outcomes, Sosial studies, puzzle*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Rumaisa Khairani

No. Registrasi : 1815110746

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di kelas III SDIT Raflesia, Depok”** adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Februari 2015.
2. bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 28 Juni 2015  
Yang membuat pernyataan,

(Rumaisa Khairani)

## *Persembahan*

*Segala puji dan syukur kupersembahkan bagi sang penggendang langit dan bumi, dengan rohman rohim yang menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Lantunan sholawat beriring salam penggugah hati dan jiwa, menjadi persembahan penuh kerinduan pada sang Illahi. Tetes peluh yang membasahi asa, ketakutan yang memberatkan langkah, tangis keputus asa yang sulit dibendung, dan kecewa yang pernah menghiasi hari-hari kemarin akan menjadi tangis penuh kesyukuran dan kebahagiaan yang tumpah pada sujud yang panjang.*

*Dengan hanya mengharap ridha-Mu semata, ku persembahkan karya ini kepada orang-orang terkasih kedua orang tua, adik, kakak, teman-teman seperjuangan khususnya kelas Reguler A 2011. Haturan Syukur kepada Allah SWT, yang telah merahmati dengan menurunkan Rasulullah, dan orang tua yang membimbing, menenangkan hati dengan sejuta kasih.*

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkat dan rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas III SDIT Raflesia, Depok” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, khususnya para pembimbing telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada pada Bapak Drs. Arifin Maksum, M.Pd., selaku dosen pembimbing I serta Ibu Ika Lestari, S.Pd. M.Si., selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing peneliti dengan tulus ikhlas.

Kedua, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si., dan Dr. Gantina Komalasari, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan Pembantu Dekan I yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen sekaligus melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Dra. Maratun Nafiah, M.Pd., dan Dr. Fahrurrozi, M.Pd., selaku Kepala Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada teman-teman peneliti khususnya teman-teman dari kelas Reguler A 2011 yang tak hentinya memberi semangat, dukungan, dan bantuannya kepada peneliti.

Lebih khusus lagi adalah kepada kedua orang tua serta saudara-saudara peneliti yang tidak pernah lelah mendoakan, senantiasa memberi dukungan moril, dan materil selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terimakasih.

Depok, 20 Mei 2015

Peneliti

Rumaisa Khairani

# DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian .....	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian .....	7
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	8
<b>BAB II ACUAN TEORETIK .....</b>	<b>10</b>
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti.....	10
1. Hakikat Hasil Belajar IPS.....	10
a. Pengertian Hasil Belajar.....	10
2. Hakikat IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) .....	13
a. Pengertian IPS.....	13
b. Tujuan IPS.....	17
c. Karakteristik IPS.....	19

d. Hasil Belajar IPS.....	21
3. Karakteristik Siswa Kelas III SD .....	21
B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif atau Desain Alternif Intervensi Tindakan yang Dipilih .....	24
1. Hakikat Media <i>Puzzle</i> .....	24
a. Pengertian Media <i>Puzzle</i> .....	24
b. Manfaat Media <i>Puzzle</i> .....	27
c. Tahap-tahap Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	32
C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan.....	34
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan .....	37
E. Hipotesis Tindakan.....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Tujuan Khusus Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Metode Penelitian dan Desain Intervensi Tindakan.....	39
1. Metode Penelitian.....	39
2. Desain Intervensi Penelitian .....	40
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian .....	45
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....	45
F. Hasil Tindakan yang Diharapkan .....	46
G. Data dan Sumber Data .....	47
1. Data .....	47
2. Sumber Data .....	48
H. Teknik Pengumpulan Data .....	48
1. Data Hasil.....	49
a. Definisi Konseptual .....	49
b. Definisi Operasional.....	49
c. Kisi-Kisi Instrumen .....	50
2. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> .....	53

a.	Definisi Konseptual .....	53
b.	Definisi Operasional.....	53
c.	Kisi-kisi Instrumen .....	54
I.	Teknik analisis Data .....	56
a.	Analisis Data .....	56
b.	Interpretasi Hasil Analisis.....	57
J.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	57
<b>BAB IV DESKRIPSI DATA, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>58</b>
A.	Deskripsi Data .....	58
1.	Penelitian Siklus I.....	58
a.	Perencanaan.....	58
b.	Pelaksanaan Tindakan.....	59
c.	Pengamatan/Observasi.....	71
d.	Refleksi Tindakan.....	73
2.	Penelitian Siklus II.....	76
a.	Perencanaan.....	76
b.	Pelaksanaan Tindakan.....	78
c.	Pengamatan/observasi.....	88
d.	Refleksi Tindakan.....	90
B.	Temuan/Hasil Penelitian.....	92
1.	Siklus I.....	92
2.	Siklus II.....	93
3.	Data Hasil Belajar IPS .....	95
4.	Data Hasil Pemantau Tindakan .....	97
C.	Interpretasi Hasil Analisis dan Pembahasan.....	99
D.	Keterbatasan Penelitian.....	101
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>		<b>103</b>
A.	Kesimpulan .....	103

B. Implikasi .....	104
C. Saran .....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Intervensi Tindakan .....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS Siklus I .....	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS Siklus II .....	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pemantau Aktivitas Tindakan Guru .....	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Pemantau Aktivitas Tindakan Siswa.....	55
Tabel 4.1 Rekapitulasi Perolehan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I.....	75
Tabel 4.2 Rekapitulasi Perolehan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II.....	91
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa kelas III.....	95
Tabel 4.4 Hasil Pemantau Aktivitas Tindakan Guru dan Siswa.....	98

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Jigsaw <i>Puzzle</i> .....	27
Gambar 3.1 Model PTK Kemmis dan Taggart .....	41
Gambar 4.1 Guru Menjelaskan Materi .....	61
Gambar 4.2 Kelompok 3 (Sholahuddin) sedang Menyusun <i>Puzzle</i> .....	63
Gambar 4.3 Gambar <i>Puzzle</i> Kelompok I (Fatimmah Az-zahra) .....	64
Gambar 4.4 Kelompok 4 (Usman bin Affan) Mengerjakan LKS .....	65
Gambar 4.5 Kelompok 4 (Usman bin Affan) sedang Menyusun <i>Puzzle</i> .....	69
Gambar 4.6 Diskusi Kelompok 2 (Abu Bakar) .....	70
Gambar 4.7 Siswa Mengerjakan Lembar Hasil Belajar Siklus I .....	71
Gambar 4.8 Guru Menjelaskan Materi .....	80
Gambar 4.9 Suasana Saat Siswa Menyusun <i>Puzzle</i> .....	81
Gambar 4.10 Proses Penyusunan <i>Puzzle</i> Kelompok 3 (Sholahuddin) .....	82
Gambar 4.11 Proses Penyusunan <i>Puzzle</i> Kelompok 4 (Usman bin Affan) .....	85
Gambar 4.12 Presentasi oleh Kelompok 4 (Usman bin Affan) .....	86
Gambar 4.13 Persentasi oleh Kelompok 5 (Ali bin Abi Thalib) .....	86
Gambar 4.14 Kelompok 2 (Abu Bakar) .....	87

Gambar 4.15 Suasana Saat Mengerjakan Lembar Hasil Belajar Siklus II .....	88
Gambar 4.16 Histogram Data Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III.....	96
Gambar 4.17 Histogram Data Hasil Pemantau Aktivitas.....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 1.....	109
Lampiran 2. Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 2.....	111
Lampiran 3. Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 1.....	113
Lampiran 4. Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 2.....	115
Lampiran 5. RPP Siklus I Pertemuan 1.....	117
Lampiran 6. LKS Siklus I Pertemuan 1 .....	122
Lampiran 7. Instrumen Pemantau Tindakan .....	124
Lampiran 8. RPP Siklus I Pertemuan 2.....	128
Lampiran 9. LKS Siklus I Pertemuan 2 .....	133
Lampiran 10. Instrumen Pemantau Tindakan .....	135
Lampiran 11. Instrumen Hasil Belajar Siklus I .....	139
Lampiran 12. Lembar Perolehan Hasil Belajar Siklus I .....	145
Lampiran 13. RPP Siklus II Pertemuan 1.....	146
Lampiran 14. LKS Siklus II Pertemuan 1 .....	151
Lampiran 15. Instrumen Pemantau Tindakan .....	153
Lampiran 16. RPP Siklus II Pertemuan 2.....	157
Lampiran 18. Instrumen Pemantau Tindakan .....	162
Lampiran 17. LKS Siklus II Pertemuan 2 .....	166
Lampiran 19. Instrumen Hasil Belajar Siklus II .....	168
Lampiran 20. Lembar Perolehan Hasil Belajar Siklus II .....	174

Lampiran 21. Surat Keterangan Validasi .....	175
Lampiran 22. Validasi Konsep Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa .....	177
Lampiran 23. Validasi Instrumen Pemantau Tindakan.....	179
Lampiran 24. Surat Izin Penelitian .....	183
Lampiran 25. Surat Keterangan Penelitian .....	184
Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup .....	185

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sebagai negara yang masih berkembang, Indonesia harus memiliki kesiapan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menjadikannya negara maju. Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan di negara itu sendiri. Sejalan dengan hal tersebut kualitas pendidikan yang baik sangat berkaitan erat kepada kualitas pembelajaran yang berlangsung di sekolah pada umumnya. Oleh sebab itu, sebagai penyelenggara pendidikan sekolah harus mengetahui dan memperhatikan aspek-aspek yang dapat menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.<sup>1</sup> Pada proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik yang harmonis antara guru dan siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga diharapkan siswa dapat melakukan hal yang sama yakni menjalin komunikasi multiarah. Pada proses pembelajaran seperti ini, hubungan tidak hanya terjalin antara guru dan siswa atau

---

<sup>1</sup> Arief S Sadiman (dkk), *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h. 11

sebaliknya saja, namun juga terjalin antara satu siswa dengan siswa lainnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih hidup karena melibatkan siswa secara aktif.

Idealnya sebuah proses pembelajaran selain menekankan kepada proses komunikasi juga harus memperhatikan komponen-komponen pembelajaran yang ada. Komponen yang dimaksud antara lain adalah siswa, kurikulum, lingkungan, guru, media dan metode sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan agar hasil belajar optimal.

Dilihat dari komponen-komponen yang telah disebutkan di atas salah satunya adalah media. Gagne dalam Sadiman menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>2</sup> Media pembelajaran yang baik dapat memberikan kesan pengalaman belajar yang mendalam, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep materi yang diberikan. Melalui pengalaman belajar yang mendalam, daya ingat siswa akan materi tertentu akan melekat dalam dan sulit dilupakan. Hasil belajar siswa juga diharapkan akan lebih optimal. Hal tersebut sangat diperlukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa disingkat dengan IPS hakikatnya adalah penelaahan atau kajian tentang masyarakat. IPS merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diberikan dari jenjang sekolah dasar hingga

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, h. 6

sekolah menengah atas. Dilihat dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 substansi mata pelajaran IPS diberikan secara terpadu. Artinya, mata pelajaran IPS di SD mempelajari, menelaah, serta mengkaji masalah-masalah sosial yang terjadi di tengah masyarakat. Berbeda dengan tingkat SMP dan SMA yang mengelompokkannya menjadi beberapa bidang disiplin ilmu, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi.<sup>3</sup>

Seiring dengan pernyataan di atas, cabang Ilmu Pendidikan Sosial ini merupakan cabang ilmu yang mempelajari mengenai hakikat manusia dan kehidupannya secara keseluruhan. Seyogyanya pembelajaran IPS ini diberikan dengan tujuan untuk mengkaji dan menelaah permasalahan yang ada maupun fenomena yang pernah terjadi, bukan malah pelajaran sulit yang menekankan kemampuan verbalisme siswa. Padahal, dengan memahami IPS siswa akan dibimbing menghadapi masalah-masalah sosial yang terjadi dengan lebih arif dan bijaksana.

Setiap materi tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dicerna oleh siswa. Terlebih bagi siswa yang kurang menyukai bahan pelajaran tersebut. Siswa bisa menjadi cepat bosan dan kelelahan bila penjelasan guru sukar dicerna atau dipahami. Khusus untuk mata pelajaran IPS, guru harus pintar-pintar memakai metode yang tepat. Tidak hanya masalah metode, strategi,

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013), h. 4

atau pendekatan yang tepat, penggunaan media juga harus diperhatikan agar bahan ajar dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa tanpa membuat siswa merasa terbebani.

Umumnya media yang dipakai guru untuk mata pelajaran IPS adalah globe, peta, dan atlas. Media tersebut hanya bisa dipakai untuk materi-materi tertentu saja, sedangkan untuk materi lainnya guru kurang memanfaatkan media yang ada disekitar. Akibatnya proses pembelajaran IPS berjalan membosankan dan kurang menarik minat siswa untuk belajar, dengan demikian hasil belajar yang diperoleh tidak sesuai harapan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Raflesia, Depok, pembelajaran IPS yang berlangsung di sekolah tersebut kurang berjalan dengan baik. Pembelajaran IPS yang berlangsung terlihat monoton karena guru kurang melibatkan siswa secara aktif untuk belajar. Walaupun guru berusaha menggunakan metode dan strategi pembelajaran dalam mengajar, namun tetap saja partisipasi anak terlihat kurang. Hal tersebut tentu saja membebani siswa karena tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Peralnya setiap individu pasti berbeda-beda kemampuannya, Oleh karenanya tidak sedikit siswa yang menunjukkan sikap acuh tak acuh dan malas dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar yang didapat tidak optimal.

Kasus tersebut terjadi pada siswa kelas III di sekolah SDIT (Sekolah Dasar Islam Terpadu) Raflesia Depok. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Sebab jika dilihat dari nilai siswa kelas III SDIT Raflesia, Depok tidak sedikit yang mendapat nilai di bawah KKM. Terdapat 13 dari 22 orang siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yakni 70 atau sekitar 59% siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM.

Selama pengamatan langsung, terlihat guru kurang memanfaatkan alat peraga atau media yang menarik, interaktif, dan menantang untuk membuat siswa lebih aktif. Kemampuan berpikir siswa pun belum terasah, karena guru kurang melakukan variasi saat proses pembelajaran. Oleh karena itu partisipasi siswa di dalam kelas menjadi rendah. Padahal idealnya proses belajar pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif bukan lagi berpusat pada guru (*teacher centered*).

Pada pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas III “Ali bin Abi Thalib” SDIT Raflesia, guru hanya menggunakan media gambar. Media gambar yang digunakan pun hanya gambar yang ada di buku siswa. Sesekali guru juga menampilkan gambar tersebut di *Power Point*. Namun tetap saja media-media yang biasa dipakai kurang menarik perhatian siswa, karena media tersebut memang sering dipakai pada pelajaran lainnya.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti berkolaborasi dengan guru SDIT Raflesia, Depok untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas

pembelajaran IPS di kelas III. Adapun upaya yang dilakukan ialah *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) dengan menggunakan media yang menarik yakni *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan salah satu contoh permainan edukatif untuk melatih berbagai macam hal mengenai warna, bentuk, dan ukuran. Anak dapat melakukan berbagai kegiatan seperti memasang, memadukan, membangun, dan menumpuk sehingga kreativitas semakin berkembang. Alasan mengapa memilih *puzzle* tak lain karena media ini dapat mengarahkan siswa untuk memecahkan suatu kesulitan intelektual dalam membangun konsep serta pemahaman, sesuai dengan informasi yang telah diperoleh dengan cara yang menyenangkan. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Al-Azizy bahwa *puzzle* adalah cara bagus untuk mengasah otak anak, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.<sup>4</sup> Media ini juga sangat mengasyikan serta dapat membangun semangat siswa untuk belajar, sehingga diharapkan dapat memperbaiki permasalahan yang ada.

Terkait belum optimalnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas III di SDIT Raflesia, Depok maka peneliti berupaya dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

---

<sup>4</sup> Suciyati Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya* (Jakarta: Diva Press, 2010), h. 79.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka area dalam penelitian ini yaitu pembelajaran IPS di kelas III sekolah dasar (SD). Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Jenis-jenis Pekerjaan di kelas III SD, adapun fokus-fokus yang teridentifikasi dalam penelitian antara lain:

1. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas III belum bervariasi.
2. Hasil belajar IPS siswa di kelas III pada materi Jenis-jenis Pekerjaan masih rendah.
3. Penggunaan metode pembelajaran IPS pada materi Jenis-jenis Pekerjaan di kelas III masih konvensional.
4. Penggunaan media di kelas III untuk pembelajaran IPS pada materi Jenis-jenis Pekerjaan masih belum optimal.

## **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada penilaian hasil belajar siswa yaitu meningkatkan hasil belajar IPS siswa khususnya pada ranah kognitif melalui media *puzzle* di kelas III SDIT Raflesia, Depok materi Jenis-jenis Pekerjaan.

#### **D. Perumusan Masalah**

Permasalahan yang dapat dirumuskan pada penelitian tindakan kelas ini adalah (1) “Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas III SDIT Raflesia, Depok?” (2) “Apakah media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas III SDIT Raflesia, Depok?”

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Memberikan sumbangan pengetahuan dan bahan tambahan referensi bagi pengembangan ilmu, khususnya tentang penelitian tindakan kelas.
  - b. Sebagai bahan referensi untuk mengkaji permasalahan yang sama dengan lingkup yang lebih luas.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru

Media *puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu suplemen pada proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS di SD. Melalui media *puzzle* diharapkan guru dapat menarik minat siswa untuk belajar.

b. Bagi siswa

Pengalaman belajar akan lebih berkesan dengan menggunakan media *puzzle* ini. Siswa akan lebih bersemangat menerima pelajaran yang disampaikan guru, karena media ini menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan suatu pemikiran inovatif terhadap sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi atau bahan acuan bagi peneliti lain selanjutnya di tempat lain dengan subjek yang berbeda, agar mendapatkan hasil yang optimal.

