

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* DI KELAS IV SD NEGERI
44 PADANG MARDANI KECAMATAN LUBUK BASUNG
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



oleh

**NELIWATI
NIM.52433**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

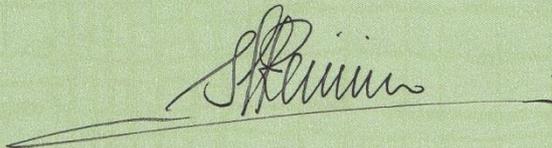
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* DI KELAS IV SD
NEGERI 44 PADANG MARDANI KECAMATA LUBUK BASUNG
KABUPATEN AGAM**

Nama : Neliwati
Nim : 52433
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Februari 2016

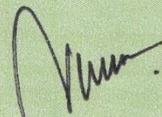
Disetujui oleh

Pembimbing I



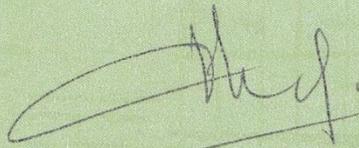
DrS. Arwin, S. Pd
NIP. 19560331 198703 1 001

Pemimbing II



Dr. Nurasma, M. Pd
NIP. 19560605 198103 2 002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Muhammadi, M. Si
NIP. 19610906 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran
IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas IV
SD Negeri 44 Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten
Agam

Nama : Neliwati

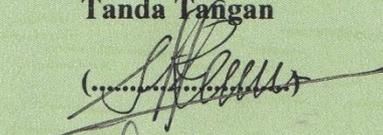
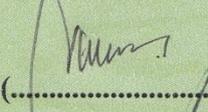
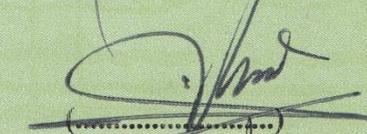
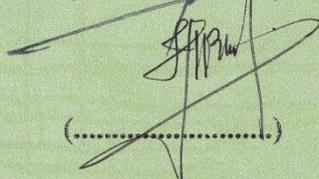
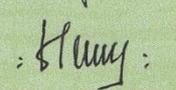
Nim : 52433

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1 Ketua	: Drs. Arwin, S.Pd	 (.....)
2 Sekretaris	: Dr. Nurasma, M.Pd	 (.....)
3 Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	 (.....)
4 Anggota	: Dra. Zuraida, M.Pd	 (.....)
5 Anggota	: Dra. Dernawati	 (.....)

HALAMAN PERSEMBAHAN

"Kenapa kita jatuh???"

Agar kita bisa bangkit...'

Itulah kata-kata yang selalu memberi semangat untuk ku

Dan ini tak luput dari kuasa Allah SWT

Kadang kita meminta pada Allah setangkai bunga yang indah

Tapi Allah memberi kaktus yang berduri

Kadang kita meminta kupu-kupu, tapi diberi ulat

Kita pun sedih dan kecewa, namun kemudian"

Kaktus itu berbunga yang indah sekali dan ulat itu pun menjadi kupu-kupu yang cantik,

Itulah jualah Allah ... indah pada waktunya

Ya Allah, terimakasih ku ucapkan kepada mu

Rasa syukur yang tak terhingga kepada mu

Karena atas semua Rahmat dan Karunia yang telah engkau berikan

Atas izin mu lah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik

Kata yang indah adalah "ibu", "suami" dan anak-anak ku tercinta

Dan panggilan yang paling indah adalah "ibu", "suami ku"

Terimakasih ku ucapkan kepada kedua orang tua ku yang tercinta

Yang tak henti-hentinya mendo'akan ku, ini agar selalu berhasil dalam meraih mimpi dan cita-cita

Terima kasih kepada saudara-saudara (Kakak dan Adik-adik Ku)

Yang juga selalu mendo'akan dan memberi ku semangat dan bantuan...

Sekuntum mawar akan ku jadikan kebun ku

Seorang sahabat sejati akan menjadi dunia ku

Terimakasih ku ucapkan kepada sahabat-sahabat

Yang selalu ada dalam susah senang ku

Yang telah memberikan warna dalam hidupku

Terimakasih untuk suamiku yang kusayangi

Dan akan selalu kusayangi, yang telah mendorong

Hatiku, hidup ku ...

