

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

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 ≥ 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 ≥ 70 meningkat menjadi 95,45 %. Dikarenakan data hasil belajar 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

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

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. Sehingga 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 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. 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 sekolah menengah atas. Dilihat dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 substansi mata pelajaran IPS diberikan secara terpadu.

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

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. Pasalnya setiap individu pasti berbeda-beda kemampuan pemahamannya. 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. Media ini juga sangat mengasyikan serta dapat membangun semangat siswa untuk belajar, sehingga diharapkan dapat memperbaiki permasalahan yang ada.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu keadaan yang terjadi di dalam kelas dan lemahnya guru dalam memanfaatkan media yang ada, maka peneliti dapat

KAJIAN TEORITIK

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. 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. Hasil tersebut dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran tertentu. Bagi

membuat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1) Apakah 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.

Adapun fokus penelitian yang akan dilaksanakan yaitu mengukur hasil belajar anak pada ranah kognitif saja. Mengingat SK dan KD yang diambil lebih menekankan pada kemampuan pengetahuan siswa.

Sudjana sendiri hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. 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.

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.

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.

Media *puzzle* dirasa sangat pas digunakan bagi siswa kelas III karena sesuai dengan karakteristik perkembangan pada usianya yang masih senang belajar sambil bermain. 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.

METODOLOGI 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. Adapun prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Kusumah dan Dwitagama terdiri atas empat kegiatan yang ada pada siklus, yakni : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

HASIL PENELITIAN

Data yang peneliti peroleh berasal dari 22 orang siswa kelas III SDIT Rafflesia, 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.

Berdasarkan data yang telah diperoleh maka otomatis telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 90% siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Melalui diskusi yang dilakukan peneliti dengan observer serta melihat hasil data penelitian yang diperoleh, peneliti dan observer memutuskan untuk mengakhiri tindakan di siklus kedua.

Selama penelitian peneliti juga 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%. Adapun 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%.

PENUTUP

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. 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

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusmono. 2012 *Strategi Pembelajaran Problem Base Learning*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusmono. 2012 *Strategi Pembelajaran Problem Base Learning*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Daftar Riwayat Hidup Peneliti:

Rumaisa Khairani, adalah Alumni PGSD FIP UNJ tahun 2015