## **BAB II**

### **ACUAN TEORETIK**

#### **A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti**

##### **1. Hakikat Hasil Belajar IPS**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Pada proses pembelajaran terdapat tiga unsur penting yang saling berkaitan, yakni tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil belajar. Hasil belajar dapat dijadikan suatu indikator sejauh mana tujuan instruksional yang telah dibuat tercapai atau tidak, dengan begitu maka dapat diambil sebuah tindakan pada pembelajaran selanjutnya.

Setelah berakhirnya suatu proses pembelajaran, maka siswa akan memperoleh suatu hasil belajar. Snelbeker dalam Rusmono berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar.<sup>1</sup> Perubahan kemampuan baru yang dimaksud mencakup perubahan pada sikap, perilaku, keterampilan, maupun pengetahuan seseorang yang didapat dari sebuah kegiatan belajar.

Secara sederhana hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono adalah hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar.<sup>2</sup> Hasil tersebut dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes

---

<sup>1</sup> Rusmono, *Strategi Pembelajaran Problem Base Learning* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012), h. 8.

<sup>2</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 3.

hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran tertentu. Bagi Sudjana sendiri hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>3</sup> Oleh sebab itu penilaian hasil belajar akan berisi rumusan instrumen yang dapat mengukur pengetahuan, kemampuan, dan tingkah laku siswa. Selain itu penilaian hasil belajar juga harus mengukur semua aspek materi yang telah dipelajari agar relevan dengan kemampuan siswa.

Pengertian tentang hasil belajar dipertegas kembali oleh Nawawi dalam Susanto yang menyatakan, bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor dan diperoleh dari hasil tes sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>4</sup> Secara praktis dapat dikatakan yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Wasliman dalam Susanto berpendapat, bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang

---

<sup>3</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 3.

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013), h. 5.

mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.<sup>1</sup> Jadi, dapat dikatakan bahwa faktor yang dimaksud datang dari dalam diri siswa dan dari luar (lingkungan) siswa itu sendiri. Faktor yang datang dari dalam diri siswa ini memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Pasalnya kecerdasan, kemampuan, bakat, serta minat siswa berbeda-beda.

Menurut Zainul dalam Purwanto hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku karena tujuan pengajaran adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.<sup>2</sup> Artinya hasil belajar akan selalu berjalan beriringan dengan tujuan pengajaran yang telah dibuat. Pasalnya tujuan pengajaran merupakan sesuatu yang yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Dalam lingkup yang lebih luas, sistem pendidikan nasional memiliki rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Taksonomi Bloom yang telah disempurnakan oleh Anderson dalam Sudjana secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.<sup>3</sup> Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berkaitan dengan kemampuan mengingat (C1), memahami

---

<sup>1</sup> *Ibid.*, h. 12.

<sup>2</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.5.

<sup>3</sup> Sudjana, *op.cit.*, h. 22.

(C2), kemampuan menerapkan (C3), menganalisis (C4), menilai (C5), serta menciptakan (C6). Ranah afektif berkenaan dengan sikap atau tingkah laku yang berkaitan dengan aspek penerimaan, reaksi atau jawaban, penilaian, organisasi, serta internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak siswa. Oleh karena itu, rencana pelaksanaan pembelajaran baik dalam penyusunan bahan materi ajar, penentuan metode, penentuan media, dan lain-lain harus mengacu pada tujuan kognitif, afektif, serta psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan cerminan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan dinyatakan dalam angka-angka atau skor. Hasil belajar mencakup tiga aspek yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Setelah hasil belajar diperoleh maka guru dapat merefleksikan hasilnya, jika belum sesuai dengan yang diharapkan maka guru dapat mengambil sebuah tindakan untuk memperbaikinya.

## **2. Hakikat IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)**

### **a. Pengertian IPS**

Perkembangan hidup manusia pada hakikatnya dimulai sejak lahir sampai tumbuh dewasa. Hal tersebut membuat peran masyarakat tak lepas dari proses perkembangan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan sosial dapat dikatakan tidak asing bagi setiap orang, pasalnya

setiap manusia sejak lahir telah melakukan hubungan sosial dengan manusia lain, seperti dengan orang tua, keluarganya, orang-orang di sekitar lingkungannya. Tanpa hubungan sosial manusia tidak mampu berkembang dan hidup damai di lingkungannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau biasa disingkat IPS, merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang sudah diberikan dari mulai jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, melainkan harus juga berorientasi pada perkembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

IPS yang dikemukakan oleh *National Council for the Sosial studies (NICSS)*, yaitu:

*Sosial studiess is the integrated study of sosial studie and humanities to promote civic competence. Within the school program, sosial studiess provides coordinate, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economic, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose of sosial studiess is to help young people develop ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of culturally divers, democratic society in an independent world.*<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Susanto, *op.cit.*, h.143.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diartikan bahwa IPS merupakan pelajaran yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk memajukan kecakapan berwarganegara.

Menurut Sapriya, Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>5</sup> Tujuan yang dimaksud adalah membentuk siswa menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga negara yang cinta damai. Pendapat lain datang dari Sumaatmadja, menurutnya ilmu sosial adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik secara perorangan maupun tingkah laku kelompok, oleh karena itu ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dan mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.<sup>6</sup>

Menurut Maryani IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang tanggungjawab utamanya adalah membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat lokal, nasional, maupun global.<sup>7</sup> Kedua

---

<sup>5</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 9.

<sup>6</sup> Nursid Sumaatmadja, dkk., *Buku Materi Pokok Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, Modul 1-3* (Jakarta: Karunika, Universitas Terbuka, 1986), h. 7.

<sup>7</sup> Enok Maryani, *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial* (Bandung: ALFABETA, cv, 2011), h. 6.

pendapat tersebut mengartikan bahwa IPS merupakan cabang ilmu pengetahuan yang tak lepas perannya dari manusia itu sendiri, dimana ilmu yang dipelajari berkaitan erat dengan aspek-aspek kehidupan manusia di masyarakat.

Permen Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi KTSP disebutkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, dan konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Hakikat belajar IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan siswa sebagai warga negara sedini mungkin.<sup>8</sup> Melalui IPS, siswa dituntut untuk menjadi warga yang demokratis, bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara, serta menjadi insan yang penuh cinta damai.

Lebih lanjut, pendapat lain datang dari Numan Somantri yang mengartikan pendidikan IPS untuk tingkat sekolah dapat diartikan sebagai: (1) Pendidikan IPS menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama; (2) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan sosial; (3) Pendidikan IPS menekankan pada *reflective inquiry*; (4) Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan-kebaikan dari butir 1,2,3 di atas.<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran IPS di SD merupakan

---

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar/MI (Jakarta: BSNP, 2006), h. 114.

<sup>9</sup> Muhammad Numan Somantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), h. 44.

muatan mata pelajaran yang terintegrasi dan menuntun siswa untuk mempelajari, mengkaji, serta menelaah suatu peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi dari isu-isu sosial yang terjadi di tengah masyarakat serta lingkungan. Pembelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk mempersiapkan dan menghasilkan insan-insan yang memiliki karakter kebangsaan dan mampu mengamalkan nilai serta norma-norma kehidupan yang berlaku di masyarakat.

#### **b. Tujuan IPS**

Pendidikan IPS juga hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga siswa mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupannya, baik di masyarakat, negara, maupun dunia.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bidang studi wajib yang diberikan di sekolah tidak hanya membekali siswanya dengan pengetahuan saja, melainkan juga membekali siswa dengan nilai, sikap, serta keterampilan yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat. Adapun tujuan IPS menurut Mutakin dalam Susanto merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah sebagai berikut:

- (1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, (2) mengetahui dan memahami konsep

dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial, (3) mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat, (4) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, sert mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat, (5) mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun siri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.<sup>10</sup>

Sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS dapat terlihat nyata dari tujuannya. Numan Sumantri merumuskan batasan dan tujuan Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah yakni suatu penenyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>11</sup> Sampai saat ini menurut Khoiru dan Amri IPS memiliki lima tujuan yaitu:

1) IPS mempersiapkan siswa untuk studi lebih lanjut di bidang ilmu-ilmu sosai jika nantinya masuk ke perguruan tinggi, 2) IPS yang tujuannya mendidik kewarganegaraan yang baik, 3) IPS yang hakikatnya merupakan suatu kompromi anatara 1 dan 2 tersebut di atas, 4) IPS mempelajari masalah-masalah sosial yang pantang untuk dibicarakan di muka umum, 5) menurut pedoman khusus bidang studi IPS, tujuan bidang studi tersebut, yaitu dengan materi yang dipilih, disaring dan disingkronkan kembali maka sasaran seluruh kegiatan belajar dan pembelajaran IPS mengarahkan kepada 2 hal yaitu; a) pembinaan warga negara Indonesia atas dasar moral Pancasila / UUD 1945, b) sikap sosial yang rasional dalam kehidupan.<sup>12</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka

---

<sup>10</sup> Susanto, *op.cit.*, h, 146.

<sup>11</sup> Numan Somantri, *op.cit.*, h. 44.

<sup>12</sup> Iif Khoiru & Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu* (Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Publisher, 2011), h. 10.

terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS sebagai salah satu program pendidikan yang membina dan menyiapkan siswa sebagai warga negara yang baik diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat, sehingga siswa mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dalam melakoni kehidupan di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, siswa akan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, serta terampil mengatasi setiap masalah di kehidupannya sehari-hari.

### **c. Karakteristik IPS**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk jenjang Sekolah Dasar lebih menekankan kepada dimensi pedagogik, psikologis, serta karakteristik kemampuan berpikir siswa. Ruang lingkup materi pelajaran IPS di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas tahun 2006 adalah sebagai berikut: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.<sup>13</sup>

Pada hakikatnya, ruang lingkup pelajaran IPS di SD/MI diberikan secara terpadu berbeda dengan pelajaran IPS di SMP/SMA yang dipisahkan sesuai dengan bidang disiplin ilmu. Hal tersebut sependapat dengan Sapriya dalam Susanto, pada jenjang Sekolah Dasar,

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, h. 160.

pengorganisasian materi pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), yang artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata.<sup>14</sup> Jadi, pada jenjang Sekolah Dasar mata pelajaran IPS sendiri diberikan dengan pendekatan terpadu yang isi materinya mengacu pada aspek kehidupan nyata, serta disesuaikan dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

IPS merupakan mata pelajaran yang mengandung muatan nilai dalam karakteristiknya. Demikian perhatian IPS terhadap nilai-nilai kemanusiaan, demokrasi, toleransi, moral, dan etika merupakan karakteristik penting dari IPS sendiri. Artinya kajian IPS mengenai manusia bersama dimensi kehidupannya terintegrasi dengan berbagai nilai yang mewarnai kehidupannya, baik dalam keluarga, dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara, maupun lingkungan sosialnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa karakteristik IPS bersifat terpadu untuk jenjang Sekolah Dasar memiliki cakupan yang luas dan materi yang dinamis, karena materi yang diambil selalu mengikuti perkembangan isu-isu sosial pada zamannya. Karakteristik yang menonjol pada pendidikan IPS adalah tidak hanya memperhatikan aspek pengetahuan saja namun juga etika siswa sebagai warga negara yang baik.

---

<sup>14</sup> Susanto, *op.cit.*, h. 159.

#### **d. Hasil Belajar IPS**

Berdasarkan konsep hasil belajar dan hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial maka dapat diperoleh pengertian bahwa hasil belajar IPS adalah hasil dari kegiatan belajar mengkaji, menelaah, serta menganalisis suatu permasalahan sosial yang hasilnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Sistem evaluasi dalam pembelajaran IPS akan lebih fungsional apabila dibuat dengan menekankan aspek proses dari pada tujuan. Aspek yang dinilai pada penelitian kali ini berfokus kepada penilaian ranah kognitif. Penilaian ranah kognitif dengan tingkat ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Mengingat KD (Kompetensi Dasar) yang ada pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SD menekankan pada aspek kognitif, yakni "Mengenal jenis-jenis pekerjaan".

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS merupakan hasil yang dicapai atau diperoleh siswa secara keseluruhan setelah melakukan proses pembelajaran yang dinyatakan dalam skor dan dibuat oleh guru sesuai dengan materi IPS yang dipelajari. Evaluasi hasil belajar yang dibuat harus memperhatikan Kompetensi Dasar (KD) yang ada.

### **3. Karakteristik Siswa Kelas III SD**

Pada pelaksanaan proses belajar pembelajaran di sekolah, guru harus memperhatikan benar karakteristik perkembangan siswa sesuai usianya. Hal

tersebut sangat diperlukan dalam membuat strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas di sekolah.

Pada usia sekolah dasar, perkembangan motorik anak lebih ahlus, lebih sempurna, dan terkoordinasi dengan baik, seiring dengan bertambahnya berat dan kekuatan anak. Sejak usia 6 tahun, koordinasi antara mata dan tangan (visio-motorik) yang dibutuhkan untuk membidik, menyepak, melempar, dan menangkap juga berkembang. Pada usia 7 tahun, tangan anak semakin kuat dan ia lebih menyukai pensil dari pada krayon untuk melukis. Adapun pada usia 8-10 tahun (siswa kelas III-V), tangan dapat ia gunakan secara bebas, mudah dan tepat.<sup>15</sup>

Menurut Piaget dalam Desmita, tahap perkembangan kognitif pada manusia dibagi empat tahap, yaitu: tahap sensori-motorik (sejak lahir sampai usia 2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2 sampai 7 tahun), tahap konkret-operasional (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, tahap perkembangan kognitif siswa kelas III (7-11 tahun) SD berada pada tahap konkret-operasional karena siswa kelas III SD umumnya berumur 8-9 tahun. Pada usia 7-11 tahun anak mulai meninggalkan egosentrisnya dan cenderung menyukai pengalaman

---

<sup>15</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 80

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 101.

dan menginginkan kebebasan, karena anak sudah mulai mampu mengasah kemampuan dan nalar berpikir sehingga membentuk nilai dan norma sendiri.

Menurut Muhibbin Syah dalam periode konkret-operasional yang berlangsung hingga usia menjelang remaja, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operation* (satuan langkah berpikir).<sup>17</sup> Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri.

Pada siswa kelas III SD, pola pikir anak sudah hampir matang untuk belajar. Siswa sudah mulai paham dan mengetahui tentang pelajaran yang diajarkan karena sudah mampu bernalar dengan cukup baik. Namun demikian, masih ada keterbatasan kapasitas anak dalam mengkoordinasikan pemikirannya.

Anak-anak dalam rentang usia 7-11 tahun baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Inilah yang menjadi alasan perkembangan kognitif anak yang berusia 7-11 tahun tersebut dinamakan tahap konkret-operasional. Pada masa ini anak akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda-beda.

Menurut Gunarsa dalam Desmita, anak pada masa konkret operasional sudah bisa mengenal satu per satu benda-benda yang ada pada

---

<sup>17</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 70.

deretan-deretan itu. Anak bisa menghitung, sehingga meskipun benda-benda dipindahkan, anak mengetahui bahwa jumlahnya akan tetap sama.<sup>18</sup>

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak kelas III SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu individu yang mempunyai karakter senang bermain, senang bergerak, senang mengetahui hal-hal baru yang belum didapatkannya melalui bermain, sudah mulai masuk ke dunia nyata dengan indikasi rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang baru. Pada tahap ini, anak cenderung memasuki pengalaman, menginginkan kebebasan, mampu berkomunikasi dengan baik, serta mampu mengungkapkan apa yang ingin dilakukan.

## **B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif atau Desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih**

### **1. Hakikat Media *Puzzle***

#### **a. Pengertian Media *Puzzle***

Jika dilihat dari ilmu Etimologi (asal-usul kata), *puzzle* awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Perancis Kuno "Aposer". Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno menjadi "Pose" lalu berubah menjadi "Pusle" yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan (*bewilder*) atau membaurkan, mengacaukan (*confound*), sedangkan kata

---

<sup>18</sup> Desmita, *op.cit.*, h. 106.

*puzzle* sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut.<sup>19</sup>

Menurut Patmonodewo dalam situs institut kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.<sup>20</sup> Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Hadfield *puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab.<sup>21</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media sederhana yang dapat dimainkan secara bongkar pasang, karena *puzzle* terdiri dari kumpulan kepingan yang berbagai macam bentuknya. Oleh karena itu, *puzzle* juga menjadikannya sebuah teka-teki untuk dimainkan.

Pada umumnya bentuk *puzzle* yang sering dijumpai berupa kepingan tipis yang terdiri dari 4-6 atau 10-12 bahkan lebih dari itu yang terbuat dari kayu atau lempeng karton atau kertas. Melalui bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru.

---

<sup>19</sup> Omocha Toys, *Puzzle*, 2010, (<http://www.omochatoys.com/mainan-edukatif/496-puzzle.html>). Diakses pada 31-12/2014.

<sup>20</sup> Hani Epeni, *Puzzle (PZ)* 2013, (<http://kuliah.itb.ac.id/course/info.php?id=435>). Diakses pada 12-12/2014.

<sup>21</sup> *Ibid.*, h. 2.