NELIWATI

SURAT PERYATAAN

Saya yang betandatangani dibawah ini

Nama : Neliwati

Nim : 52433

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Oktober 2015
Yang menyatakan



Neliwati

ABSTRAK

Neliwati. 2015 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam

Penelitian ini dilatarbelakangi karena guru dalam pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa bosan mengikuti pembelajaran dan ketika belajar siswa banyak pasif sehingga hasil belajar IPS siswa rendah dan tidak memenuhi standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran IPS dengan media *puzzle* di kelas IV SDN 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan prosedur: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan tes, tahap-tahap pembelajaran media *puzzle*, dan tes. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode belajar kelompok. Subjek dan sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani dengan jumlah siswa 22 orang dan guru, peneliti berperan sebagai praktisi serta guru kelas berperan sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak II siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa a) perencanaan siklus I 80,35% dengan kriteria sangat baik meningkat pada siklus II menjadi 96,42% kriteria sangat baik, b) pelaksanaan siklus I aspek guru 78% kriteria sangat baik meningkat pada siklus II menjadi 93,75% kriteria sangat baik dan aspek siswa siklus I 70,31 kriteria baik meningkat pada siklus II menjadi 87,5% kriteria sangat baik, dan c) hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata 73,38, meningkat pada siklus II menjadi 77,88. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program S-1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd dan Ibu Dra Reinita, M.Pd selaku ketua dan sekretaris UPP IV Bukittinggi yang telah meberikan bimbingan dan arahan demi menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Arwin, S.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Nurasma, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah menyumbangkan segenap pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Zuardi, M. Si, Ibu Dra. Zuraida, M.Pd, dan Ibu Dra. Dernawati selaku tim dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran.
5. Bapak dan ibu staf pengajar pada Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

6. Ibu Nora Susanti, M.Pd selaku kepala SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung, yang telah memberikan izin dan fasilitas serta kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Majelis guru SDN 44 Padang Mardani yang telah memberikan dorongan dan bimbingan terhadap kelancaran penelitian ini.

Kepada semua pihak di atas, penulis do'a kan kepada Allah SWT, semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya. Aamiin.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu masukan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Aamiin yarabbal'amin.

Lubuk Basung, Oktober 2015
Peneliti

Neliwati

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. KajianTeori	
1. Hakikat Pembelajaran dan Hasil Belajar	
a. Pembelajaran.....	9
b. Pengertian Hasil Belajar.....	10
c. Jenis-jenis Hasil Balajar.....	11
2. Hakekat IPS	
a. Pengertian IPS.....	12
b. Tujuan Pembelajaran IPS.....	13
c. Ruang Lingkup IPS	14
d. Pembelajaran IPS di SD.....	15
3. Hakekat Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
c. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran.....	18
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	20
4. Hakekat Media <i>Puzzle</i>	

a. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	21
b. Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	21
c. Keunggulan Media <i>Puzzle</i>	23
d. Langkah-langka <i>Puzzle</i>	24
B. Kerangka Teori	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. <i>Setting</i> Penelitian	
1. Tempat Penelitian	29
2. Subjek Penelitian	29
3. Waktu Penelitian.....	29
B. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas	
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
a. Pendekatan	30
1) Pendekatan Kualitatif.....	30
2) Pendekatan Kuantitatif.....	31
b. Jenis Penelitian	32
2. Alur Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	
1. Tahap Perencanaan	35
2. Tahap Pelaksanaan.....	36
3. Tahap Pengamatan.....	36
4. Tahap Refleksi	37
D. Data dan Sumber Data	
1. Data Penelitian	38
2. Sumber Data	38
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	
a. Teknik Pengumpulan Data	38
b. Instrumen Penelitian	39
F. Analisis Data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I.....	43
a. Siklus I Pertemuan 1	44
1) Perencanaan	44
2) Pelaksanaan.....	46
3) Pengamatan	50
4) Refleksi	63
b. Siklus I Pertemuan 2	
1) Perencanaan	67
2) Pelaksanaan.....	70
3) Pengamatan	74
4) Refleksi	85
2. Hasil Penelitian Siklus II	
a. Perencanaan	89
b. Pelaksanaan.....	91
c. Pengamatan	95
d. Refleksi	107

B. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I	109
a. Perencanaan Pembelajaran Siklus I.....	109
b. Pelaksanaan Siklus I.....	115
c. Hasil Belajar Siklus I.....	117
2. Pembahasan Siklus II.....	117
a. Perencanaan Pembelajaran Siklus II.....	118
b. Pelaksanaan Siklus II.....	119
c. Hasil Belajar Siklus II.....	120

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	122
B. Saran.....	123

DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Nilai Ujian Semester I	4
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	62
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II	85
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II.....	106
Table 4 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	138
Tabel 5 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	139
Tabel 6 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	142
Tabel 7 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II.	166
Tabel 8 Hasil penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	167
Tabel 9 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II.	170
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	183
Tabel 11 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II.....	195
Tabel 12 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II.....	196
Tabel 13 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor.....	199
Tabel 14 Rekapitulasi Penilaian RPP Siklus I dan II.....	212
Tabel 15 Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I dan II.	214
Tabel 16 Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II.	216
Tabel 17 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan II.	218

