

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PRODUKSI, KOMUNIKASI DAN TRANSPORTASI

Hanafiyah¹ dan **Supardi²**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan media puzzle dan meningkatkan hasil belajar siswa materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan pembelajaran menggunakan media puzzle, hal ini terlihat pada observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 3,16, pada siklus II sebesar 3,48, dan aktivitas pembelajaran guru pada siklus I sebesar 43,33% sedangkan pada siklus II sebesar 52,61%, dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan sebanyak 21,5 dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa diperoleh sebanyak 67,50 dan siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase ketuntasan mencapai 60,00% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 89,00 dan siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase ketuntasan mencapai 85,00%. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dengan menggunakan media puzzle. Dengan demikian media puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa dan guru.

Kata Kunci: Hasil belajar, media puzzle, Teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.

Pendahuluan

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), adalah nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *social studies* dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang lebih di kenal *social studies* di Negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali di

¹Alumni Jurusan PGMI FTK IAIN SMH Banten, email: Hanafiyah79@gmail.com

²Pengajar pada FTK IAIN SMH Banten, email: Supardi-ahalim@yahoo.com

gunakan dalam kurikulum 1975.³ Pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD/MI) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA/MA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu, dan ada yang berarti program pengajaran. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.

Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistik.⁴ Dalam pembelajaran tidak semuanya berjalan dengan lancar, banyak hambatan yang sering datang dalam proses pembelajaran tersebut, baik hambatan dari dalam dunia pendidikan itu sendiri dan itu harus diselesaikan dan di cari solusinya.

Hasil observasi proses pembelajaran IPS di SDN Dukuh Malang Kecamatan Bojonegara selama ini belum optimal dikarenakan proses pembelajarannya masih menggunakan ceramah. Kenyataan di lapangan ditemukan bahwa: guru terkesan kurang kreatif dalam hal penggunaan media pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran kembali menggunakan metode ceramah yang akibatnya suasana pembelajaran menjadi membosankan dan hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa. Dari hasil wawancara di atas siswa di SDN Dukuh sebagian besar masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ini dapat dilihat dari data yang diperoleh dari wali kelas IV hasil ulangan semester II dari jumlah siswa 20 yang terdiri dari 7 siswi perempuan dan 13 siswa laki-laki yang lulus KKM ada 10 siswa. KKM di SDN Dukuh sebagaimana di tetapkan untuk mata pelajaran IPS yaitu 6,8.⁵ Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif, menarik, serta dapat membantu mengembangkan potensi siswa sehingga hasil belajarnya dapat optimal.

Salah satu solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media atau metode yang sesuai dengan bahan yang diajarkan kepada peserta didik salah satunya ialah dengan

³Sapriyah, *Pendidikan IPS* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 19.

⁴*Ibid.* 20

⁵Wawancara dengan wali kelas IV SDN Dukuh Malang Kecamatan Bojonegara bu mamnuah S.Pd hari rabu tanggal 21 oktober 2015

menerapkan media *Puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* mengajak siswa untuk berpotensi dalam permainan adanya permainan diharapkan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS, serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, belajar sambil bermain tidaklah selalu berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan media *Puzzle* merupakan salah satu cara untuk mengatasi pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi diharapkan dengan melalui permainan *Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS serta semangat kebersamaan dan saling membantu dalam menguasai materi IPS, sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman yang optimal terhadap mata pelajaran IPS.

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka tujuan dari studi adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dengan penggunaan media *puzzle*.

Belajar dan Pembelajaran IPS di SD

Belajar adalah Proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi.⁶ Gagne seperti yang dikutip oleh Dahar menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecendrungan manusia, seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya, yaitu peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja. Hampir mirip dengan definisi Gagne, Divesta and Thompson dalam Sukmadinata menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.⁷

Karena pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi, belajar disini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.⁸

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan huma-

⁶Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 1997), 17-18

⁷Suyoto dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 12-13

⁸Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 17

niora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.⁹ Jadi, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.¹⁰

Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS Bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.¹¹ Mata Pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki sebagai berikut:

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 komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.¹²

Dari tujuan pembelajaran IPS di atas diharapkan peserta didik dapat menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS tidak hanya ada di sekolah dasar melainkan di tingkat SMP dan SMA.

Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah kemampun-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Horward King-

⁹Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 137

¹⁰*Ibid.* 138

¹¹Rudi Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, konsep dan aplikasi*, (Bandung: Alfabeta 2013), 48-49

¹²*Ibid.* 51

sley membagi tiga macam hasil belajar yakni: Keterampilan dan kebiasaan, Pengetahuan dan pengertian, Sikap dan cita-cita.¹³

Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut benyamin bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni:

1. Ranah kognitif, Ranah kognitif berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
2. Ranah afektif, Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotoris, Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni: a) gerakan refleks b). keterampilan gerakan dasar c) kemampuan perseptual d) keharmonisan atau ketepatan e) gerakan keterampilan kompleks f) gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁴ Sedangkan hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar-mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri.
2. Menambahkan keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana harusnya. Ia juga yakin tidak ada sesuatu yang tak dapat dicapai apabila ia berusaha sesuai dengan kesanggupannya.
3. Hasil belajar yang dicapinya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.
4. hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komperhensif) yakni mencapai ranah kognitif, pengetahuan, atau wawasan, ranah afektif

¹³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya offset, 2014), 22

¹⁴*Ibid.* 22-23

atau sikap dan apresiasi, serta ranah psikomotoris, keterampilan, atau perilaku.