Menurut Setiawan *puzzle* adalah alat untuk permainan yang mengharuskan pemain menyusun potongan-potongan *puzzle*.<sup>22</sup> Sejalan dengan Setiawan, menurut Yudha, *puzzle* adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar sehingga menjadi utuh.<sup>23</sup> Melalui permainan *puzzle*, siswa harus menyusun potongan-potongan *puzzle* yang ada dengan sabar, teliti dan tekun agar dapat menjadi sebuah gambar yang utuh. Demi menghasilkan gambar yang utuh, siswa dilatih kemampuannya dalam menyelesaikan masalah. Siswa akan mencari potongan mana yang tepat mengisi bagian yang kosong dan bagaimana strategi memainkannya agar lebih cepat diselesaikan. Oleh karena itu *puzzle* merupakan permainan yang edukatif dan dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Di antara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* seharusnya menjadi media yang paling mudah dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana untuk digunakan di sekolah dasar karena mudah dibuat oleh guru. Sayangnya dalam pembelajaran IPS media yang dipakai pada umumnya dipakai hanya sebatas peta, *globe*, atlas, dan semacamnya. Padahal dengan menggunakan media *puzzle* guru dapat melatih keterampilan berpikir, keterampilan bernalar, keterampilan memecahkan masalah dan lain sebagainya.

---

<sup>22</sup> Alan Tesno Setiawan, "Efektivitas Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy", *e-JUPEKhu (Jurnal Pendidikan Khusus)* 2012, (<http://ejournal.unp.ac.id>, Vol. I No. 3, Edisi September 2012), h. 29. Diakses pada 18-12/2014.

<sup>23</sup> Andi Yudha, *Kenapa Guru Harus Kreatif?* (Bandung: Mizan, 2009), h. 81.



**Gambar 2.1 Jigsaw Puzzle**

Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang mencerdaskan sekaligus menyenangkan, karena berupa alat permainan bongkar pasang bergambar, dimana konten gambar disesuaikan dengan karakteristik siswa, standar kompetensi, kompetensi dasar, pada mata pelajaran IPS kelas III SD untuk materi Jenis-jenis Pekerjaan.

#### **b. Manfaat Media *Puzzle***

Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar. Siswa di jenjang Sekolah Dasar (SD) akan lebih mudah menangkap ilmu kalau diberikan lewat permainan, jadi anak-anak bisa sekaligus bermain tetap belajar. Pada dunia anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *puzzle*.<sup>24</sup> *Puzzle* merupakan media pembelajaran yang dalam memainkan atau menggunakannya membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.

<sup>24</sup> Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan "The Power of Smart Games for Children"* (Yogyakarta: Power Books, 2009), h.221.

Aspek yang dapat dikembangkan atau manfaat yang didapat dari bermain *puzzle* menurut Suyadi antara lain adalah:

(1) menanamkan jiwa kompetisi sehat, (2) mengembangkan gerak motorik halus, (3) meningkatkan kecerdasan *kinesthetic*. Melalui kegiatan merangkai berbagai bentuk potongan, tangan anak akan lentur dibuatnya, (4) meningkatkan kecerdasan visual-spatial. Melalui kegiatan mengamati secara detail rangkaian potongan *puzzle* dan sambungan gambar yang menghubungkan potongan satu dengan yang lain akan melatih ketajaman visualnya, (5) meningkatkan kecerdasan logika-matematis. Logika anak akan bekerja seraya bekerja secara *trial-error*, (6) meningkatkan kemampuan berkreasi dan jiwa seni, (7) meningkatkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, (8) mendapatkan makna filosofis dari bermain *puzzle*. makna yang didapat dari bermain *puzzle* bahwa kebersamaan hidup ini lebih indah justru dibangun dari perpaduan atas berbagai perbedaan. Berbeda dalam arti “bentuk” sehingga perbedaannya dapat mengisi kekosongan yang dibutuhkan dengan tepat dan pas.<sup>25</sup>

Media *puzzle* termasuk dalam kategori media visual, apabila stimulus visual dilakukan maka akan membuahkan hasil belajar yang lebih baik. Kemampuan anak untuk mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep akan lebih dalam. Menurut Paivio dalam Arsyad menyatakan bahwa terdapat dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal dan yang lainnya untuk mengolah gambar non-verbal.<sup>26</sup> Artinya, belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan dengan melibatkan lainnya akan memberikan manfaat atau keuntungan yang lebih optimal dalam proses pembelajaran.

<sup>25</sup> Suyadi, *op.cit.*, hh. 227-229.

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), h. 35.

Media *puzzle* juga merupakan media permainan. Berikut ini adalah pembahasan manfaat *puzzle* sebagai media bermain:

(1) meningkatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, anak-anak akan mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika, (2) meningkatkan keterampilan motorik halus. Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, (3) melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi. *Puzzle* yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak. Melalui *puzzle* ini mereka akan menyimpulkan di mana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut, (4) melatih kesabaran. *Puzzle* dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berfikir dahulu sebelum bertindak. Melalui bermain *puzzle* anak bisa belajar melatih kesabarannya dalam menyelesaikan suatu tantangan, (5) pengetahuan melalui *puzzle*. Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan, (6) meningkatkan keterampilan sosial. *Puzzle* dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *puzzle* dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari *puzzle* tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak.<sup>27</sup>

Adapun manfaat *puzzle* menurut Soedjatmiko dalam situs Pondokibu.com antara lain sebagai berikut:

(1) kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat, (2) motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki, (3) logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur, (4) kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan

---

<sup>27</sup> Pondok Ibu, *Manfaat Bermain Puzzle untuk Anak*, 2012, (<http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak/>). Diakses pada 12-13/2014.

konteks, (5) visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.<sup>28</sup>

*Puzzle* merupakan sarana menarik untuk belajar tentang bentuk, warna, dan hubungan benda-benda, yang termasuk *puzzle* adalah berbagai benda tiga dimensi yang bisa dibongkar-pasang oleh anak. Rasa puas yang dialami anak karena mampu memecahkan masalah merupakan salah satu manfaat *puzzle*. Di samping itu, bermain dengan *puzzle* juga mampu mempertajam persepsi anak tentang gambar, warna, dan benda - benda.

Permainan *puzzle* sangat berguna untuk memotivasi diri, karena *puzzle* menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil. *Puzzle* merupakan jenis permainan yang terbuat dari potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh. Kreativitas dan logika anak sangat dibutuhkan agar dapat menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat.

Berdasarkan jenisnya, media *puzzle* termasuk ke dalam media *visual-non verbal-grafis*. Menurut Munadi media *visual-non verbal-grafis* adalah media *visual* yang membuat pesan non verbal yakni berupa simbol-simbol *visual* atau unsur seperti diagram, bagan, dan peta.<sup>29</sup> Sebagaimana jenis media lain jenis media *visual-grafis* memiliki fungsi yang sama dengan jenis media lain yakni, menyalurkan pesan yang bersifat non verbal. Artinya pesan dituang ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain itu media grafis

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, h. 2.

<sup>29</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Perss, 2008), h. 46.

juga berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan. Media *puzzle* adalah media *visual* yang dapat dilihat, diraba, dan dimanipulasi oleh siswa. Ketika menyusun *puzzle* banyak hal yang mampu dikembangkan oleh siswa baik afektif, kognitif, dan psikomotornya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah media visual-non verbal-grafis yang ketika memakainya siswa membutuhkan kesabaran, ketelitian, ketekunan dalam menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menjadi utuh. Melalui *puzzle* guru dapat membiasakan siswa memecahkan masalah, meningkatkan konsentrasi siswa untuk dapat menemukan dan menempatkan kepingan *puzzle* yang tepat, serta mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa ketika mampu merangkainya sendiri.

Dilihat dari segi kognitif, media *puzzle* mampu menginterpretasikan kemampuan siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan logika, karena dalam merangkai *puzzle* siswa harus melihat keterpaduan bentuk serta warna. Dilihat dari segi afektif, media ini dapat menginterpretasikan sikap siswa yang teliti, tekun, sabar, dan kemampuan bekerja sama dengan teman sekelompok. Dilihat dari ranah psikomotor sendiri tercermin bagaimana keaktifan siswa saat mencari potongan *puzzle* yang secara tidak langsung meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan. Media ini juga dapat digunakan dengan cara berkelompok maupun perorangan, namun

dalam penggunaannya media *puzzle* juga harus didukung dengan penggunaan media serta strategi pembelajaran yang tepat.

### **c. Tahap-tahap Penggunaan Media Puzzle**

Setiap media pembelajaran haruslah memiliki tahap-tahap penggunaan. Hal tersebut berguna agar setiap orang dapat dengan mudah menggunakan media tersebut. Menurut Suyadi, ada empat tahapan yang harus dilalui dalam melakukan permainan *puzzle* yaitu, (a) pijakan lingkungan bermain; (b) pijakan sebelum bermain; (c) pijakan selama bermain; (d) pijakan setelah bermain.<sup>30</sup>

Tahap pertama, tahap pijakan lingkungan bermain atau bisa disebut juga dengan tahap persiapan adalah guru menyiapkan *puzzle* sebanyak kelompok yang akan dibuat pada proses pembelajaran nantinya yaitu 5 kelompok. Usai menyiapkan *puzzle* untuk masing-masing kelompok, guru melakukan kegiatan awal yang mencakup: melakukan kegiatan apersepsi seperti mengucapkan salam, berdoa, dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Tahap kedua, tahap pijakan sebelum bermain. Hal yang harus dilakukan oleh guru adalah menjelaskan tata cara permainan yang akan dilakukan. Kemudian, guru menunjukan secara langsung *puzzle* yang akan dimainkan. Guru menjelaskan aturan dalam bermain. Terakhir, guru memberikan *puzzle* kepada masing-masing kelompok untuk disusun.

---

<sup>30</sup> Suyadi, *op.cit*, hh. 222-225.

Tahap ketiga, tahap pijakan selama permainan berlangsung. Hal yang dilakukan guru pada tahap ini adalah, memastikan *puzzle* harus dalam keadaan utuh. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat mencermati setiap garis potongan dan sambungan antara potongan yang satu dengan yang lain. Kemudian, guru meminta siswa untuk membongkar kepingan *puzzle* tersebut, dan secara berkelompok menyusun kepingan *puzzle* itu kembali seperti semula. Guru mengingatkan kembali kepada siswa untuk bermain sesuai aturan yang berlaku. Guru bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pendamping. Guru membuat catatan untuk mengamati tingkah laku siswa selama bermain, hal tersebut digunakan untuk menilai ranah afektif siswa. Satu menit sebelum waktu yang diberikan habis, guru harus menginstruksikan bahwa permainan akan segera berakhir. Setelah waktu yang diberikan habis maka guru meminta siswa untuk berhenti melakukan permainan.

Tahap terakhir, tahap pijakan setelah bermain. Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar *puzzle* yang telah tersusun, kemudian mendiskusikannya dengan mengisi LAS yang telah disiapkan. Lalu mempersilahkan setiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas. Selanjutnya guru menanyakan pengalaman yang diperoleh siswa selama merangkai *puzzle* yang diberikan. Terakhir, guru memosisikan kembali setiap siswa untuk kembali duduk pada bangku masing-masing.

### C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Satu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Eva Niko A yang berjudul Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Tema Keluarga pada Siswa Sekolah Dasar.<sup>31</sup> Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II SDN Gedongan II Mojokerto pada tanggal 16 Maret 2013. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Gedongan II Mojokerto tahun pelajaran 2012-2013 dengan jumlah 45 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Metode pengumpulan data diperoleh dari hasil tes, observasi, dan wawancara.

Pada penilaian hasil belajar IPS di siklus I memperoleh 68,33 dan 82,4 pada siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan, bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Gedongan 2 Mojokerto. Hal yang mendukung meningkatnya hasil belajar siswa adalah media *puzzle* yang digunakan dapat meningkatkan antusias dan keaktifan siswa, dengan begitu minat belajar dan menjadikan hasil belajar mereka bertambah.

Syukri Mauliddin dalam skripsi berjudul Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menggunakan Metode Diskusi disertai Media *puzzle* pada

---

<sup>31</sup> Eva Niko A, *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Tema Keluarga pada Siswa Sekolah Dasar*, 2013, (<http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jurnal-penelitian-pgsd/artikel/2965/penggunaan-media-puzzle-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-ips-dengan-tema-keluarga-pada-siswa-sekolah-dasar>). Diakses pada 12-12/2014.

Materi Pokok Peta dan Komponennya di Kelas IV SDN No. 023908 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013.<sup>32</sup> Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data dikumpulkan dengan menggunakan tes dan observasi untuk mengetahui hasil belajar.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada siklus I banyaknya siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 15 siswa (46,88%), dengan nilai rata-rata 64,69. Sedangkan pada siklus II nilai tuntas meningkat menjadi 29 siswa (90,63%), dengan rata-rata nilai 82,5. Hal ini membuktikan media *puzzle* yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terlebih dengan mengkolaborasikan media *puzzle* dengan metode diskusi, suasana belajar akan lebih bergairah dan tak lagi berpusat pada guru.

Hal yang membedakan pada penelitian yang dilakukan Syukri ialah materi yang diambil yakni materi peta di kelas IV, sedangkan peneliti akan mengambil materi jenis-jenis pekerjaan di kelas III. Diakhir pembelajaran peneliti juga akan memberikan *reward* kepada kelompok yang terlebih dahulu dapat menyelesaikan *puzzle* guna menambah semangat dan motivasi siswa untuk belajar.

Adapun penelitian lain yang dilakukan Desi Widiyanti yang berjudul Penggunaan Media *Puzzle* Piramida untuk Meningkatkan Prestasi Belajar

---

<sup>32</sup> Syukri Mauliddin, *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menggunakan Metode Diskusi disertai Media Puzzle pada Materi Pokok Peta dan Komponennya di Kelas IV SDN No. 023908 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013*, 2013, (<http://digilib.unimed.ac.id/meningkatkan-hasil-belajar-ips-siswa-dengan-menggunakan-metode-diskusi-disertai-media-puzzle-pada-materi-pokok-peta-dan-komponennya-di-kelas-iv-sd-negeri-no-023908-binjai-tahun-ajaran-20122013-30075.html>). Diakses pada 12-12/2014.

IPS.<sup>33</sup> Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas V semester II SDN Getasblawong, Kecamatan Pageruyung, Kabupaten Kendal sejumlah 27 siswa.

Penelitian tersebut menggunakan pretes, postes, wawancara, dan observasi sebagai sumber pengumpulan data. Pada siklus I dari 27 siswa hanya 11 orang yang mendapat nilai tuntas dengan nilai rata-rata 62,33. Setelah dilaksanakannya siklus II, siswa yang memperoleh nilai ketuntasan meningkat 100% sehingga 27 dari 27 siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan memperoleh nilai ketuntasan. Perolehan hasil tes formatif pada siklus II rata-rata nilai 81,22. Dilihat dari perolehan hasil tes formatif pada siklus I dan Sikus II, dapat disimpulkan bahwa dengan media *puzzle* piramida dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa, juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena media *puzzle* siswa dapat belajar sambil bermain, bereksplorasi, dan bersosialisasi, juga pembelajaran yang berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan tidak menjemukan.

Pada penelitian yang dilakukan Widianti, *puzzle* yang digunakan berjenis *puzzle* pyramid, sedangkan *puzzle* yang akan digunakan peneliti adalah *jigsaw puzzle*. Perbedaan antara *puzzle* piramid dengan *jigsaw puzzle* adalah dari bentuknya. *Puzzle* piramid memiliki pola alas berbentuk segitiga dengan potongan atau kepingan yang berbentuk berbagai macam bangun

---

<sup>33</sup> Desi Widianti, *Penggunaan Media Puzzle Piramida untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS*, 2012, (<http://diglib.unimed.ac.id?Penggunaan%20Media%20Puzzle%20Piramida%20Untuk%20Meningkatkan%20Prestasi%20Belajar%20IPS>). Diakses pada 12-12/2014.

datar, sedangkan *jigsaw puzzle* berbentuk kepingan-kepingan yang dibentuk sesuai dengan keinginan. Disebut dengan *jigsaw puzzle* karena alat pemotong kepingan *puzzle* tersebut bernama *jigsaw*.

#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Pendidikan menjadi harapan bagi bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas dapat kita lihat dari hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam pembelajaran. Demi memperoleh kemampuan hasil belajar yang optimal ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor luar (*eksternal*) yang terdiri dari (lingkungan yaitu alam dan sosial, instrumental yaitu kurikulum, guru, sarana, administrasi). Selanjutnya faktor dari dalam (*internal*) yang terdiri dari kondisi fisiologi yaitu kondisi fisik dan psikologi yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif.

Belajar IPS akan menyenangkan jika guru tepat menggunakan metode dan kreatif membuat media pembelajaran untuk setiap materi yang diajarkan. Media *puzzle* merupakan salah satu media yang dapat diandalkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya. Penggunaan media *puzzle* dapat menarik perhatian siswa untuk lebih konsentrasi belajar, di samping itu juga membuat siswa lebih aktif, kreatif, belajar dalam suasana menyenangkan, tidak mudah bosan, dengan begitu diharapkan hasil belajar

tinggi, yang dari hasil belajar inilah tampak peningkatan pada hasil belajar siswa.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan latar belakang, deskripsi teoretik, serta pengembangan konseptual perencanaan tindakan yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan penelitian yaitu, jika menerapkan media *puzzle* yang dilaksanakan sesuai kaidah dan langkah-langkah yang tepat maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Jenis-jenis Pekerjaan di Kelas III SDIT Raflesia, Depok, yang membatasi penilaian hanya pada kemampuan ranah kognitif (pengetahuan) siswa agar hasilnya lebih optimal.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menemukan cara meningkatkan hasil belajar IPS khususnya pada ranah kognitif melalui media *puzzle* pada materi jenis-jenis pekerjaan dengan melibatkan secara aktif siswa kelas III di SDIT Raflesia, Depok.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDIT (Sekolah Dasar Islam Terpadu) Raflesia yang berlokasi di Jalan H. Saman Kp. Areman, Kelurahan Tugu, Cimanggis-Depok. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Januari 2015 - April 2015. Semester II Tahun ajaran 2014/2015.

#### **C. Metode Penelitian dan Desain Intervensi Tindakan**

##### **1. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan

memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga terjadi peningkatan kualitas pada siswa.