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Teori	27
Bagan 2 Alur Penelitian	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.	127
Lampiran 2: Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1.	135
Lampiran 3: Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1.	146
Lampiran 4: Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan 1.	149
Lampiran 5: Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan 1.	153
Lampiran 6: RPP Siklus I Pertemuan II.	156
Lampiran 7: Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.	163
Lampiran 8: Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan II.	173
Lampiran 9: Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan II.	176
Lampiran 10: Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan II.	180
Lampiran 11: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.	184
Lampiran 12: Lembar Penilaian Kognitif Siklus II.	192
Lampiran 13: Hasil Pengamatan RPP Siklus II.	202
Lampiran 14: Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus II.	205
Lampiran 15: Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus II.	209

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan IPS mengupayakan dan menerapkan teori, konsep serta prinsip ilmu sosial untuk menelaah pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah sosial yang secara nyata terjadi dalam kehidupan di masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS, yang bertujuan membina sikap mental positif siswa dalam memecahkan masalah serta persoalan hidup. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2006:575) yang mengemukakan tujuan IPS di SD adalah:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) memiliki kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam bermasyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Dengan mengamati tujuan pembelajaran IPS di atas jelaslah bahwa mata pelajaran IPS mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal dan bermoral sejak dini. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran IPS maka guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal di atas, terlihat bahwa IPS yang ideal itu adalah mampu untuk menggali dan meningkatkan kemampuan siswa dalam

berfikir kritis, aktif, kreatif, dan bekerjasama dalam proses pembelajaran. Untuk mewujudkan semua itu guru dituntut mampu memilih media yang tepat dalam pembelajaran agar siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran dari IPS dapat tercapai. Media sebagai perantara dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sekali, karena dengan menggunakan media pada saat proses pembelajaran bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan dan hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Sebagaimana menurut Nana (2005:173) “Pembuatan media model sangat berharga bagi siswa dalam proses pembelajaran sebab siswa dapat memperoleh pengalaman sendiri dari kegiatan yang dilakukannya”.

Pembelajaran IPS sering mengalami masalah karena bersifat hafalan. Jika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa adanya media peraga maka pembelajaran tidak akan menarik bagi siswa. Jika pembelajaran tidak menarik bagi siswa maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS juga tidak akan baik dan tujuan pembelajaran IPS tidak akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, terlihat fenomena yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran IPS, di antaranya masalah yang dialami oleh guru: 1) guru sulit menanamkan konsep pembelajaran kepada siswa, 2) guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran, 3) guru sangat jarang menggunakan media yang bisa diotak-atik oleh anak 4) pembelajaran hanya berpusat pada guru dan jarang melibatkan siswa (*teaching*

center) 5) guru belum pernah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran.

Selain itu masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran diantaranya : a) siswa kurang memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan, b) siswa sering terlihat bosan ketika pembelajaran berlangsung, c) siswa tidak aktif dan kreatif dalam memberikan ide saat pembelajaran, d) siswa lebih banyak melamun atau bercerita dengan temannya dari pada memperhatikan guru menjelaskan, e) siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran karena siswa kurang terlibat dalam pembelajaran.

Banyaknya masalah yang dialami oleh guru dan siswa dalam pembelajaran akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa. Terlihat pada KKM yang dijadikan patokan minimal pada mata pelajaran IPS yaitu 70 sedangkan rata-rata nilai kelas yaitu 67,72. Hal ini membuktikan bahwa nilai pembelajaran IPS di bawah KKM. Ini dapat dilihat pada hasil ujian semester I kelas IV, yang terdapat pada tabel:

Tabel 1.1 : Daftar Nilai Semester I tahun ajaran 2012/2013 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani.

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Semester 1	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	DRM	70	50		√
2	ALC	70	55		√
3	LSM	70	70	√	
4	MBL	70	60		√
5	EPA	70	60		√
6	DNI	70	55		√
7	ALD	70	65		√
8	EGR	70	75	√	
9	RHT	70	70	√	
10	RWD	70	60		√
11	ESR	70	90	√	
12	JJ	70	75	√	
13	YAR	70	70	√	
14	EMD	70	75	√	
15	END	70	80	√	
16	MWY	70	75	√	
17	YFO	70	80	√	
18	ASH	70	65		√
19	NAN	70	75	√	
20	ASS	70	55		√
21	SDV	70	50		√
22	FAF	70	80	√	
Jumlah			1490	12	10
Rata-rata			67,72		
Persentase				54%	45%

Sumber : Data hasil ujian MID Semester siswa tahun ajaran 2012/2013

Pada tabel di atas terlihat bahwa nilai ujian Semester I siswa di bawah KKM yang telah diterapkan. KKM adalah 75 sedangkan rata-rata nilai 67,72. Persentase siswa yang tidak lulus lebih banyak daripada siswa yang lulus. Terlihat pada tabel bahwa siswa yang mencapai ketuntasan hanya 54% sedangkan yang tidak tuntas mencapai 45%. Hal ini disebabkan karena beberapa masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Berdasarkan hasil identifikasi masalah maka solusi untuk permasalahan tersebut adalah guru

dapat menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang sebaiknya dipakai guru adalah media yang konkrit yang bisa diotak-atik anak sehingga pembelajaran tidak membosankan. Maka guru akan mencoba menerapkan pemakaian media *puzzle* dalam pembelajaran IPS.

Menurut Gagne (dalam Azhar, 2006:4) bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran dari buku, tape recorder, kaset, video camera, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Hamidjojo (dalam Azhar, 2006:4) menyatakan bahwa “Media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, pendapat yang disampaikan itu dapat diterima dengan baik”.

Berdasarkan definisi diatas, bahwa media adalah sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga penggunaannya dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan materi pelajaran oleh guru.

Salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media *puzzle*. *Puzzle* merupakan jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi utuh. Menurut Adenan (2008:12) mengatakan bahwa “*Puzzle* adalah materi untuk memotifasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat”. Kelebihan media *puzzle* ini dijelaskan oleh Tarigan (2009:5) yang menyatakan bahwa”Umumnya para siswa menyukai *puzzle* dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crossword puzzle*, anagram, dan palindro”. Keuntungan menggunakan *puzzle*

ini memungkinkan untuk menarik minat dan keinginan anak untuk belajar IPS dengan menggunakan media tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS melalui Penggunaan Media *Puzzle* di Kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah secara umum adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam?

Permasalahan tersebut akan dibahas secara khusus mengenai:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, dapat memberikan perbaikan bagi proses pembelajaran di SD khususnya pada pembelajaran IPS melalui penggunaan media *puzzle* di kelas IV SD.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, terutama:

1. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan peneliti tentang langkah-langkah penggunaan penggunaan media *puzzle* dapat menerapkannya di Sekolah Dasar.
2. Bagi guru, dapat memperkaya penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton.
3. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan *output* yang baik kepada kepala sekolah tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakekat Pembelajaran dan Hasil Belajar

a. Pembelajaran

Pada lembaga pendidikan formal yaitu sekolah, pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru karena guru adalah tenaga profesional yang memang disiapkan untuk tujuan tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (2011:57) “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya guru. Menurut Isjoni (2007:14) “Guru memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran yang berkaitan erat dengan kemampuannya dalam memilih model pembelajaran yang dapat memberi keefektifitasan kepada siswa”. Siswa merupakan sasaran dari proses pembelajaran sehingga memiliki motivasi dalam belajar, sikap guru terhadap pembelajaran, dapat menimbulkan kemampuan berfikir kritis, memiliki keterampilan sosial, serta hasil pencapaian lebih baik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru dalam membelajarkan siswa dengan baik dimana guru dan siswa sama-sama

memiliki peranan penting dalam pembelajaran tersebut. Guru merupakan pendidik yang mampu menciptakan pembelajaran yang baik sedangkan siswa adalah sasaran dari proses pembelajaran yang nantinya diharapkan bisa menjadi siswa yang dapat berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial dalam sekolah dan masyarakat.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Abdurrahman (dalam Jihad 2008:14) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Menurut Hamalik (dalam Jihad 2008:15) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas”. Ukuran hasil belajar dapat diperoleh dari aktivitas pengukuran hasil belajar, kemampuan siswa yang didapat dalam proses pembelajaran yang meliputi nilai, sikap, perbuatan yang diterapkan secara nyata sesuai dengan tujuan pengajaran. Menurut Nana (2005:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah

melakukan proses belajar yang dapat meliputi pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap.

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar berhubungan erat dengan tujuan yang ingin dicapai, tujuan tersebut bersifat kompleks yang tidak dapat diketahui hasilnya dengan satu tes saja. Hasil belajar tersebut mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Usman (dalam Jihad 2008:16) “Hasil belajar siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya dengan dikelompokkan kedalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif dan psikomotor”. Secara rinci pendapat Usman dapat dijabarkan:

- 1) Pada ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni, pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Pada ranah ini mencakup lima aspek yang berkenaan dengan sikap yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif, dan interpretatif.