Hopkins dalam Iskandar mengartikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk membantu seseorang dalam mengatasi situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dan ilmu pendidikan dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.<sup>1</sup> Kunandar dalam Iskandar juga mengemukakan pendapat yang sama dalam mengartikan PTK yang merupakan suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi), yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.<sup>2</sup>

Demi memecahkan masalah yang peneliti temukan, maka peneliti menggunakan penelitian tindakan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

## **2. Desain Intervensi Penelitian**

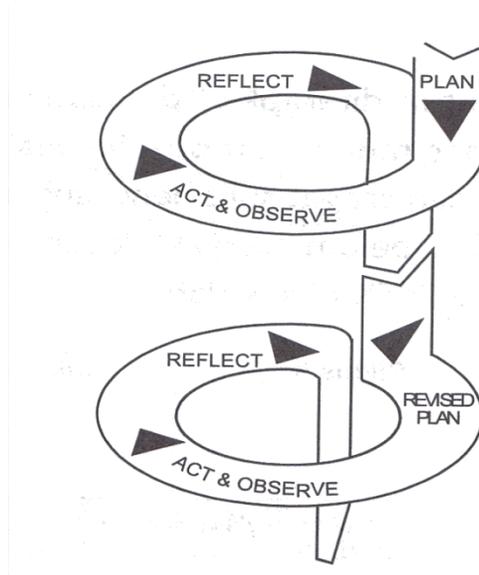
Penelitian ini disusun dengan desain intervensi tindakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdapat dua pertemuan. Desain intervensi penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Adapun prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Kusumah dan Dwitagama terdiri atas empat kegiatan yang ada pada

---

<sup>1</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2009), h.21.

<sup>2</sup> *Ibid.*, h.21.

siklus, yakni : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi yang dapat digambar sebagai berikut.



**Gambar 3.1 Model PTK menurut Kemmis dan Taggart<sup>3</sup>**

### 3. Rancangan Siklus Penelitian

Pada proses penelitian yang dilakukan ada empat tahap yang harus dilewati, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil yang diperoleh dari tahap refleksi akan menentukan tindakan penelitian yang dilakukan pada siklus selanjutnya.

Dibawah ini merupakan tahap intervensi penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II:

<sup>3</sup> Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2010), h.21.

Tabel 3.1 Intervensi Tindakan

Siklus	Tahap Kegiatan	Kegiatan
I	Tahap Perencanaan Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>.</li> <li>2. Menentukan materi pokok untuk setiap pertemuan, yakni tentang jenis-jenis pekerjaan.</li> <li>3. Merencanakan waktu dalam setiap kegiatan pembelajaran yakni 2x35 menit.</li> <li>4. Mengembangkan skenario pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media <i>puzzle</i>.</li> <li>5. Menyiapkan media <i>puzzle</i> yang sesuai dengan materi, LKS (Lembar Kerja Siswa) untuk kegiatan pengamatan setelah menggunakan media <i>puzzle</i>, dan sumber belajar buku paket IPS siswa kelas III SD.</li> <li>6. Mengembangkan instrumen pemantau aktivitas guru dan siswa.</li> <li>7. Mengembangkan format evaluasi hasil belajar IPS siswa.</li> <li>8. Mempersiapkan alat pengumpul data, yakni lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi selama proses pembelajaran, dan tes hasil belajar IPS berupa soal pilihan ganda.</li> </ol>
	Pelaksanaan Tindakan	<p><b>Pertemuan 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyajikan materi mengenai macam-macam kebutuhan hidup manusia.</li> <li>2. Membagi siswa menjadi lima kelompok (4 – 5 orang).</li> <li>3. Menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dan peraturan dalam menggunakan media <i>puzzle</i>.</li> <li>4. Membagikan <i>puzzle</i> yang telah disiapkan guru untuk dirangkai oleh setiap kelompok yang bergambar berbagai macam kebutuhan manusia.</li> <li>5. Memberikan LKS yang berisi lembar pengamatan macam-macam kebutuhan hidup pokok dan tambahan manusia.</li> <li>6. Setiap kelompok maju bergantian untuk membacakan hasil diskusinya.</li> <li>7. Memberikan penghargaan atau <i>reward</i> kepada kelompok yang paling cepat merangkai <i>puzzle</i> yang diberikan dan hasil diskusi terbaik.</li> </ol>
		<p><b>Pertemuan 2:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulas kembali materi dari pertemuan sebelumnya.</li> <li>2. Menyajikan materi tentang jenis-jenis pekerjaan.</li> <li>3. Mengkondisikan siswa duduk sesuai dengan kelompok</li> </ol>

		<p>yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Setiap kelompok kembali diberikan <i>puzzle</i> untuk dirangkai yang bergambar profesi seseorang (petani, pedagang, polisi, dokter, dll)</li> <li>5. Memberikan LKS yang berisi lembar pengamatan jenis-jenis pekerjaan seseorang.</li> <li>6. Setiap kelompok maju bergantian untuk membacakan hasil diskusinya.</li> <li>7. Memberikan penghargaan atau <i>reward</i> kepada kelompok yang paling cepat merangkai <i>puzzle</i> yang diberikan dan hasil diskusi terbaik.</li> <li>8. Memberikan tes evaluasi hasil belajar IPS siswa pada akhir siklus I.</li> </ol>
	<b>Pengamatan Tindakan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pengamatan selama pelaksanaan tindakan berlangsung dengan menggunakan instrument tindakan aktivitas guru dan siswa yang telah dibuat.</li> <li>2. Menilai hasil tindakan dengan mengisi instrument aktivitas guru dan siswa.</li> <li>3. Membuat laporan catatan lapangan selama pelaksanaan tindakan berlangsung.</li> <li>4. Mendokumentasikan saat proses pembelajaran berlangsung.</li> </ol>
	<b>Refleksi Tindakan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan diskusi dan tanya jawab dengan observer mengenai kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung.</li> <li>2. Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan.</li> <li>3. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan evaluasi yang telah dilakukan pada siklus II.</li> </ol>
<b>II</b>	<b>Perencanaan Tindakan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>.</li> <li>2. Menentukan materi pokok untuk setiap pertemuan, yakni tentang jenis-jenis pekerjaan.</li> <li>3. Merencanakan waktu dalam setiap kegiatan pembelajaran yakni 2x35 menit.</li> <li>4. Mengembangkan skenario pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media <i>puzzle</i>.</li> <li>5. Menyiapkan media <i>puzzle</i> yang sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan, LKS (Lembar Kerja Siswa) untuk kegiatan pengamatan setelah menggunakan media <i>puzzle</i>, dan sumber belajar buku paket IPS siswa kelas III SD.</li> <li>6. Mengembangkan instrumen pemantau aktivitas guru dan siswa.</li> <li>7. Mengembangkan format evaluasi hasil belajar IPS siswa.</li> </ol>

		8. Mempersiapkan alat pengumpul data, yakni lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi selama proses pembelajaran, dan tes hasil belajar IPS berupa soal pilihan ganda.
	<b>Pelaksanaan Tindakan</b>	<p><b>Pertemuan 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>2. Menyajikan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.</li> <li>3. Mengkondisikan siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>4. Setiap kelompok kembali diberikan 2 buah <i>puzzle</i> untuk dirangkai yang bergambar profesi seseorang yang menghasilkan barang.</li> <li>5. Memberikan LKS yang berisi lembar pengamatan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.</li> <li>6. Setiap kelompok maju bergantian untuk membacakan hasil diskusinya.</li> <li>7. Memberikan penghargaan atau <i>reward</i> kepada kelompok yang paling cepat merangkai <i>puzzle</i> yang diberikan dan hasil diskusi terbaik.</li> </ol>
		<p><b>Pertemuan 2:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>2. Menyajikan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.</li> <li>3. Mengkondisikan siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>4. Setiap kelompok kembali diberikan <i>puzzle</i> untuk dirangkai bergambar profesi seseorang yang menghasilkan jasa.</li> <li>5. Memberikan LKS yang berisi lembar pengamatan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.</li> <li>8. Setiap kelompok maju bergantian untuk membacakan hasil diskusinya.</li> <li>9. Memberikan penghargaan atau <i>reward</i> kepada kelompok yang paling cepat merangkai <i>puzzle</i> yang diberikan dan hasil diskusi terbaik. Memberikan penghargaan atau <i>reward</i> kepada kelompok yang paling cepat merangkai <i>puzzle</i> yang diberikan dan hasil diskusi terbaik.</li> <li>10. Memberikan tes evaluasi hasil belajar IPS siswa pada akhir siklus II.</li> </ol>
	<b>Pengamatan Tindakan</b>	1. Melakukan pengamatan selama pelaksanaan tindakan berlangsung dengan menggunakan instrument tindakan aktivitas guru dan siswa yang telah dibuat.

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menilai hasil tindakan dengan mengisi instrument aktivitas guru dan siswa.</li> <li>3. Membuat laporan catatan lapangan selama pelaksanaan tindakan berlangsung.</li> <li>4. Mendokumentasikan saat proses pembelajaran berlangsung.</li> </ol>
	<b>Refleksi Tindakan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan diskusi dan tanya jawab dengan observer mengenai kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung.</li> <li>2. Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan.</li> </ol>

#### **D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT Raflesia, Depok yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Adapun partisipan yang terlibat dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah rekan sejawat atau guru kelas III SD yang mengajar di SDIT Raflesia, Depok yang bertindak sebagai observer yang dipercaya dan dapat bekerja sama untuk memberi masukan, kritik, dan saran yang membangun dalam penelitian ini.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai perancang rencana penelitian. Peneliti melakukan langsung terhadap proses pembelajaran IPS di kelas III SDIT Raflesia, Depok. Peneliti merancang penelitian tindakan

bekerjasama dengan guru kelas sebagai pengamat (observer) dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Posisi peneliti dalam penelitian kali ini juga sebagai partisipan yang mengajarkan materi IPS, melakukan proses belajar pembelajaran di kelas sesuai fokus penelitian. Pada proses ini, peneliti berusaha menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan.

#### **F. Hasil Tindakan yang Diharapkan**

Pencapaian keberhasilan dari setiap tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek, yakni : (1) proses pembelajaran yang kondusif, ditandai dengan siswa aktif dapat tercapai, program dapat dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan, (2) aspek evaluasi bila hasil belajar IPS siswa sesuai kriteria keberhasilan pada tahap pembelajaran.

Penelitian dianggap berhasil apabila pada akhir siklus minimal 90% dari jumlah seluruh siswa kelas III sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni 70. Kemudian pemantau aktivitas tindakan guru dan siswa untuk media *puzzle* dianggap berhasil apabila sudah mencapai minimal 90%.

Jika hasil pengamatan sudah menunjukkan hasil yang diinginkan, maka penelitian dapat dikatakan berhasil dan tidak lagi dilanjutkan ke siklus

berikutnya. Apabila hasil yang dicapai dari proses pengamatan masih kurang dari kriteria yang telah dibuat, maka perlu dilanjutkannya lagi ke siklus berikutnya.

## **G. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan media *puzzle*. Oleh karena itu, data dalam penelitian tindakan ini dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) data pemantau tindakan, dan (2) data penelitian.

Pertama, data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya, data ini dikategorikan sebagai alat hasil pemantau selama tindakan diberikan, yaitu lembar pengamatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Adapun data penelitian merupakan data hasil dari tindakan, yaitu evaluasi atau hasil belajar IPS siswa yang diperoleh melalui instrumen tes pada setiap akhir siklus. Data penelitian ini juga berfungsi sebagai data perbandingan keberhasilan guru dalam mengajar.

Kedua, peneliti juga melampirkan foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guna melengkapi data siswa dalam proses

pembelajaran selama penelitian berlangsung. Di samping itu, data pendukung lainnya berupa hasil refleksi, diskusi dengan guru kelas dan siswa yang dianalisis dengan teknik narasi deskripsi yang ada dalam catatan lapangan.

## **2. Sumber Data**

Sumber data penelitian tindakan dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) sumber data pemantauan tindakan yang diambil dari pengamatan guru yang melaksanakan pembelajaran dan siswa yang melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media *puzzle* dan (2) sumber data hasil penelitian yang diambil dari hasil belajar siswa melalui tes tertulis pada siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Raflesia, Depok pada setiap akhir siklus.

## **H. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan hasil selama proses pembelajaran, peneliti menggunakan lembar observasi terstruktur sebagai alat penilaiannya, serta catatan lapangan yang dibuat berdasarkan situasi kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Dibantu dengan menggunakan kamera sebagai alat dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah dengan cara tes hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus.

## **1. Data Hasil**

### **a. Definisi Konseptual**

Hasil belajar IPS merupakan penilaian hasil yang dicapai atau diperoleh siswa secara keseluruhan setelah melakukan proses pembelajaran yang dinyatakan dalam angka-angka atau skor dan dibuat oleh guru sesuai dengan materi IPS yang dipelajari. Pelaksanaan penilaian harus melewati tahap evaluasi, dimana siswa harus mengerjakan soal-soal yang telah dibuat guru. Hasil belajar IPS dalam penelitian ini hanya berfokus pada aspek kognitif saja.

### **b. Definisi Operasional**

Hasil belajar IPS adalah skor yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, dengan mengerjakan soal-soal berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 20 butir yang telah disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator yang telah ditentukan. Berdasarkan KD mata pelajaran IPS di kelas III, yakni KD 2.1 “Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan”, mengacu pada KD yang diambil maka kemampuan yang diuji meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Instrumen yang dibuat berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari empat opsi jawaban. Setiap jawaban yang benar akan diberi skor 1, sedangkan yang menjawab salah akan diberikan skor 0.

### c. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi penilaian hasil belajar IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas III SDIT Raflesia, Depok pada materi Jenis-jenis Pekerjaan dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Intrumen Hasil Belajar IPS Siklus I**

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Aspek yang Diukur				Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	
2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan.	Mendefinisikan pengertian pekerjaan.	Jenis-jenis pekerjaan	1				1
	Mengidentifikasi macam-macam kebutuhan hidup manusia		2,3,4,8				4
	Mengidentifikasi pekerjaan seseorang.		10,12,15,16				4
	Membedakan kebutuhan hidup tambahan manusia			5,6			2
	Menjelaskan pentingnya orang bekerja.			7			1
	Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan.			9			1
	Membedakan pekerjaan seseorang.			11,13,14			3
	Mengklasifikasi macam-macam kebutuhan hidup manusia.				17,18		2
	Menganalisis macam-macam kebutuhan hidup manusia.					19,20	2
	<b>Jumlah</b>				<b>9</b>	<b>7</b>	<b>2</b>

Keterangan:

C1 : Mengingat

C2 : Memahami

C3 : Menerapkan

C4 : Analisis

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS Siklus II**

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Aspek yang Diukur				Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	
2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan.	Menjelaskan pengertian pekerjaan.	Jenis-jenis pekerjaan		1			1
	Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan.		2,3,4				3
	Menentukan jenis pekerjaan seseorang.			5,6			2
	Menjelaskan jenis-jenis pekerjaan.			7			1
	Membedakan jenis-jenis pekerjaan.			8,9,10			3
	Mengidentifikasi jenis pekerjaan seseorang.		11,12,13				3
	Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.		14,16				2
	Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.		15,17				2

	Mengklasifikasi jenis pekerjaan seseorang dengan lapangan kerja.				18, 19		2
	Menganalisis jenis-jenis pekerjaan.					20	1
	<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>20</b>

Keterangan:

- C1 : Mengingat
- C2 : Pemahaman
- C3 : Penerapan
- C4 : Analisis

Pada penyusunan tes pilihan ganda terdapat kaidah-kaidah penyusunan yang perlu diperhatikan, yaitu (1) pernyataan harus jelas dalam memutuskan masalah, (2) pilihan dan pernyataan sedapat mungkin tidak berupa suatu kalimat panjang, (3) hindarkan penggunaan kata-kata atau kalimat yang acak dan tidak relevan dengan persoalan dan kemungkinan jawaban hendaknya disusun secara homogen, (4) apabila terdapat gambar, gambar tersebut harus mempunyai arti dan terpadu dengan pertanyaan serta jawaban.<sup>4</sup>

Butir soal tertulis dalam bentuk pilihan ganda dan pemberian skor dengan angka 1 (satu) bagi setiap butir jawaban yang benar dan angka 0 (nol) jika jawaban salah.

Jumlah skor yang diperoleh siswa dihitung dengan prosedur:

<sup>4</sup> M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), h. 41.

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\text{Jumlah total nilai akhir}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

## **2. Media Pembelajaran Puzzle**

### **a. Definisi Konseptual**

Media *puzzle* merupakan salah satu media edukatif yang mencerdaskan sekaligus menyenangkan, karena berupa alat permainan bongkar pasang bergambar yang dapat melatih keterampilan berpikir, keterampilan bernalar, melatih gerak motorik halus, mengasah kemampuan *logic mathematics*, keterampilan memecahkan masalah, dan lain sebagainya.

### **b. Definisi Operasional**

Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran sederhana, karena dapat dibuat oleh siapa saja dimana konten gambar disesuaikan dengan karakteristik siswa, standar kompetensi, kompetensi dasar, pada mata pelajaran IPS kelas III SD untuk materi Jenis-jenis Pekerjaan. Media ini digunakan dengan empat tahap yaitu, (1) tahap persiapan, (2) tahap sebelum bermain, (3) tahap bermain, dan (4) tahap setelah bermain.