Sesuai uraian di atas, hasil belajar yang peneliti kaji dalam penelitian ini adalah mencakup kemampuansiswa dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimilikinya setelah mengikuti pengalaman dalam proses pembelajaran.

2. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Pendidikan IPS pada intinya merupakan perpaduan antara konsep-konsep ilmu sosial dengan konsep-konsep pendidikan yang dikaji secara sistematis, psikologis dan fungsional sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Menurut Trianto (2009:171) :

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial

dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hakikat pembelajaran IPS di SD adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia, mendidik, memberi bekal dan melatih sikap, nilai, moral, serta keterampilan bagi siswa, sehingga siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan umum pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Penekanan diberikan pada konsep-konsep dasar IPS dan keterampilan proses IPS yang mengarah pada inti IPS yaitu manusia dan masyarakat.

Menurut Depdiknas (2006:575), pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 2) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 3) memiliki kemampuan berkomunikasi dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Gross (dalam Nurasma, 2009:48) “Tujuan utama pembelajaran IPS untuk melatih siswa dapat bertanggung jawab

sebagai warga negara yang baik”. Sementara itu Menurut Isjoni (2007:44) “Tujuan umum pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPS ini bertujuan untuk melatih peserta didik dapat berinteraksi dengan baik dalam masyarakat dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

c. Ruang Lingkup IPS

IPS adalah bidang studi yang mengkaji hubungan manusia dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Menurut Depdiknas (2006:575), ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut, “ 1) manusia, tempat dan lingkungan, 2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Selanjutnya menurut Ischak (2000:37) “Ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya, waktu, keberlanjutan, perubahan, sistem sosial dan budaya dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

d. Pembelajaran IPS di SD

Pada pembelajaran IPS siswa diajarkan berbagai konsep dan proses yang berhubungan dengan ilmu sosial. Menurut Suplemen GBPP (dalam Isjoni 2007:21) “ IPS yang diajarkan di Sekolah Dasar terdiri dari dua bahan kajian pokok, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Kajian pengetahuan sosial mencakup antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi, dan tata negara. Kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini”.

IPS sebagai mata pelajaran tidak hanya mengajarkan konsep tetapi juga nilai dan keterampilan dalam hidup bermasyarakat sehingga bisa mengetahui bagaimana keadaan lingkungannya. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Isjoni (2007:24) yang mengatakan bahwa “IPS sebagai suatu mata pelajaran di Sekolah Dasar bertolak dari kondisi nyata masyarakat dengan tujuan untuk memanusiakan manusia (siswa) melalui hubungan seluruh aspek manusia agar mereka tidak merasa asing dengan lingkungannya”.

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala masalah-masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Materinya terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar siswa SD.

Pada penulisan skripsi ini peneliti mengambil KD IPS dengan bahan kajian manusia, tempat dan lingkungan yaitu KD 1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan bahasa sederhana pada kelas IV semester I.

3. Hakekat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Depdiknas (2006:726) menyatakan "Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak antara dua pihak (orang, golongan dan sebagainya)".

Makna umumnya adalah segala sesuatu yang menyalurkan informasi atau alat bantu yang di gunakan guru dalam menyampaikan isi pelajaran agar diterima dengan mudah dan menarik perhatian siswa. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (dalam Azhar, 2006:4) "media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer".

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran,

dapat membangkitkan semangat, perhatian, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran diri sendiri.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat penting artinya bagi siswa dan guru. Keberhasilan belajar akan lebih mudah dicapai dan lebih efektif karena dengan menggunakan media grafis kartu dalam pembelajaran akan merangsang pikiran siswa untuk mengungkapkan ide melalui gambar dan tulisan, sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran yang konkrit ke arah yang lebih abstrak dan juga akan memberikan kesan dan menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (dalam Azhar 2006:14) fungsi media dalam pembelajaran: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Beberapa fungsi media secara umum menurut tujuan penggunaan media menurut Joyke (2007:1) yaitu :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, 4) memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, dan 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa fungsi media dalam proses belajar mengajar adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan perhatian dan menimbulkan motivasi belajar siswa dengan itu guru harus bisa menarik perhatian siswa dengan pemakaian media yang bervariasi yang berguna untuk menghindari kebosanan, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan guru menerangkan pelajaran tetapi kegiatan siswa akan bertambah dengan aktifitas lain yaitu dengan mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan maksimal.

c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang disediakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari. Menurut Mulyani (1999:181) prinsip-prinsip pemilihan media yaitu: 1) Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang

akan disampaikan, 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dalam pengadaannya dan penggunaannya, 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat, 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Nana sudjana (dalam Syaiful 2006:127) juga mengemukakan tentang prinsip-prinsip pemilihan media yaitu: 1) menentukan jenis media dengan tepat, 2) menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, 3) menyajikan media dengan tepat, 4) menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Dari pendapat yg dikemukakan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa serta kemampuan guru dalam menggunakan dan mengaitkan dengan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi, waktu, dan tempat serta mampu memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan media di atas sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru hendaknya dapat memperhatikan apakah media tersebut sudah sesuai dan tepat digunakan agar dapat mencapai hasil yang baik dalam pembelajaran.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media yang biasa digunakan dalam proses pengajaran menurut Wina Sanjaya (2006:172) antara lain: 1) Media audio yaitu media yang hanya dapat di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio, dan rekaman suara. 2) Media Visual yaitu media yang hanya dapat di lihat saja, tidak mengandung unsur suara, yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide* (film bingkai), foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya. 3) Media audiovisual adalah media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Sadirman (2007:29) membagi media menjadi tiga bagian yaitu:

a)Media garis, yang termasuk dalam jenis media ini diantaranya: gambar, foto, sketsa, diagram, chart, grafik, kartun, peta, globe, poster dan lain-lain, b)media audio termasuk dalam jenis media ini diantaranya: radio, pita magnetik dan laboratorium bahasa, c)media proyeksi diam dan yang termasuk dalam jenis media ini diantaranya: film bingkai, film rangkai, mikrolis, proyektor, film, transparansi, televisi dan video.

Dari bermacam macam media tersebut penggunaannya harus di sesuaikan dengan kemampuan sekolah dasar, apakah sekolah tersebut ada menyediakan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran

dan juga kemampuan guru untuk memanfaatkan media yang telah disediakan.

4. Hakekat Media *Puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle merupakan suatu bentuk media pembelajaran dengan metode menyusun potongan-potongan gambar yang utuh. Menurut Misbach (2010:1) mengatakan bahwa “Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang”.

Sejalan dengan itu, menurut Adenan (2008:34) mengatakan bahwa “*Puzzle* adalah media untuk memotifasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat”. Tarigan (2009:15) menyatakan bahwa “Pada umumnya para siswa menyukai permainan media *puzzle* dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah jenis media permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh yang pengerjaannya membutuhkan kreatifitas dan logika anak sehingga dapat menyelesaikan *puzzle* secara cepat.

b. Jenis-jenis *Puzzle*

Puzzle terbagi atas beberapa jenis berdasarkan kegunaanya. Menurut <http://kuliaah.itb.ac.id/course/info.php?id=435> *puzzle* terbagi atas beberapa bentuk, diantaranya:

1. *Puzzle* konstruksi merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model.
2. *Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar.
3. *Puzzle* lantai yaitu *puzzle* yang terbuat dari bahan *sponge* (karet/busanya) sehingga baik untuk alas bermain anak-anak di atas lantai.
4. *Puzzle* angka yaitu sejenis bongkar pasang yang bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya.
5. *Puzzle* transportasi yaitu merupakan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara.
6. *Puzzle* logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak berlatih untuk memecahkan masalah sehingga membentuk suatu gambar yang utuh.
7. *Puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan anak untuk mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang dan lain-lain).

8. *Puzzle* penjumlahan dan pengurangan merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan *puzzle* penjumlahan dan pengurangan anak memasangkan kepingan *puzzle* sesuai dengan gambar pasangannya

Berdasarkan keterangan diatas, *puzzle* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* logika. *Puzzle* logika dapat mengembangkan keterampilan anak untuk memecahkan masalah gambar hingga menjadi gambar yang utuh, yaitu gambar peta.

c. Keunggulan Media *Puzzle*

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*. Selain itu, bermain dengan *puzzle* juga mempertajam persepsi anak tentang gambar, warna, dan benda-benda.

Adapun manfaat *puzzle* menurut Soedjatmiko (2009: 1) 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 konteks.
5. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.

Menurut Soedjatmiko (2009:2) “*Puzzle* dapat meningkatkan kecerdasan multiple yaitu merangsang kecerdasan bahasa verbal, mengembangkan kecerdasan visual-spatial dan melatih kecerdasan emosional inter-personal. Media *puzzle* yang dijadikan model dalam penelitian ini adalah untuk menyusun pecahan-pecahan atau potongan unsur yang ada pada potongan karton menjadi struktur yang tepat”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa baik dalam aspek kognitif, motorik, logika, imajinatif, kreatifitas, dan visual.

d. Langkah-langkah *Puzzle*

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menerapkan beberapa tahap. Menurut Rahmanelli (2007:25) langkah-langkah permainan media *puzzle* adalah sebagai berikut “1)persiapan, 2)pelaksanaan (penyajian, penerimaan), 3)tindak lanjut”. Ketiga langkah tersebut dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Pada tahap persiapan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan media dapat dipersiapkan dengan baik.