### c. Kisi-kisi Instrumen

Adapun kisi-kisi pemantau tindakan penggunaan media *puzzle* dijelaskan dalam table berikut:

**Table 3.4 Kisi-kisi Lembaran Pemantau Aktivitas Tindakan Guru dalam Penggunaan Media *Puzzle***

No.	Dimensi	Aktivitas
1.	Tahap Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan <i>puzzle</i> sebanyak kelompok yang akan dibuat.</li> <li>2. Melakukan pembukaan dan apersepsi (mengucapkan salam, berdoa, dan pertanyaan singkat terkait materi yang telah dipelajari).</li> <li>3. Menjelaskan tujuan pembelajaran.</li> </ol>
2.	Tahap sebelum bermain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan cara menggunakan <i>puzzle</i>.</li> <li>2. Menanyakan ulang kepada siswa apakah sudah jelas dengan cara permainannya atau masih merasa bingung.</li> <li>3. Menunjukkan secara langsung <i>puzzle</i> yang akan dimainkan nanti.</li> <li>4. Menjelaskan aturan permainan <i>puzzle</i> yang akan diberlakukan.</li> <li>5. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok.</li> <li>6. Memberikan <i>puzzle</i> kepada masing-masing kelompok untuk disusun, <i>puzzle</i> yang diberikan bergambar profesi seseorang.</li> </ol>
3.	Tahap selama bermain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memastikan <i>puzzle</i> dalam keadaan utuh.</li> <li>2. Meminta siswa mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang utuh tersebut untuk disusun kembali secara berkelompok .</li> <li>3. Mengingatkan siswa untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan yang telah disepakati.</li> <li>4. Mengamati dan menentukan kelompok tercepat dalam menyusun <i>puzzle</i>, juga kelompok yang bekerjasama dengan baik.</li> <li>5. Setelah waktu yang diberikan habis, guru meminta siswa menghentikan permainan.</li> </ol>
4.	Tahap setelah bermain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa mengisi LKS terkait materi dan <i>puzzle</i> yang disusun serta mendiskusikannya bersama teman sekelompok.</li> <li>2. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas.</li> <li>3. Guru meminta siswa menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran.</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengajak siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing.</li> <li>5. Guru mengajak siswa kembali berdiskusi bersama-sama terkait gambar <i>puzzle</i> yang telah disusun oleh setiap kelompok dengan tanya jawab.</li> <li>6. Guru mengumpulkan kembali <i>puzzle</i> yang telah diberikan.</li> </ol>
--	--	--

**Table 3.5 Kisi-kisi lembar Pemantau Aktivitas Tindakan Siswa dalam Penggunaan Media *Puzzle***

No.	Dimensi	Aktivitas
1.	Tahap Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengondisikan dirinya dengan tertib untuk siap menerima pembelajaran.</li> <li>2. Menyimak tujuan pembelajaran dari guru.</li> </ol>
2.	Tahap Sebelum Bermain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak penjelasan guru tentang cara penggunaan media <i>puzzle</i>.</li> <li>2. Aktif bertanya jika ada hal yang belum dimengerti.</li> <li>3. Merespon pertanyaan guru apakah sudah jelas atau belum dengan cara penggunaan dan permainannya.</li> <li>4. Melihat secara langsung <i>puzzle</i> yang akan dimainkan nanti, yakni <i>puzzle</i> bergambar profesi seseorang.</li> <li>5. Menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan yang akan dilakukan.</li> <li>6. Tertib saat pembagian kelompok.</li> <li>7. Masing-masing kelompok menerima <i>puzzle</i> untuk disusun.</li> </ol>
3.	Tahap Selama Bermain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencermati garis potongan dan warna antara potongan satu dengan yang lain pada <i>puzzle</i> yang masih dalam keadaan utuh.</li> <li>2. Mengacak-acak potongan <i>puzzle</i> yang utuh.</li> <li>3. Menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> tersebut secara berkelompok agar kembali seperti keadaan semula dengan rapih.</li> <li>4. Berhenti menyusun <i>puzzle</i> apabila waktu yang diberikan sudah habis.</li> <li>5. Mendiskusikan gambar yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.</li> </ol>
4.	Tahap Setelah Bermain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengisi LKS yang telah disiapkan guru dan mendiskusikannya dengan teman sekelompok.</li> <li>2. Menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.</li> <li>3. Menyampaikan pengalamannya selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>.</li> <li>4. Kembali mengkondisikan diri duduk ditempat masing-masing dengan tertib.</li> <li>5. Melakukan tanya jawab dengan guru seputar materi</li> </ol>

		yang dipelajari. 6. Mengembalikan <i>puzzle</i> yang telah diberikan kepada guru.
--	--	--

Lembar pengamatan pemantauan tindakan guru dan siswa ini terdiri dari dua alternative jawaban, “Ya” atau “Tidak”. Jika pernyataan dilakukan maka akan dijawab “Ya”, maka skornya 1. Sebaliknya jika pernyataan tidak dilakukan maka jawabannya “Tidak” dan skornya 0.

## I. Teknik analisis Data

### a. Analisis Data

Analisis dapat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas III melalui media *puzzle* oleh peneliti atau guru, maka teknik analisis yang digunakan adalah menganalisis data yang telah terkumpul data melakukan penghitungan kemampuan siswa dalam menjawab soal tes atau evaluasi

Analisis data pada penelitian setelah menggunakan media *puzzle* ini diperoleh dari tes tertulis berupa pilihan ganda, jika benar maka diberi skor 1 apabila siswa salah menjawab maka diberi skor 0. Data penelitian pengamatan media *puzzle* yang menggambarkan tahap kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, penilaian pengamatan dimulai dari angka 1 sampai dengan 4. Jika pada tindakan siklus 1 belum mencapai target yang dibuat, maka akan dilakukan tindakan selanjutnya di siklus 2, sampai target

yang ditentukan tercapai. Demi mempermudah mengetahui peningkatan hasil belajar sesuai indikator ketercapaian dalam penelitian ini, maka digunakan rumus sebagai berikut:

#### **Persentase kognitif siswa**

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

#### **b. Interpretasi Hasil Analisis**

Setelah dilakukan analisis data, langkah selanjutnya dilaksanakan interpretasi hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator. Hasil data disajikan dalam bentuk diagram batang. Diagram batang yang ditampilkan dapat dilihat hasil persentase yang diperoleh siswa setiap di setiap siklus.

#### **J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik pemeriksaan keabsahan data ini dilakukan dengan teknik triangulasi, yang artinya memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data guna melakukan pengecekan atau pembandingan terhadap suatu data. Teknik triangulasi yang digunakan peneliti adalah dengan membandingkan data hasil pengamatan dari lembar pemantauan tindakan guru dan siswa, dokumentasi (foto), dan data hasil belajar siswa.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DATA, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Penelitian Siklus I**

###### **a. Perencanaan**

Sebelum melaksanakan tindakan di siklus I peneliti terlebih dahulu membuat sebuah perencanaan yang akan dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Adapun perencanaan yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS dengan materi “Jenis-jenis Pekerjaan” yang menggunakan *puzzle* sebagai mediana.
- 2) Menentukan gambar *puzzle* sebagai media yang akan digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Membuat dan menyusun lembar kerja siswa dalam menggunakan media *puzzle*.
- 4) Membuat dan menyusun lembar hasil belajar siswa, dengan jumlah soal sebanyak 20 butir yang akan diberikan pada akhir pertemuan

siklus I guna mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle*.

- 5) Membuat dan menyusun lembar pengamatan tindakan aktivitas guru dan siswa yang akan digunakan oleh pengamat (*observer*) sebagai acuan dalam melaksanakan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **1) Siklus I Pertemuan 1**

Pelaksanaan tindakan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 9 Februari 2015. Kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pada keesokan harinya Selasa, 10 Februari 2015, dengan alokasi waktu masing-masing 2x35 menit.

#### **Kegiatan Awal (10 menit)**

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 9 Februari 2015, dan dimulai pada pukul 07.20-08.30. Guru mengawali pertemuan pertama dengan mengucapkan salam, kemudian memulai pembelajaran dengan mengkondisikan keadaan kelas agar kondusif. Guru mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum belajar. Guru meminta ketua kelas yakni Nabilla untuk memimpin doa.

Selesai berdoa guru meminta siswa untuk mengeluarkan buku IPS serta peralatan tulisnya. Guru mulai mengawali kegiatan pembelajaran

dengan yel-yel semangat untuk memberi motivasi kepada siswa. Dilanjutkan dengan memeriksa daftar hadir siswa.

Guru mulai menghubungkan materi yang akan disampaikan dengan pengalaman hidup siswa masing-masing. Guru bertanya “Hari ini kalian sarapan atau tidak?” Beberapa siswa menjawab iya dan tidak. Kemudian guru bertanya, “Sarapan atau makan itu penting atau tidak bagi kalian?”. Siswa mulai kompak menjawab iya. Luthfi berkata, “Pentinglah bu, kalau enggak nanti laper. Kalo lapar nanti gabisa mikir bu”. “Kalau saya enggak makan nanti saya sakit lambung bu!” kata Faryal.

Guru mulai memberikan apersepsi dengan menghubungkan pengalaman yang mereka miliki dengan kebutuhan hidup manusia. Guru berkata, “Nah, kalau begitu kalian tahu kan betapa pentingnya makanan bagi kehidupan kita? Walaupun orang berpuasa seharian ia tidak makan, tapi ketika waktunya berbuka ia akan tetap menyantap makanan sebagai sumber energinya”. Berlanjut ke pertanyaan lain guru bertanya, “Tadi pagi waktu berangkat ke sekolah, kalian naik kendaraan apa?” Semua siswa antusias menjawab, “Dianter mama naik motor bu!” jawab Nabila. “Kalau aku naik motor bu! Bareng Ayah tadi!”, sahut Rizky. Sedangkan Nura dan Zakiya kompak menjawab “Kita jalan kaki bu, soalnya rumah kita dekat.” Kemudian guru kembali mengasosiasikan jawaban-jawaban siswa tadi ke dalam materi yang akan dipelajari. Bahwa dalam menjalani hidup manusia pasti membutuhkan sesuatu atau hal-hal yang dapat membuatnya bertahan hidup.

Selanjutnya guru menyampaikan cakupan materi, menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan uraian kegiatan yang akan dilaksanakan hari itu.

### **Kegiatan Inti (50 menit)**

Kegiatan inti dimulai dari ketika guru membawa rangkaian *puzzle* yang telah tersusun dan menunjukkannya di depan kelas. Seketika ruang kelas terdengar sangat gaduh. Semua siswa terlihat sangat senang dan antusias, beberapa diantaranya bertanya apakah mereka akan memainkan *puzzle* tersebut?

Siswa bersama guru melakukan tanya jawab seputar gambar *puzzle* yang ada. Setelah tanya jawab selesai guru menyampaikan penjelasan singkat mengenai kebutuhan hidup manusia baik yang pokok/utama maupun kebutuhan tambahan. Namun, selama penjelasan guru berlangsung Farooq terlihat lebih tidak sabar dibanding teman-teman lainnya, ia terus bertanya kapan *puzzle* tersebut bisa dimainkan.



**Gambar 4.1 Guru Menjelaskan Materi**

Usai penjelasan guru selesai, barulah guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang heterogen dengan cara menghitung 1,2,3,4, sampai 5.

Mereka dikondisikan untuk duduk bergabung dengan kelompoknya masing-masing dengan tertib. Pembagian kelompok pun berjalan lancar tanpa ada kendala berarti. Guru meminta setiap kelompok memberikan nama untuk kelompoknya masing-masing dengan menggunakan nama sahabat nabi. Kelompok 1 memberi nama Fatimah Azzahra, kelompok 2 bernama Abu Bakar, kelompok 3 bernama Sholahuddin, kelompok 4 bernama Usman bin Affan, dan kelompok 5 bernama Ali bin Abi Thalib.

Setelah memastikan semua siswa mendapatkan kelompok dan duduk dengan tertib di kelompoknya masing-masing, barulah guru mulai menjelaskan cara bermain dan peraturan selama bermain *puzzle*. Ketika semua siswa dianggap mengerti barulah guru membagikan sebuah *puzzle* kepada tiap-tiap kelompok. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengamati gambar *puzzle* serta lekukan garis potong pada *puzzle* terlebih dahulu. Setiap kelompok juga harus menyusun strategi agar mereka dapat menyelesaikannya lebih cepat dahulu dibanding yang lain.

Setelah waktu pengamatan dirasa cukup, guru meminta *puzzle* yang utuh tersebut untuk dibongkar (diacak-acak) selama 10 detik agar kepingan *puzzle* dirasa benar-benar teracak. Namun, sedikit kendala terjadi dengan kelompok 1 (Fatimah Azzahra) karena terlalu bersemangat kepingan *puzzle* mereka jadi berserakan kemana-mana. Guru mengingatkan untuk menjaga *puzzle* yang telah diberikan agar tidak ada yang hilang atau rusak.

Ketika semua kelompok sudah siap memulai, guru bersama siswa menghitung 3...2...1 dan mereka mulai menyusun kembali *puzzle* yang telah diberikan. Kelompok 5 (Ali bin Abi Thalib) terlihat sangat bersemangat, Nouza berkata, “Eh.. ehh cepetan biar kita selesai pertama!”. Guru memperhatikan setiap kelompok sembari memberi sedikit arahan untuk menempelkan keping *puzzle* tersebut agar rapih.



**Gambar 4.2 Kelompok 3 (Sholahuddin) sedang Menyusun *Puzzle***

Saat guru bertandang ke kelompok 3 (Sholahuddin), ada siswa yang bertanya “Bu, kok alat canggih kaya gini bukan masuk kebutuhan pokok bu? Kan sekarang setiap orang punya TV punya Handphone”, kata Intan. Bilqis, “Iya bu, TV saya aja ada 4 dirumah disetiap kamar ada TV”. Guru memberikan jawaban “Iya memang sekarang orang-orang semua punya alat-alat canggih, tapi coba kamu bayangin seandainya tidak ada TV tidak ada HP apa kamu masih tetap bisa hidup?” Semua menjawab, “Bisa bu!” Guru memberikan umpan balik berupa perumpamaan agar mereka bisa

membedakan langsung kebutuhan mana yang pokok dan mana yang tambahan.

Waktu berlalu sudah 15 menit namun belum ada satu kelompok pun yang dapat menyelesaikan *puzzle* dengan sempurna, hanya kelompok 1 (Fatimmah Azzahra) yang terlihat sudah menyelesaikan dan menempel 75% bagian. Guru melihat kendala yang dihadapi setiap kelompok dan membuat catatan lapangan. Sebenarnya waktu penyusunan sudah habis namun guru memperpanjang waktu untuk 10 menit ke depan. Akhirnya, setelah 24 menit waktu berlalu kelompok 1 berhasil menyelesaikan paling pertama, kemudian guru segera membagikan LKS untuk terlebih dahulu dikerjakan.



**4.3 Gambar *Puzzle* Kelompok I (Fatimah Az-zahra)**

Disusul kelompok 5 (Ali bin Abi Thalib) selesai pada menit ke 26, kelompok 2 (Abu Bakar) di menit 32. Lima menit sebelum waktu penyusunan benar-benar habis guru kelompok 3 (Sholahudiin) dan 4 (Usman bin Affan) berhasil menyelesaikannya. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok yang selesai mengerjakan.



**Gambar 4.4 Kelompok 4 (Usman bin Affan) Mengerjakan LKS**

Siswa dikondisikan kembali untuk tetap kondusif kembali duduk di kelompoknya masing-masing dan menyampaikan pengalaman belajarnya. Lagi-lagi Farooq dan Nouza tunjuk tangan ingin berbicara. Menurut Farooq kegiatan belajar kali ini berbeda dengan sebelumnya, ia dan teman-temannya belum pernah belajar menggunakan *puzzle*. Pendapat lain datang dari Nouza, menurutnya pembelajaran kali ini menyenangkan tidak terasa waktu cepat habis, dan mereka senang bisa bekerjasama dengan temannya. Siswa perempuan pun tidak kalah ingin mengutarakan pendapatnya. Menurut Nabila, mereka bisa melatih kesabaran dan ketelitian dalam menyusun kepingan *puzzle*. Disisi lain ada pendapat yang datang dari beberapa siswa, mereka mengatakan, gambar puzzle kelompoknya lebih sulit dibanding yang lain dan membutuhkan waktu lama dalam menyusunnya, sehingga waktu mereka mengisi dan mendiskusikan LKS yang diberikan menjadi sangat singkat. Ada pula pendapat yang datang dari Intan yang mengatakan keping puzzle terlalu banyak bagi mereka. Setelah masing-masing menyatakan

pengalaman, siswa diajak untuk membacakan hasil diskusi pada lembar LKS secara bergantian.

### **Kegiatan Akhir (10 menit)**

Usai membacakan hasil diskusi dari gambar *puzzle* yang telah diberikan, guru memberikan umpan balik yang positif dan memberikan konfirmasi untuk meluruskan pemahaman yang salah.

Selanjutnya siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini, yakni mengkategorikan atau membedakan kebutuhan hidup manusia secara umum, seperti kebutuhan pokok dan kebutuhan tambahan. Dimana kebutuhan pokok merupakan kebutuhan mutlak yang pasti dibutuhkan manusia, sedangkan kebutuhan tambahan berupa kebutuhan kedua yang dapat membantu atau menunjang kegiatan atau kehidupan manusia sehari-hari. Kegiatan pun berakhir seiring berbunyinya bel tanda istirahat.

## **2) Siklus I Pertemuan 2**

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap ini disesuaikan dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Februari 2015.

### **Kegiatan Awal (5 menit)**

Pertemuan kedua pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Februari 2015 pukul 10.00-11.10. Guru mengkondisikan siswa untuk siap

belajar dengan tertib dan dalam suasana yang kondusif. Sebelum dimulainya pembelajaran guru mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu. Kemudian guru menanyakan daftar kehadiran siswa pada hari itu.

Guru kembali mengulas seputar materi yang telah dipelajari kemarin. Salah satu siswa bernama Rizky berkata, “Kemarin kita main *puzzle* bu yang gambarnya tentang kebutuhan hidup manusia. Guru melakukan apersepsi dengan menghubungkan materi kemarin dengan materi yang akan dipelajari hari ini. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Beberapa diantaranya ada yang bertanya, apakah mereka akan bermain *puzzle* lagi? Ketika guru menjawab “Ya! Kita akan bermain *puzzle* lagi hari ini.” Sontak disambut dengan antusias dan sorak kegembiraan oleh para siswa.

### **Kegiatan Inti (50 menit)**

Siswa kembali mengamati sebuah gambar *puzzle* yang guru tampilkan di depan. Guru mengeksplor pengetahuan siswa dengan melakukan tanya jawab seputar gambar. Gambar yang ditampilkan merupakan profesi atau pekerjaan seseorang. Guru dan siswa melakukan tanya jawab, seperti apa nama profesi dari gambar tersebut? Apa saja yang dikerjakan oleh pekerja tersebut? Guru juga menanyakan profesi atau pekerjaan orang tua siswa masing-masing, dan menanyakan untuk apa orang tua kalian bekerja? Nabila menjawab, “Ibu aku Bidan bu kerjanya buat bantu orang melahirkan”. Di pihak lain Luthfi, Dzaky, dan Rizky justru menjawab kalau orang tua mereka

bekerja untuk beli mainan dan makanan. Tak mau kalah dengan temannya yang lain Nura, Abi, dan Zaki pun menceritakan pekerjaan orang tuanya dan untuk apa orang tua mereka bekerja.

Siswa mendengarkan penjelasan guru seputar materi yang dipelajari. Setelah itu permainan *puzzle* dimulai. Guru kembali menjelaskan tata cara dan aturan bermain. Guru mengkondisikan pula setiap siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing seperti kemarin. Demi membuat suasana kelas tetap kondusif sebekum bermain *puzzle* guru berkata bahwa kelompok yang paling rapih duduknya, yang paling tertib, dan tidak berisik akan diberikan *puzzle* terlebih dahulu. Ternyata cara tersebut sangat manjur diterapkan. Sontak keadaan kelas yang tadinya berisik menjadi sunyi seketika. Guru membagikan *puzzle* kepada setiap kelompok satu per satu. Mereka diizinkan untuk kembali mengamati lekukan, warna, dan garis pada kepingan *puzzle*. Setelah itu guru meminta kepingan *puzzle* tersebut dibongkar dan diacak-acak selama 10 detik. Semua siswa menghitung selama 10 detik bersama-sama. Kemudian setelah dirasa cukup barulah permainan *puzzle* dimulai saat hitungan ke 3...2...1.



**Gambar 4.5 Kelompok 4 (Usman bin Affan) sedang Menyusun *Puzzle***

Seluruh kelompok terlihat bersemangat untuk mengerjakan *puzzle* kali ini mereka tidak ingin lama seperti kemarin. Guru mendatangi setiap kelompok satu demi satu untuk mengamati kesulitan apa yang dihadapi siswa. Sepuluh menit berlalu baru kelompok 5 (Ali bin Abi Thalib) yang dapat menyusun 50% kepingan *puzzle* namun belum ditempelkan. Guru membantu kelompok yang merasa kesulitan dalam menyusun *puzzle* yang diberikan. Lagi-lagi saat 15 menit berlalu waktu yang diberikan sudah habis, namun belum ada satupun kelompok yang nampak dapat menyelesaikan *puzzle*-nya dengan baik. Guru menambahkan waktu 10 menit lagi. Terlihat kelompok 1 dan 5 hampir selesai. Setelah 25 menit kelompok 5 (Ali bin Abi Thalib) selesai pertama, kemudian disusul kelompok 1, 3, 2, dan 4.

Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan sesuai dengan gambar *puzzle* yang mereka kerjakan. Waktu mengerjakan pun habis. Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan

hasil diskusi dari LKS yang diberikan secara bergantian. Guru memberikan umpan balik yang positif terhadap hasil diskusi kelompok.



**Gambar 4.6 Diskusi Kelompok 2 (Abu Bakar)**

Siswa dikondisikan kembali untuk tetap tertib dan duduk di tempat masing-masing agar suasana kelas tetap kondusif. Setelah itu siswa kembali mengungkapkan perasaannya dan pengalaman belajarnya hari itu yang juga menggunakan media *puzzle*. Anggota kelompok 4 (Usman bin Affan) mengungkapkan pengalamannya, menurut Dzaky kelompoknya selalu terlambat karena koordinasi dengan anggota kelompoknya kurang kompak. Guru memberikan tanggapan dengan positif, yakni memberikan saran agar mereka berbagi tugas, ada yang menyusun dan ada yang menempel.

#### **Kegiatan Akhir (15 menit)**

Pada kegiatan akhir guru memberi kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari, bahwa setiap orang kelak akan memiliki profesi atau pekerjaan yang akan dilakukan demi memenuhi kebutuhan hidup mereka.

Guru juga meluruskan pemahaman siswa yang kurang. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.

Diwaktu 10 menit terakhir guru membagikan Lembar Hasil belajar Siklus I pada masing-masing siswa yang berisi 20 butir soal evaluasi. Siswa mengerjakan soal evaluasi tersebut masing-masing tanpa diperbolehkan menyontek atau membuka buku. Siswa diberikan waktu selama 10 menit untuk mengerjakan, setelah 10 menit berakhir barulah guru mengumpulkannya.



**Gambar 4.7 Siswa Mengerjakan Lembar Hasil Belajar Siklus I**

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan bel pertanda shalat Dzuhur dan istirahat kedua. Siswa mengumpulkan soal yang telah mereka kerjakan, kemudian membereskan buku dan alat tulisnya, setelah itu mengucapkan salam dan keluar dengan tertib untuk mengambil wudhu.

### **c. Pengamatan/Observasi**

Pengamatan dilakukan selama proses tindakan berjalan. Tahap ini dilakukan oleh observer karena peneliti berada di posisi sebagai pemberi

atau pelaksana tindakan. Observer atau pengamat yang bertindak untuk mengamati jalannya proses tindakan berlangsung adalah guru kelas III Ali Bin Ali Thalib di SDIT Raflesia, Depok, yakni ibu Desy. Tugas observer adalah mengamati kesesuaian antara lembar pengamatan guru dan siswa dalam menggunakan media *puzzle* dengan proses tindakan yang dilakukan oleh peneliti.

Pada lembaran pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa masing-masing mempunyai 20 butir pertanyaan. Dalam pengamatan yang dilakukan oleh observer pada pertemuan pertama, perolehan butir yang menyatakan “YA” pada lembar pemantau aktivitas guru sebanyak 17 butir, sedangkan perolehan butir yang menyatakan “YA” pada lembar aktivitas siswa sebanyak 16 butir. Pada pertemuan kedua perolehan, perolehan butir yang menyatakan “YA” pada lembar aktivitas guru sebanyak 17 butir, sedangkan perolehan butir yang menyatakan “YA” pada lembar aktivitas siswa sebanyak 17 butir.

Kelebihan serta kekurangan pada siklus I akan menjadi acuan bagi peneliti untuk merumuskan langkah yang akan dilakukan pada siklus II. *Time management* menjadi salah satu kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pasalnya keseluruhan kegiatan pembelajaran menjadi belum maksimal. Namun, pada siklus ini juga terdapat beberapa temuan yang perlu dipertahankan, yakni: (1) Guru membangun suasana yang menyenangkan sebelum memulai pembelajaran dengan senam otak sejenak dan menyerukan yel-yel “semangat” di kegiatan awal, (2) Guru mengeksplor

pengetahuan mereka dengan tanya jawab, dan mengaitkan permasalahan dan materi yang dipelajari dengan pengalaman siswa masing-masing, (3) Guru mampu menguasai kelas, karena mata guru sebanyak mata siswa, hal tersebut menjadikan suasana kelas selalu kondusif, (4) Guru selalu memberikan umpan balik positif terhadap jawaban atau pertanyaan yang siswa ajukan, (5) Guru mampu memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa agar tetap tekun, teliti, dan bekerjasama dalam menyusun *puzzle* dengan temannya.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan yang diperoleh didiskusikan oleh peneliti dan observer guna memperbaiki tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

#### **d. Refleksi Tindakan**

Refleksi merupakan tahap untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Berdasarkan temuan yang telah diuraikan di atas, peneliti dan observer perlu melakukan perbaikan pada proses pemberian tindakan di siklus II. Tindakan siklus II merupakan hasil perbaikan dari siklus I guna meningkatkan hasil belajar IPS siswa khususnya pada ranah kognitif. Berikut merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti sebagai guru.

- a. Beberapa siswa merasa keberatan dengan hasil pembagian kelompok secara acak, sehingga ada beberapa kelompok terlihat kurang bisa bekerjasama dengan temannya. Oleh karena itu guru harus memberi

arahan dan motivasi agar siswa belajar untuk dapat bekerjasama dengan siapapun, tanpa memilih-milih teman. Siswa harus mencerminkan sikap baik dalam bersosialisasi kepada semua orang.

- b. Guru kurang memperhatikan tingkat kesulitan gambar *puzzle*, sehingga ada *puzzle* yang dapat disusun dengan mudah dan tidak. Untuk itu guru harus lebih memperhatikan pemilihan setiap gambar pada *puzzle* agar tingkat kesulitan setiap gambar *puzzle* sama.
- c. Kepingan *puzzle* terlalu banyak sehingga siswa memakan banyak waktu dalam menyusunnya. Oleh karenanya kepingan *puzzle* yang tadinya berjumlah 35 keping akan dikurangi.
- d. Alas tempat menempel potongan *puzzle* tidak diberikan pola-pola sehingga menyulitkan siswa dalam menyusun dan menempelkan *puzzle*. Oleh karena itu pada siklus berikutnya, *puzzle* yang dibuat harus lebih baik desainnya dengan memberika pola juga di alas tempat menempelkan *puzzle*.
- e. Guru kurang memperhatikan pengaturan waktu, sehingga waktu mereka mengerjakan LKS, diskusi, dan persentasi di depan kelas sangat kurang. Maka, guru harus kembali meninjau dan memperhitungkan kembali pengaturan waktu dengan baik.
- f. Waktu yang diberikan guru untuk mengamati gambar *puzzle* utuh dirasa kurang, karena banyak diantara mereka yang lupa.

- g. Waktu guru dalam merangkum dan memberikan kesimpulan diakhir pembelajaran pun sangat kurang karena waktu termakan habis bermain *puzzle*.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, peneliti mendapatkan dua data, yaitu data penelitian dan data pemantau tindakan. Berdasarkan data penelitian persentase hasil belajar IPS siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada sebanyak 72,72 %. Hal tersebut menunjukkan target belum tercapai. Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM ada sebanyak 16 siswa, sedangkan target peneliti sebanyak 90% itu artinya harus ada  $\pm$  20 siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

Data pemantau tindakan merupakan hasil pengamatan observer selama proses penelitian berlangsung. Persentase hasil pemantau tindakan guru pada pertemuan 1 dan 2 siklus I sama besarnya yakni 85%, sedangkan hasil pemantau tindakan siswa pada pertemuan 1 siklus I sebesar 80% dan meningkat dipertemuan 2 yakni menjadi 85%. Adapun rekapitulasi nilai dari hasil belajar IPS siswa kelas III Ali Bin Abi Thalib di SDIT Raflesia, Depok dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Perolehan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Siklus I**

<b>NO.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	AKM	65	Belum Tuntas
2.	ADP	70	Tuntas
3.	BMP	90	Tuntas
4.	DTS	80	Tuntas

5.	D	75	Tuntas
6.	F	75	Tuntas
7.	FAE	65	Belum Tuntas
8.	FA	70	Tuntas
9.	GKT	75	Tuntas
10.	IK	75	Tuntas
11.	INZ	80	Tuntas
12.	I	60	Belum Tuntas
13.	KBA	80	Tuntas
14.	KNT	90	Tuntas
15.	MDR	60	Belum Tuntas
16.	MRM	70	Tuntas
17.	MLF	75	Tuntas
18.	NNS	85	Tuntas
19.	NAG	75	Tuntas
20.	NSD	70	Tuntas
21.	RS	40	Belum Tuntas
22.	ZK	60	Belum Tuntas
	<b>Rata-rata</b>	<b>72,04</b>	

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I, nilai hasil belajar IPS siswa kelas III masih belum mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya. Pasalnya ada 6 orang siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM. Peneliti dan observer mengambil kesimpulan bahwa peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

## **2. Penelitian Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan permasalahan yang didapat, peneliti kembali melakukan perencanaan tindakan berdasarkan

refleksi dari siklus I. Adapun perencanaan yang disusun kembali dalam pelaksanaan tindakan di siklus II antara lain:

- 1) Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang medianya menggunakan *puzzle*.
- 2) Peneliti membuat rancangan perbaikan dari kekurangan dan kelemahan pada siklus sebelumnya.
- 3) Peneliti memperbaiki media *puzzle* yang telah dipakai sebelumnya, dengan mengurangi jumlah kepingan menjadi 25 keping, dan membuat pola-pola garis pada papan atau alas menyusun *puzzle*.
- 4) Peneliti menentukan gambar *puzzle* yang akan digunakan, dan memperhatikan tingkat kesukaran gambar agar semua gambar memiliki tingkat kesukaran yang sama.
- 5) Membuat dan menyusun lembar pengamatan tindakan aktivitas guru dan siswa yang akan digunakan oleh pengamat (*observer*) sebagai acuan dalam melaksanakan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti.
- 6) Membuat dan menyusun lembar kerja siswa dalam menggunakan media *puzzle*.
- 7) Membuat dan menyusun lembar hasil belajar siswa, dengan jumlah soal sebanyak 20 butir yang akan diberikan pada pertemuan akhir siklus I guna mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle*

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **1) Siklus II Pertemuan 1**

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap ini sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat dan sebagai tindak lanjut dari siklus I. Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 16 Februari 2015 dengan waktu 2x35 menit. Kemudian dilanjutkan pada pertemuan kedua keesokan harinya Selasa, 17 Februari 2015 dengan waktu 2x35 menit.

#### **Kegiatan Awal (10 menit)**

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 16 Februari 2015, dan dimulai pada pukul 07.20 - 08.30. Sebelum memulai kegiatan awal guru mengkondisikan kelas agar suasana kelas kondusif dan bersih dari sampah. Kemudian, guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama. Guru mempersiapkan *puzzle* yang akan digunakan.

Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari siswa minggu lalu mengenai kebutuhan hidup manusia dan macam-macam pekerjaan yang ada. Guru memperlihatkan sebuah gambar Astronout kepada siswa. Mereka sangat terkesima melihat gambar yang ditunjukkan guru. Luthfi berkata, "Ibu.. saya kalau sudah besar mau jadi Astronout bu biar bisa keluar bumi!". Tanggapan lain muncul dari teman disebelahnya yaitu Ibrahim, ia berkata "Bu, memang orang Indonesia bisa jadi Astronout?". Guru menjawab dan memberikan motivasi kepada siswa bahwa tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini, asalkan kita mau berusaha, belajar, dan berdoa. Pendapat lain

datang dari Nabila, dia sangat kagum dengan profesi atau pekerjaan yang langka seperti itu, karena hanya segelintir orang yang dapat menginjakkan kakinya di luar planet bumi.

Guru memotivasi siswa agar kelak jika mereka sudah dewasa, mereka harus meraih cita-citanya sesulit apapun rintangan yang harus dihadapi. Mereka bisa menjadi apa yang mereka inginkan asalkan mau berusaha, belajar, dan berdoa kepada Tuhan. Kemudian, siswa mendengarkan tujuan pembelajaran hari itu serta cakupan materi yang akan dipelajari, yakni mengenal macam-macam pekerjaan.

### **Kegiatan Inti (50 menit)**

Guru memperlihatkan 2 buah *puzzle* sebagai contoh untuk dapat ditunjukkan kepada siswa. Siswa mengamati gambar *puzzle* yang diperlihatkan guru. Siswa mengeksplor pengetahuannya dengan bertanya jawab seputar gambar yang ditunjukkan. Gambar pertama merupakan gambar seorang dokter gigi, dan gambar kedua merupakan gambar seorang polisi. Guru bertanya, apakah persamaan dari kedua profesi tersebut? Beberapa siswa menjawab kesamaannya adalah sama-sama membantu orang. Guru pun memberikan umpan balik positif terhadap semua jawaban siswa yang beragam. Setelah itu siswa menyimak penjelasan guru mengenai macam-macam pekerjaan yang menghasilkan jasa.



**Gambar 4.8 Guru Menjelaskan Materi**

Usai mendengarkan penjelasan seputar materi, guru kembali membuat kelompok. Sebelum membuat kelompok guru menanyakan kepada semua siswa, apakah mereka ingin membentuk kelompok baru atau tidak? Hampir semua siswa menjawab tidak, untuk itu guru meminta mereka untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing seperti minggu lalu. Setelah seluruh kelompok duduk rapih di tempatnya masing-masing, guru kembali menjelaskan tata cara dan aturan baru bermain *puzzle*.

Guru membagikan sebuah *puzzle* kepada masing-masing kelompok, dan meminta mereka untuk mengamati terlebih dahulu dengan cermat *puzzle* yang masih utuh tersebut dalam waktu 2 menit. Setiap kelompok juga harus menyusun strategi agar mereka dapat menyelesaikan *puzzle* tersebut dengan cepat dan paling pertama.

Usai waktu mengamati selesai, guru bersama-sama siswa menghitung 1-10 untuk mengacak-acak atau membongkar *puzzle* yang utuh tersebut.

Setelah semua kelompok mengacak-acak kepingan *puzzle* barulah siswa diperbolehkan menyusun kembali dengan rapih seperti sedia kala.