2. Tahap pelaksanaan, selama menggunakan media pembelajaran harus dihindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian dan konsentrasi siswa.
3. Pada tahap tindak lanjut, kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pembelajaran yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran tersebut.

Pendapat lain tentang langkah-langkah pembelajaran dengan media *puzzle* disampaikan oleh Fajarwati (2009:1) dapat dijelaskan:

- a) Persiapan yaitu guru hendaknya melakukan persiapan hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- b) Menyiapkan bahan-bahan yang hendak dibuat *puzzle* dari materi pembelajaran.
- c) Guru mengajak siswa untuk memperhatikan materi yang akan dipelajari.
- d) Memberikan penjelasan terhadap materi yang diajarkan.
- e) Menjelaskan langkah-langkah dalam penggunaan media *puzzle* terhadap materi pembelajaran.
- f) Evaluasi terhadap materi pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti akan menggunakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *puzzle* menurut Fajarwati karena peneliti lebih memahami tahap-tahap yang

digunakan oleh Fajarwati, selain itu tahap-tahap ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS.

B. Kerangka Teori

Penggunaan media *puzzle* pada kelas IV akan dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa, karena dengan media *puzzle* siswa akan memotifasi siswa dalam belajar, meningkatkan kreatifitas, kognitif dan imajinatif siswa.

Peningkatan efektifitas siswa dalam pembelajaran membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan bahasa sederhana ini berdampak terhadap hasil belajar karena siswa akan berusaha menguasai materi–materi yang di sajikan. Ini berarti media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam dengan menggunakan media *puzzle* menurut Rahmawati dengan materi membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan bahasa sederhana dapat dijabarkan:

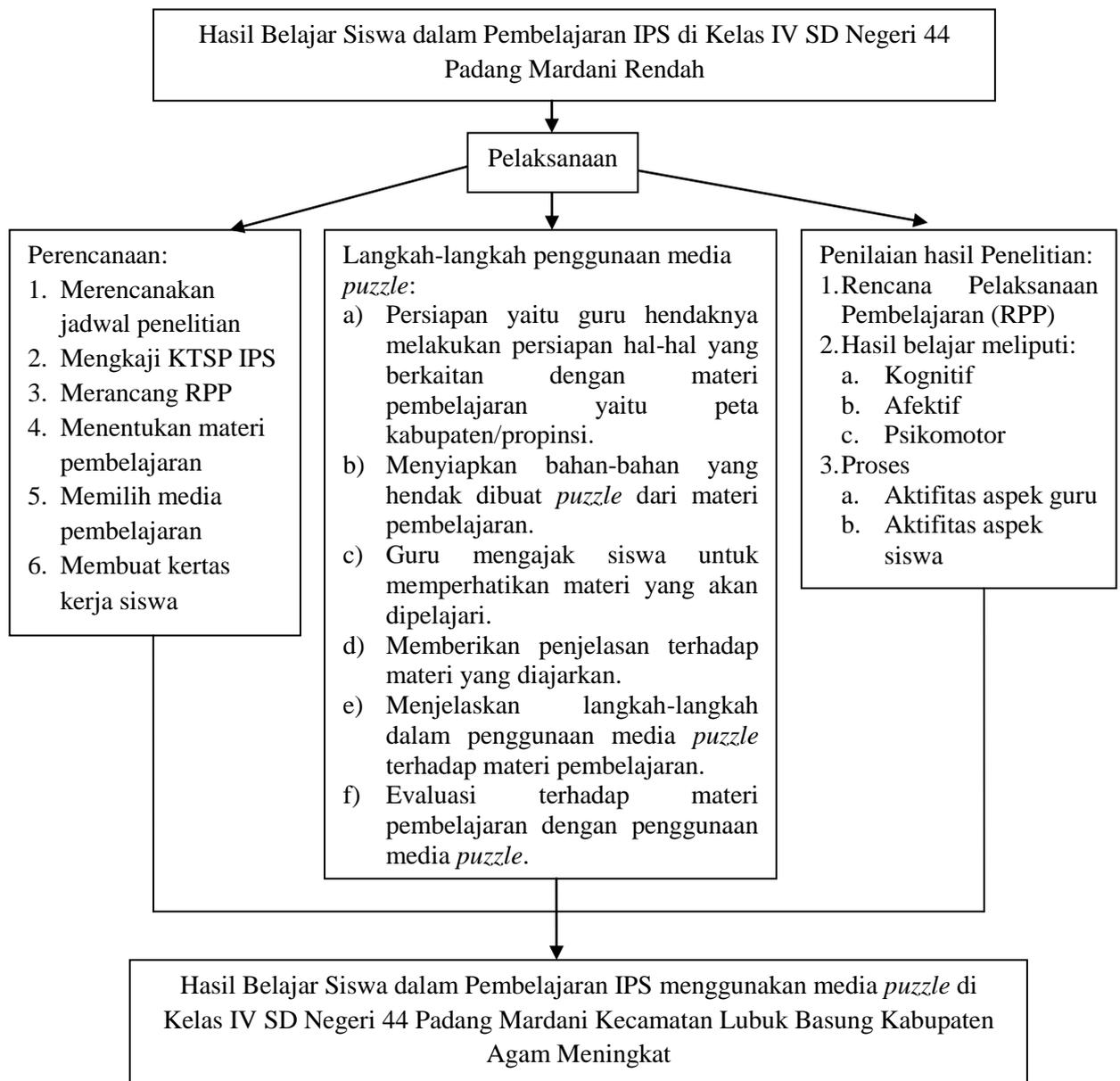
- a) Persiapan yaitu guru hendaknya melakukan persiapan hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran yaitu peta kabupaten/propinsi.
- b) Menyiapkan bahan-bahan yang hendak dibuat *puzzle* dari materi pembelajaran.
- c) Guru mengajak siswa untuk memperhatikan materi yang akan dipelajari.
- d) Memberikan penjelasan terhadap materi yang diajarkan.

- e) Menjelaskan langkah-langkah dalam penggunaan media *puzzle* terhadap materi pembelajaran.
- f) Evaluasi terhadap materi pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle*.

Untuk mengetahui apakah siswa dapat memahami materi yang telah di pelajari, dapat dilakukan dengan kegiatan menyimpulkan pelajaran dan mengerjakan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan uraian, kerangka teori dapat dijelaskan dalam bentuk bagan seperti berikut:

Bagan 1. Kerangka Teori



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle*, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam dituangkan dalam bentuk RPP yang terdiri atas komponen: identitas mata pelajaran, SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, strategi dan metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, serta sumber dan media pembelajaran. Pada perumusan perencanaan pembelajaran ada beberapa hal yang mesti diperhatikan yaitu: kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber/ media pembelajaran, kejelasan proses pembelajaran, teknik pembelajaran, kelengkapan instrumen. Presentase RPP pada siklus I 80,35% dan pada siklus II menjadi 96,42%.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dilaksanakan dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan inti dilaksanakan sesuai langkah-langkah media *puzzle* yaitu: a) persiapan, b) menyiapkan bahan-bahan yang hendak dibuat *puzzle*, c) mengajak siswa memperhatikan materi yang akan dipelajari, d) memberikan penjelasan

terhadap materi yang diajarkan, e) menjelaskan langkah-langkah penggunaan *puzzle*, f) evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus I pembelajaran belum terlaksana dengan baik karena masih ada beberapa kelemahan, oleh karena itu pembelajaran dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus II telah terlaksana dengan baik dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Segala kekurangan yang terdapat pada pembelajaran siklus I telah diperbaiki pada siklus II sehingga pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus II jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I adalah sebesar 78% dan meningkat menjadi 93,75 di pada siklus II, sedangkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I adalah sebesar 70,31% dan meningkat menjadi 87,5% pada siklus II.

3. Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Agam. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II meningkat dari siklus I. Dari nilai rata-rata kelas siklus I 73,38 meningkat menjadi 77,88 pada siklus II. Jumlah siswa tuntas siklus I adalah 13 siswa atau 59,1% dan siklus II 18 siswa atau 81,8% atau meningkat 22,7%. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran siklus II telah mencapai ketuntasan hasil belajar yang ditetapkan sehingga penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 44 Padang Mardani Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada perencanaan, disarankan kepada guru untuk memperhatikan RPP dan kegiatan-kegiatan dalam RPP dengan sebaik-baiknya agar di dalam pelaksanaan nantinya dapat berjalan dengan baik.
2. Pada pelaksanaan, disarankan kepada guru untuk dapat melaksanakan semua kegiatan guru sesuai dengan perencanaan, selain itu guru harus mampu membimbing siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara menyeluruh dan terarah sesuai perencanaan yang telah dirancang sebelumnya.
3. Pada hasil, disarankan guru harus dapat mengelola data penilaian siswa yang telah diperoleh dari hasil pengamatan dalam pelaksanaan RPP, hasil pengamatan observasi, hasil penilaian proses dan dari penilaian hasil baik dari siklus I dan siklus II.