Saat kegiatan menyusun *puzzle* guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk mengetahui apakah ada kendala atau kesulitan yang dihadapi? Ternyata keping *puzzle* yang sudah dikurang menjadi 25 keping dan papan alas *puzzle* yang sudah diberi pola-pola serta garis pinggir terbukti sangat membantu mereka dalam menyusun. Pasalnya di 10 menit pertama kelompok 1, 3, dan 5 sudah dapat menyusunnya lebih dari setengah bagian. Bahkan ketikan guru bertandang ke kelompok 4 (Usman bin Affan) yang terdiri dari (Dika, Fauzan, Farooq, Dzaky, dan Rizqi) mereka berkata *puzzle* yang kali ini lebih mudah disusun, gambarnya tidak sulit seperti kemarin.



**Gambar 4.9 Suasana Saat Siswa Menyusun *Puzzle***

Setelah 10 menit waktu berlalu, guru mengingatkan bahwa hanya tersisa 5 menit lagi untuk penyelesaian *puzzle* tersebut. Sontak suasana kelas menjadi gaduh karena mereka berlomba-lomba untuk menjadi yang pertama. Pada menit ke-15 kelompok 5 (Ali bin Abi Thalib) yang

beraggotakan Daffa, Faryal, Luthfi, Abi, dan Ibrahim berhasil menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikannya. Disusul oleh kelompok empat, satu, dua, dan tiga. Semua kelompok dapat menyelesaikan *puzzle* yang diberikan tepat waktu dan dalam waktu yang hampir bersamaan. Tepat di menit ke-20 seluruh kelompok dapat mengumpulkan *puzzle* tersebut.



**Gambar 4.10** Proses Penyusunan *Puzzle* Kelompok 3 (Sholahuddin)

Usai menyusun *puzzle* guru memberikan LKS kepada masing-masing kelompok, dan mereka diberikan waktu 10 menit untuk mendiskusikannya. Setelah sepuluh menit berlalu, guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk maju bergantian membacakan hasil diskusi mereka. Guru memberikan umpan balik yang positif terhadap hasil diskusi yang dibacakan.

Setelah kegiatan berkelompok selesai, guru meminta siswa untuk kembali duduk di tempatnya masing-masing. Guru kembali menanyakan pengalaman mereka belajar hari itu menggunakan *puzzle*. Semua kegiatan berkelompok kali ini berjalan lancar dan tepat waktu. Seluruh siswa terlibat

aktif, tidak ada siswa yang malu-malu bertanya atau membantu teman sekelompoknya. Mereka mulai menunjukkan sikap bekerjasama dengan baik.

### **Kegiatan Akhir (15 menit)**

Pada kegiatan akhir guru memberikan penguatan secara lisan terhadap kegiatan yang telah dilakukan siswa. Guru dan siswa juga membuat kesimpulan dari pembelajaran hari itu bersama-sama. Mereka mampu membedakan dengan baik dan mengenal ciri-ciri profesi yang menghasilkan jasa. Tak lupa guru juga memberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti. Setelah dirasa cukup paham, guru mengakhiri kegiatan pembelajaran berbarengan dengan bel berbunyi pertanda shalat duha dan istirahat pertama. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

## **2) Siklus II Pertemuan 2**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap ini disesuaikan dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pertemuan kedua pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Februari 2015, dengan waktu 2x35 menit.

### **Kegiatan Awal (5 menit)**

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Februari 2015, dan dimulai pada pukul 10.00 - 11.10. Sebelum memulai kegiatan awal guru mengkondisikan kelas agar susana kelas kondusif dan

bersih dari sampah. Kemudian, guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama. Guru mempersiapkan *puzzle* yang akan digunakan.

Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari siswa kemarin, yakni mengenai pekerjaan yang menghasilkan jasa. Pada pertemuan kedua siswa akan belajar macam-macam pekerjaan seseorang yang menghasilkan barang. Guru dan siswa mengadakan tanya jawab seputar pekerjaan penghasil barang apa yang mereka ketahui. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran hari itu dan cakupan materi yang akan dipelajari.

### **Kegiatan Inti (50 menit)**

Guru memperlihatkan 2 buah gambar *puzzle* yang telah dipersiapkan sebelumnya guna mengeksplor pengetahuan siswa. Guru dan siswa bertanya jawab seputar gambar *puzzle* yang ditampilkannya. Setelah itu siswa mendengarkan penjelasan guru sekilas mengenai materi yang dipelajari yakni macam-macam pekerjaan yang menghasilkan barang.

Usai memberi penjelasan, guru meminta siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya masing-masing seperti kemarin. Guru tetap menjaga suasana kelas agar tetap kondusif. Kemudian guru kembali mengingatkan siswa mengenai aturan permainan. Guru membagikan *puzzle* kepada masing-masing kelompok. Mereka diberikan waktu 2 menit untuk mengamati *puzzle* yang masih utuh tersebut. Dua menit berlalu, guru dan siswa

menghitung mundur 10-1 untuk mereka mengacak-acak atau membongkar *puzzle*. Setelah kepingan *puzzle* tersebut sudah teracak, barulah masing-masing kelompok diperbolehkan menyusunnya kembali seperti sediakala.



**Gambar 4.11** Proses Penyusunan *Puzzle* Kelompok 4 (Usman bin Affan)

Guru mengingatkan kembali bahwa waktu bermain *puzzle* selama 20 menit, dan setiap anggota kelompok harus bekerja sama menyusun strategi agar dapat menyelesaikannya paling pertama. Kegiatan menyusun *puzzle* kali ini terbilang sangat lancar, semua anggota aktif, dan kepingan *puzzle* yang ditempel semakin rapih. Tak lupa setiap 5 menit sekali guru mengingatkan waktu terus berjalan.

Pada menit ke-17 kelompok 1 dan 5 bersamaan berhasil menyelesaikan *puzzle* yang diberikan. Supaya adil guru langsung memberikan LKS kepada kelompok 1 dan 5, siapa yang paling cepat menyelesaikan LKS tersebut dialah yang paling pertama dan berhak mendapatkan reward. Setelah itu berturut-turut disusul oleh kelompok 2, 3, dan 4 hampir dalam waktu yang bersamaan.

Ternyata klompok 1 yaang paling pertama menyelesaikan LKS yang diberikan guru, untuk itu urutan pertama jatuh kepada kelompok 1 yang bernama Fattimah Azzahra. Usai 10 menit berlalu, kegiatan dilanjutkan dengan membacakan hasil diskusi, kegiatan ini pun berjalan lancar. Walaupun ada sedikit kendala pada kelompok 3 (Sholahuddin) yang jawaban hasil diskusinya kurang lengkap, namun dengan inisiatif kelompok lainnya membantu mereka menjawab.



**Gambar 4.12 Presentasi oleh Kelompok 4 (Usman bin Affan)**



**Gambar 4.13 Persentasi oleh Kelompok 5 (Ali bin Abi Thalib)**

Usai kegiatan berkelompok berakhir, guru meminta semua siswa duduk kembali di tempatnya masing-masing. Guru kembali menanyakan bagaimana pengalaman siswa selama 4 kali belajar IPS dengan menggunakan *puzzle*. pertanyaan tersebut pun dijawab dengan beragam tanggapan positif dari para siswa, salah satu pendapat datang dari Abi yang dari awal terlihat pendiam, namu kali ini Abi berbicara bahwa menurutnya belajar dengan menggunakan *puzzle* mengasyikkan, tidak terasa waktunya,

dan membuatnya selalu ingat karena gambarnya yang ia susun sendiri dengan teman-temannya. Dari semua pendapat yang bermunculan, inti dari pengalaman yang mereka rasakan selama belajar menggunakan *puzzle* adalah belajar jauh lebih menyenangkan, mengasyikkan, dilakukan bersama teman-teman, dan membuat mereka berani berpendapat dan berbicara di depan kelas ketika harus gantian membacakan setiap hasil diskusi. Tidak sedikit dari mereka yang bangga memperlihatkan apa yang telah mereka susun dan kerjakan.



**Gambar 4.14 Kelompok 2 (Abu Bakar)**

### **Kegiatan Akhir (15 menit)**

Pada kegiatan akhir, tak lupa guru selalu memberi penguatan dan bersama siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran hari itu. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti. Setelah dirasa cukup, guru memberikan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir kepada masing-masing siswa. Mereka

diberikan waktu 15 menit untuk mengerjakan, tanpa diperbolehkan membuka buku atau bertanya kepada teman.

Sebelum waktu habis satu demi satu siswa yang sudah selesai mulai mengumpulkan soal tersebut pada guru, dan ketika waktu 15 menit habis mereka pun dapat menyelesaikan semua soal dengan baik tanpa merasa kekurangan waktu. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam, disusul dengan berbunyinya bel tanda pergantian jam pelajaran



**Gambar 4.15 Suasana Saat Mengerjakan Lembar Hasil Belajar Siklus II**

### **c. Pengamatan/observasi**

Pengamatan dilakukan selama proses tindakan berjalan. Tahap ini dilakukan oleh observer karena peneliti berada di posisi sebagai pemberi atau pelaksana tindakan. Observer atau pengamat yang bertindak untuk mengamati jalannya proses tindakan berlangsung adalah guru kelas III Ali Bin Ali Thalib di SDIT Raflesia, Depok, yakni ibu Desy. Tugas observer adalah mengamati kesesuaian antara lembar pengamatan guru dan siswa

dalam menggunakan media *puzzle* dengan proses tindakan yang dilakukan oleh peneliti.

Pada lembaran pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa masing-masing mempunyai 20 butir pertanyaan. Dalam pengamatan yang dilakukan oleh observer pada pertemuan pertama, perolehan butir yang menyatakan “YA” pada lembar pemantau aktivitas guru sebanyak 19 butir, sedangkan perolehan butir yang menyatakan “YA” pada lembar aktivitas siswa sebanyak 18 butir. Pada pertemuan kedua perolehan, perolehan butir yang menyatakan “YA” pada lembar aktivitas guru sebanyak 20 butir, sedangkan perolehan butir yang menyatakan “YA” pada lembar aktivitas siswa sebanyak 19 butir.

Melalui penggunaan media *puzzle* yang guru gunakan, terbukti mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, berdiskusi, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Pada akhir siklus ini, tidak ada kesalahan yang berarti bagi guru. Kesalahan sudah terminimalisir dari pertemuan sebelumnya. Kendala pengaturan waktu yang kerap terjadi pun kali ini tidak lagi terjadi. Guru sudah pintar mengatur waktu agar waktu siswa bermain *puzzle* dan waktu siswa berdiskusi dapat berjalan sesuai dengan alokasi waktu yang telah dibuat. Disamping itu, perubahan juga terjadi pada beberapa siswa yang mengalami kesulitan belajar seperti Farooq, Rizky, dan Intan kali ini dapat menyesuaikan dirinya dengan baik untuk belajar, tidak ada lagi yang diam dan tidak ada lagi yang asik memainkan mainannya sendiri di kelas. Terakhir, perubahan terpenting yang

terjadi ialah, siswa sudah mulai aktif dalam berdiskusi, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat, berani berbicara di depan umum. Hal tersebutlah yang sangat kentara terjadi di kelas III kelas “Ali bin Abi Thalib”. Tidak lagi satu atau dua orang yang aktif, namun diikuti oleh hampir seluruh siswa.

#### **d. Refleksi Tindakan**

Refleksi pada tahap ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajaran atau tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus II. Berdasarkan temuan yang ada pada siklus II terlihat peningkatan yang signifikan. Kekurangan yang terjadi pada siklus I pun dapat diperbaiki oleh peneliti dengan baik. Hal ini dikarenakan pada tahap refleksi siklus I peneliti dan observer telah merencanakan dan menyusun perbaikan berdasarkan kekurangan yang ditemukan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus II peneliti memperoleh dua data seperti halnya pada siklus pertama, yaitu data penelitian dan data pemantau tindakan. Berdasarkan hasil test dari soal evaluasi yang diberikan pada akhir siklus II, sebanyak 21 orang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM. Itu artinya data hasil penelitian pada siklus II mencapai 95,45%, otomatis target peneliti yang hanya sebesar 90% pun tercapai. Peningkatan perolehan data penelitian dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 22,7%.

Data lain yang diperoleh yakni data pemantau tindakan, yang merupakan hasil dari pengamatan observer selama proses penelitian berlangsung. Hasil pemantau tindakan guru pada siklus II mencapai 97,5% sedangkan data pemantau tindakan siswa sebesar 92,5%. Adapun rekapitulasi nilai hasil belajar IPS siswa kelas III data dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

**Tabel 4.2 Rekapitulasi Perolehan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Siklus II**

<b>NO.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	AKM	80	Tuntas
2.	ADP	85	Tuntas
3.	BMP	75	Tuntas
4.	DTS	90	Tuntas
5.	D	75	Tuntas
6.	F	80	Tuntas
7.	FAE	75	Tuntas
8.	FA	80	Tuntas
9.	GKT	80	Tuntas
10.	IK	90	Tuntas
11.	INZ	80	Tuntas
12.	I	70	Tuntas
13.	KBA	75	Tuntas
14.	KNT	100	Tuntas
15.	MDR	90	Tuntas
16.	MRM	75	Tuntas
17.	MLF	95	Tuntas
18.	NNS	100	Tuntas
19.	NAG	85	Tuntas
20.	NSD	70	Tuntas
21.	RS	60	Belum Tuntas
22.	ZK	80	Tuntas
	<b>Rata-rata</b>	<b>81.36</b>	

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, terlihat bahwa nilai hasil belajar siswa hampir seluruhnya mengalami peningkatan. Persentase siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sudah melampaui target peneliti. Oleh karena itu tindakan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran IPS kelas III pada materi “Jenis-jenis pekerjaan” di SDIT Raflesia, Depok dapat dikatakan berhasil mencapai target yang diharapkan.

## **B. Temuan/Hasil Penelitian**

### **1. Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus pertama masih belum mencapai target, yaitu hanya 72,72 % . Pasalnya masih terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Pada siklus I kendala yang muncul adalah soal *time management* atau pengaturan waktu. Guru kurang memperhitungkan waktu saat siswa memainkan *puzzle*. Ditambah lagi guru kurang memperhatikan tingkat kesulitan gambar untuk setiap kelompok, sehingga ada beberapa kelompok yang tertinggal dan memakan banyak waktu dalam menyelesaikannya. Tiga puluh lima keping *puzzle* yang dibuat pun dirasa terlalu banyak bagi siswa kelas III, karena saat penyampaian pengalaman belajar ada beberapa siswa

yang mengatakan keping *puzzle* terlalu banyak untuk mereka. Oleh karenanya waktu yang digunakan untuk diskusi berkurang 10 menit.

Pada siklus pertama masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki agar nilai hasil belajar IPS siswa dapat mencapai target 90% yang telah ditentukan peneliti. Oleh karenanya perlu dilakukan perbaikan disiklus II guna meningkatkan nilai hasil belajar IPS siswa kelas III.

## **2. Siklus II**

Pada siklus II ini peneliti berusaha memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya, agar hasil belajar siswa bisa jadi lebih baik. Pada pelaksanaan siklus II, tidak ada lagi permasalahan kekurangan waktu, karena alokasi waktu yang telah dirancang berjalan sesuai rencana.

Saat permainan *puzzle* dilakukan, mereka masih terlihat bersemangat. Tidak ada lagi kendala bagi tiap kelompok dari gambar *puzzle* yang diberika, karena guru sudah memberikan gambar dengan tingkat kesulitan yang sama. Kepingan *puzzle* pun sudah dikurangi menjadi hanya 25 keping saja, oleh karena itu otomatis kepingan *puzzle* akan berukuran lebih besar dan memudahkan mereka saat menyusunnya. Waktu permainan selama 15 menit yang diberikan pun dirasa sangat cukup, bahkan sebelum 15 menit sudah ada yang mampu menyelesaikannya. Hal ini membuat mereka memiliki banyak waktu untuk berdiskusi .

Pada siklus II mereka mempunyai waktu yang lebih leluasa untuk berdiskusi dan mencermati gambar pada *puzzle* yang diberikan. Tidak hanya waktu diskusi saat mengerjakan LKS, namun juga waktu diskusi saat presentasi kelompok dimulai, saat presentasi kelompok kesempatan untuk bertanya jawab pun dirasa sangat cukup. Alokasi waktu yang sudah dirancang sesuai dengan perencanaan.

Hasil yang diperoleh pada siklus II pun telah melampaui target, bahkan ada 2 orang siswa yang mendapat nilai hasil belajar yang sempurna yakni 100. Keisha merupakan siswa unggulan yang memang sejak siklus I nilai hasil belajarnya selalu sempurna. Sama halnya dengan Nabil, sosok anak yang terlihat aktif, pada siklus I memang belum sempurna hanya mendapat 85, disiklus II nilai hasil belajarnya naik 15 poin menjadi 100. Siswa unggulan dan aktif memang tidak mengherankan akan mendapat nilai baik. Di sisi lain ada seorang siswa bernama Intan, nilai hasil belajar Intan pada siklus I masih belum mencapai nilai KKM. Saat evaluasi siklus 2 nilai hasil belajarnya meningkat menjadi dari 60 menjadi 70. Sama halnya dengan Intan, Rizky nilai hasil belajar Rizky di siklus I sangat tidak memuaskan, yakni mendapat nilai terendah 40. Namun, berkat media *puzzle* yang menarik baginya walaupun belum mencapai KKM nilai hasil belajar siklus 2 Rizky meningkat menjadi 60.

Setelah peneliti berkonsultasi dengan dengan observer yang merupakan guru kelas III, diketahui bahwa Intan dan Rizky memang

merupakan siswa yang mempunyai masalah dalam belajar. Intan mempunyai masalah pada tingkat pemahannya, dan Rizky mempunyai masalah dalam hal berkonsentrasi, sulit baginya untuk dapat duduk diam mengerjakan sesuatu atau mendengarkan penjelasan guru. Namun, dengan bantuan media *puzzle* kesulitan belajar Intan dan Rizky dapat teratasi.

### 3. Data Hasil Belajar IPS

Data yang peneliti peroleh berasal dari 22 orang siswa kelas III SDIT Raflesia, Depok. Peneliti mendapat data hasil belajar IPS siswa pada setiap akhir siklusnya. Usai menjalankan 2 siklus dengan jumlah 4 pertemuan, peneliti mendapatkan hasil data penelitian yang sangat memuaskan. Persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu 72,72 % pada siklus pertama dan meningkat hingga mencapai 95.45 % di siklus kedua.

Melalui diskusi yang dilakukan peneliti dengan observer serta melihat hasil data penelitian yang diperoleh, peneliti dan observer memutuskan untuk mengakhiri tindakan di siklus kedua. Adapun data hasil belajar IPS siswa kelas III dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.3 Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III**

No.	Keterangan	Sikls I	Siklus II
1.	Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM.	16	21
2.	Persentase	72,72%	95.45%

Keterangan:

1. Persentase hasil belajar IPS siswa yang mendapat nilai di atas KKM pada siklus I adalah:

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{22} \times 100\% = \mathbf{72,74\%}$$

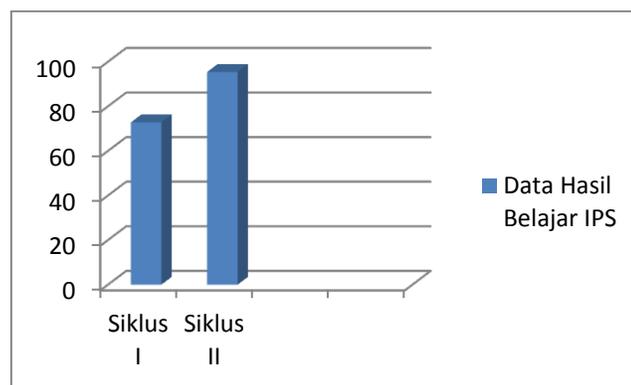
2. Persentase hasil belajar IPS siswa yang mendapat nilai di atas KKM pada siklus II adalah:

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{22} \times 100\% = \mathbf{95,45\%}$$

Jika persentase hasil belajar IPS siswa pada siklus I dan II tersebut dilihat dalam bentuk grafik, maka gambar yang diperoleh adalah sebagai berikut.

**Persentase Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III**



**Gambar 4.16 Histogram Data Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III**

#### 4. Data Hasil Pemantau Tindakan

Selama peneliti melakukan tindakan, observer memantau jalannya tindakan dengan menggunakan lembar pemantau tindakan. Data pemantau tindakan berfungsi untuk mengetahui sejauh mana persentase guru dan siswa dalam penggunaan media *puzzle*. Pada siklus I persentase lembar pemantau tindakan guru sebesar belum ada peningkatan pada pertemuan 1 dan 2 tetap 85%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dari 95% menjadi 100%. Adapaun persentase lembar pemantau tindakan siswa pada siklus I pertemuan 1 80% kemudian meningkat menjadi 85%, begitupun pada siklus II terjadi peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2, yakni dari 90%-95%. Berikut di bawah ini tabel dari data hasil pemantau tindakan guru dan siswa.

1. Persentase hasil pengamatan tindakan guru pada siklus I adalah:

$$\begin{aligned} \text{Pertemuan 1} &= \frac{\text{Jumlah skor akhir}}{20} \times 100\% \\ &= \frac{17}{20} \times 100\% = \mathbf{85\%} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Pertemuan 2} &= \frac{\text{Jumlah skor akhir}}{20} \times 100\% \\ &= \frac{17}{20} \times 100\% = \mathbf{85\%} \end{aligned}$$

2. Persentase hasil pengamatan tindakan siswa pada siklus I adalah:

$$\begin{aligned} \text{Pertemuan 1} &= \frac{\text{Jumlah skor akhir}}{20} \times 100\% \\ &= \frac{16}{20} \times 100\% = \mathbf{80\%} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Pertemuan 2} &= \frac{\text{Jumlah skor akhir}}{20} \times 100\% \\ &= \frac{17}{20} \times 100\% = \mathbf{85\%} \end{aligned}$$

3. Persentase hasil pengamatan tindakan guru pada siklus II adalah:

$$\begin{aligned} \text{Pertemuan 1} &= \frac{\text{Jumlah skor akhir}}{20} \times 100\% \\ &= \frac{19}{20} \times 100\% = \mathbf{95\%} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Pertemuan 2} &= \frac{\text{Jumlah skor akhir}}{20} \times 100\% \\ &= \frac{20}{20} \times 100\% = \mathbf{100\%} \end{aligned}$$

4. Persentase hasil pengamatan tindakan siswa pada siklus II adalah:

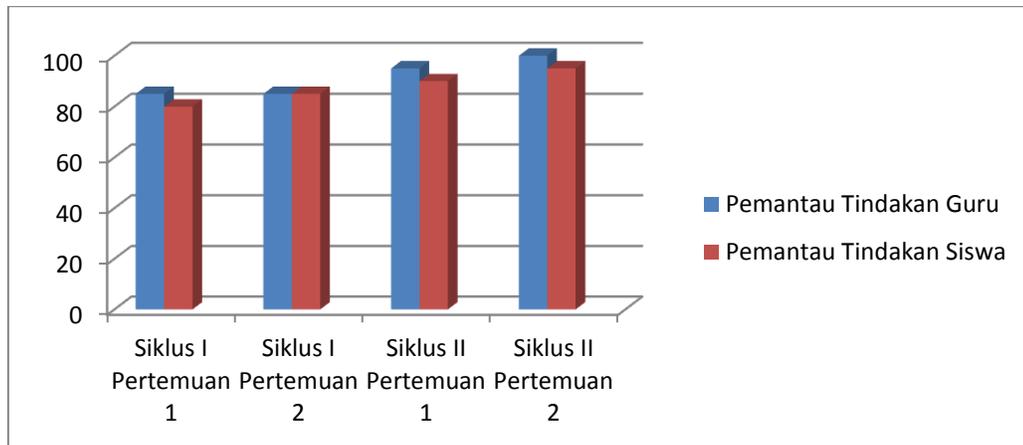
$$\begin{aligned} \text{Pertemuan 1} &= \frac{\text{Jumlah skor akhir}}{20} \times 100\% \\ &= \frac{18}{20} \times 100\% = \mathbf{90\%} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Pertemuan 2} &= \frac{\text{Jumlah skor akhir}}{20} \times 100\% \\ &= \frac{19}{20} \times 100\% = \mathbf{95\%} \end{aligned}$$

**Tabel 4.4 Hasil Pemantau Aktivitas Tindakan Guru dan Siswa dalam Penggunaan Media *Puzzle*.**

Siklus	Pertemuan	Nilai yang Diperoleh		Persentase	
		Tindakan Guru	Tindakan Siswa	Tindakan Guru	Tindakan Siswa
I	1	17	16	85%	80%
	2	17	17	85%	85%
II	1	19	18	95%	90%
	2	20	19	100%	95%

Jika persentase pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I dan II tersebut dilihat dalam bentuk grafik, maka gambar yang diperoleh adalah sebagai berikut.



**Gambar 4.17 Histogram Data Hasil Pemantau Tindakan Guru & Siswa**

### **C. Interpretasi Hasil Analisis dan Pembahasan**

Data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPS siswa yang mendapat nilai di atas KKM telah melampaui target yaitu 95,45%. Lembar pengamatan tindakan guru di siklus II mencapai 97%, dan lembar pengamatan tindakan siswa pada siklus II juga meningkat menjadi 92,5%. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka otomatis telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 90% siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan yang peneliti lakukan pada siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I hasil tindakan belum memenuhi indikator pencapaian yang

diharapkan. Terdapat cukup banyak kekurangan dan kendala di siklus I, seperti halnya pengaturan waktu yang kurang peneliti perhatikan, tingkat kesulitan gambar *puzzle* bagi setiap kelompok tidak sama, kepingan *puzzle* yang terlalu banyak, serta waktu pengamatan, diskusi, dan penguatan bagi siswa dirasa sangat amat kurang akibat peneliti tidak memperhatikan alokasi waktu yang ada.

Pada siklus II kekurangan dan kendala yang terjadi pada siklus I tidak terulang lagi, karena peneliti dan observer telah berdiskusi untuk melakukan sejumlah perbaikan di siklus II. Alokasi waktu yang dibuat pun tepat dan sesuai saat pelaksanaannya. Oleh karenanya ruang mereka untuk berdiskusi dengan teman, mengamati gambar, serta berdiskusi dengan guru pun sangat cukup. Persentasi setelah bermain *puzzle* pun berlangsung secara optimal, dimana siswa aktif bertanya jawab kepada kelompok yang maju mempresentasikan. Tidak jarang siswa menanyakan hal-hal terkait materi kepada guru dan banyak pula diantara mereka yang bercerita mengenai pengalaman pribadinya saat melihat profesi atau pekerjaan yang ada pada gambar *puzzle*.

Demikian penggunaan media *puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dikarenakan media *puzzle* merupakan permainan edukatif yang sangat disukai siswa yang masih berada ditingkat sekolah dasar pada khususnya. Penggunaan media *puzzle* bagi siswa kelas III dirasa sangat pas mengingat karakteristik siswa

yang masih senang belajar sambil bermain dan belajar bersama dengan teman-teman. Melalui media *puzzle* siswa dituntun secara tidak langsung untuk dapat bekerjasama dengan temannya, dapat menganalisis pula dari gambar *puzzle* yang telah diberikan, dengan begitu cara siswa berdiskusi menjadi menyenangkan. Pengalaman belajarnya pun menjadi sangat berharga, mengingat media pembelajaran untuk pelajaran IPS sangat jarang digunakan. Oleh karenanya segala bentuk pengetahuan, pemahaman konsep, serta pengalaman belajar yang telah dilewati akan tersimpan lama dan membekas diingatan siswa. Hal inilah yang menjadi faktor peningkatan hasil belajar IPS siswa.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Skripsi yang dibuat peneliti merupakan sebuah karya ilmiah. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti sudah melakukan segala hal sebaik dan sesempurna mungkin. Namun, tetap saja hasil yang diperoleh memiliki keterbatasan dan kekurangan. Penelitian yang dilakukan dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan menggunakan media *puzzle* di SDIT Raflesia, Depok dengan jumlah 22 orang siswa dan dilakukan lebih dilakukan dalam waktu lebih dari sebulan, dengan jumlah 4 pertemuan memiliki keterbatasan, yaitu:

1. Media *puzzle* tidak dapat diberikan kepada masing-masing siswa untuk dimainkan secara individu. Oleh karena keterbatasan waktu,

tenaga, dan materil peneliti tidak dapat memberikan *puzzle* kepada tiap individu.

2. Media *puzzle* yang dibuat hanya dapat digunakan pada mata pelajaran dan materi tertentu saja. Media *puzzle* yang dibuat peneliti hanya dapat dipakai pada pelajaran IPS dengan materi jenis-jenis pekerjaan, sebab gambar *puzzle* yang ditampilkan merupakan gambar profesi seseorang.
3. Desain media *puzzle* masih sederhana. Peneliti belum bisa membuat gambar sendiri, oleh karena itu gambar yang digunakan diundur dari internet dan didesain sedemikian rupa sendiri oleh peneliti.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III dengan menggunakan media *puzzle* dimulai dari siswa menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan *puzzle*, aturan permainan, pembagian kelompok, mencermati *puzzle* dalam keadaan utuh, mengacak-acak kepingan *puzzle*, menyusunnya hingga utuh kembali, berdiskusi dengan teman sekelompok mengenai gambar *puzzle* yang diberikan, serta menyampaikan pengalaman belajar. Melalui penggunaan media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan rasa antusiasme siswa dalam belajar, aktif berdiskusi, serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Hal tersebutlah yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik, karena siswa tidak lagi bosan mendengar ceramah guru dalam menjelaskan pelajaran. Siswa mampu lebih aktif berkomunikasi, mengamati, dan mencari tahu perihal materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas III SDIT Raflesia, Depok ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data hasil belajar siswa pada siklus I, banyaknya siswa yang mendapat nilai di atas KKM ada

sebanyak 16 dari 22 siswa, atau bila dipersentasekan sebanyak 72,72% siswa mendapat nilai di atas KKM. Persentase hasil pengamatan aktifitas guru dan siswa masing-masing sebesar 85%. Hasil yang lebih menggembirakan terjadi pada siklus II, dimana terjadi peningkatan hasil belajar siswa, 21 dari 22 orang siswa mendapat nilai di atas KKM atau bila dipersentasekan sekitar 95,45% siswa mendapat nilai di atas KKM. Persentase hasil pengamatan aktifitas guru pun 15% menjadi 100%, dan persentase hasil pengamatan aktifitas siswa meningkat 10% menjadi 95%.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas III di SDIT Raflesia, Depok.

## **B. Implikasi**

Media *puzzle* merupakan permainan edukatif yang dapat digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran IPS, sehingga media ini dapat digunakan sebagai alat bantu belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dalam penggunaannya, media *puzzle* ini harus melalui empat tahap, yakni tahap persiapan, tahap sebelum bermain, tahap selama bermain, dan tahap sesudah bermain.

Media *puzzle* menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, karena media ini dapat membuat rasa antusias siswa dalam belajar. Fokus belajar siswa pun menjadi terpusatkan dari hal-hal lain. Oleh karenanya, hal ini

memudahkan guru untuk menyampaikan materi IPS mengenai jenis-jenis pekerjaan melalui gambar yang ada pada *puzzle*, waktu diskusi pun berjalan dengan baik manakala semua siswa terfokus pada gambar yang ada di *puzzle* mereka. Atmosfer saat berjalannya diskusi pun menjadi lebih seru dan seluruh siswa terlihat antusias.

Media *puzzle* ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Media ini dapat mengaktifkan siswa baik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Melalui media *puzzle* pengalaman belajar siswa akan lebih bermakna, pemahaman konsep yang didapat pun akan melekat tajam diingatkannya. Sistem motorik siswa pun juga terasah dengan melihat warna dan bentuk lekukan pada *puzzle* mereka harus dapat menyesuaikannya, dan menempelnya hingga rapih di atas alas yang sudah diberi. Melalui kegiatan berkelompok kemampuan anak bersosialisasi dapat dilatih. Siswa juga dapat belajar melatih dirinya sendiri untuk sportif dan melakukan sesuatu sesuai dengan aturan. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik-motorik, kognitif, dan sosial siswa.

Melalui gambar pada media *puzzle* yang guru berikan, siswa dibimbing untuk memahami apa saja kebutuhan utama manusia dan mana yang buka. Di samping itu, siswa juga dapat mengerti jenis-jenis pekerjaan secara sederhana, yakni jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan yang menghasilkan jasa. Selain itu siswa diharapkan mulai dapat menentukan cita-citanya di masa depan.

Media *puzzle* ini dapat digunakan di sekolah-sekolah, khususnya pada jenjang sekolah dasar sebagai alat penunjang pembelajaran yang dapat digunakan guru guna meningkatkan hasil belajar siswa. Media *puzzle* tidak hanya dapat digunakan pada pembelajaran IPS siswa kelas III saja, tetapi juga dapat digunakan di kelas lain I - VI dan pada mata pelajaran lain. Namun, dalam penggunaannya harus tetap memperhatikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan akan dicapai.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan media yang mendukung dan dibutuhkan siswa maupun guru.
2. Bagi guru sekolah dasar diharapkan dapat memakai media pembelajaran yang sesuai dan dinilai efektif untuk menyampaikan materi, di samping itu guru juga harus kreatif agar dapat memanfaatkan barang atau lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar yang dapat dikembangkan lagi ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Iif Khoiru dan Sofan. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Publisher.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dwitagama, Wijaya Kusumah dan Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Epeni, Hani. *Puzzle (PZ)*. <<http://kuliah.itb.ac.id/course/info.php?id=435>>. Diakses pada 12 Desember 2014.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Maryani, Enok. 2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Mauliddin, Syukri. 2013. "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menggunakan Metode Diskusi disertai Media Puzzle pada Materi Pokok Peta dan Komponennya di Kelas IV SDN No. 023908 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013" <<http://digilib.unimed.ac.id/meningkatkan-hasil-belajar-ips-siswa-dengan-menggunakan-metode-diskusi-disertai-media-puzzle-kelas-iv-sd-negeri-no-023908-binjai-tahun-ajaran-2012.html>>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2014.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Niko, Eva. 2013. "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Tema Keluarga pada Siswa Sekolah Dasar". <<http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jurnalpenelitianpgsd/artikel/2965/penggunaan-media-puzzle-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-ips-dengan-tema-keluarga-pada-siswa-sekolah-dasar>>(Diakses pada 12 Desember 2014).

Omocha Toys. *Puzzle*. <<http://www.omochatoys.com/mainan-edukatif/496-puzzle.html>>/. Diakses pada tanggal 31 Desember 2014.

*Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar/MI*. 2006. Jakarta: BSNP.

Pondok Ibu. “*Manfaat Bermain Puzzle untuk Anak*. 2012. <<http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak/>>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2014.

Purwanto, M. Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rusmono. 2012 *Strategi Pembelajaran Problem Base Learning*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Sadiman , Arief S dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Setiawan, Alan Tesno. “*Efektivitas Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy*”. *e-JUPEKhu (Jurnal Pendidikan Khusus)* 2012, <<http://ejournal.unp.ac.id>, Vol. I No. 3, Edisi September 2012> (Diakses pada 18 Desember 2014).

Somantri, Muhammad Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.

Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Jogjakarta: Power Books.

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yudha, Andi. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif?* Bandung: Mizan