5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicarinya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.¹⁵

Keberhasilan dalam pengajaran tidak hanya dilihat dari hasil belajar yang di capai oleh peserta didik, tetapi juga dari segi prosesnya. Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar, ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar peserta didik bergantung pula pada proses belajar peserta didik dan proses belajar mengajar pada guru.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. *Kedua*, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh wasliman hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. **Faktor internal;** faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. **Faktor eksternal;** faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.¹⁶

Perkembangan Teknologi Produksi

Teknologi adalah kemampuan atau pengetahuan teknik untuk membuat suatu barang. Teknologi berhubungan erat dengan kreasi manusia dalam menentukan alat-alat untuk memudahkan pekerjaan manusia. Jadi teknologi produksi adalah cara melakukan kegiatan dengan menggunakan alat tertentu untuk menghasilkan barang. Secara garis

¹⁵*Ibid.* 56-57

¹⁶*Op.Cit.* 12

besar perkembangan teknologi produksi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: a) Teknologi produksi yang digunakan masyarakat masa lalu. Alat-alat produksi masa lalu disebut teknologi produksi tradisional. b) Teknologi produksi yang dihasilkan masyarakat masa kini, Alat-alat produksi masa kini disebut dengan teknologi modern.¹⁷

Perkembangan Teknologi Komunikasi.

Manusia adalah makhluk sosial, sehingga harus selalu berhubungan dan komunikasi dengan orang lain. Bentuk komunikasi masa kini dapat dilakukan tanpa harus berdekatan atau bertatap muka secara langsung. Perkembangan teknologi komunikasi sangat membantu manusia dalam berhubungan. Komunikasi jarak jauh bisa dilakukan dengan mudah melalui alat-alat komunikasi, perkembangan teknologi komunikasi terbagi menjadi dua yaitu:

1. **Komunikasi Masa Lalu**, komunikasi masa lalu dapat dilakukan dengan cara komunikasi lisan, komunikasi tertulis, dan komunikasi melalui isyarat.
2. **Komunikasi Masa Kini**, untuk dapat berhubungan dengan pihak lain atau orang lain, kita dapat menggunakan alat komunikasi atau yang disebut dengan media komunikasi. Media komunikasi pada masa kini dibedakan menjadi dua, yaitu media cetak dan media elektronik.¹⁸

Media Cetak dan Elektronik

Media cetak adalah sarana media massa yang dicetak dan diterbitkan secara berkala maupun harian, berikut ini contoh media cetak seperti: surat kabar, majalah, buku, pamflet, brosur, spanduk. Sedangkan media elektronik adalah sarana media massa yang menggunakan alat-alat elektronik modern. Beberapa contoh dari media elektronik antara lain telepon, radio, dan televisi, dan internet.¹⁹

Perkembangan Teknologi Transportasi

Transportasi adalah pengangkutan barang oleh berbagai jenis kendaraan dengan kemajuan teknologi. Adanya transportasi atau perhubungan mempermudah manusia dalam menempuh jarak antara daerah satu dengan daerah lain.²⁰ Sejak zaman dahulu kala manusia sudah mengenal alat transportasi. Berarti alat transportasi sudah dibutuhkan oleh manusia sejak zaman dahulu kala. Bedanya, masyarakat tradisional membuat dan menggunakan alat transportasi dengan teknologi yang sederhana,

¹⁷ Im Tri Suyoto, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*, (Jawa Timur: Masmedia Buana Pustaka, 2011), 121.

¹⁸ *Ibid* 125- 126

¹⁹ *Ibid* 126- 128.

²⁰ *Ibid* 129.

sedangkan masyarakat modern membuat dan menggunakan alat transportasi dengan teknologi canggih.

Teknologi Transportasi pada Masa Masyarakat Tradisional

Masyarakat tradisional membuat alat transportasi yang sederhana untuk mengangkut penumpang atau barang dari suatu tempat menuju tempat yang lain. Masyarakat tradisional belum bisa membuat mesin modern, oleh karena itu alat transportasi yang dibuat hanya menggunakan tenaga otot atau dengan bantuan tenaga angin saja. Itulah sebabnya masyarakat tradisional belum mengenal alat transportasi udara, yang dikenal hanyalah alat transportasi darat dan air, dan itu pun hanya menggunakan teknologi seadanya. Alat-alat transportasi darat yang dikenal oleh masyarakat tradisional antara lain adalah tandu, dokar, gerobak, dan kereta. Sedangkan Alat transportasi air yang dikenal oleh masyarakat tradisional antara lain adalah rakit dan perahu.²¹

Teknologi Transportasi pada Masyarakat Modern.

Ada berbagai macam alat transportasi, baik alat transportasi darat, alat transportasi air, maupun alat transportasi udara. Berbagai macam alat transportasi tersebut digerakan oleh tenaga mesin. Alat transportasi darat yang dibuat oleh masyarakat modern di antaranya adalah bis, truk, kereta api, kontainer, dan kendaraan motor lainnya. Sedangkan alat transportasi ini dapat mengangkut penumpang dan berbagai macam barang dari pulau yang satu menuju pulau yang lain melalui lautan. Untuk mendukung transportasi laut pemerintah membangun pelabuhan-pelabuhan. Alat transportasi udara banyak jenisnya. Di antaranya adalah helicopter, pesawat penumpang, pesawat tempur, untuk mendukung transportasi udara pemerintah membangun bandar udara.²²

Media Puzzle

Puzzle berasal dari bahasa inggris artinya teka-teki atau bongkar pasang, jadi *puzzle* merupakan suatu alat permainan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak

²¹Muh. Arif, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Direktorat Jendral pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesi, 2009), 252.

²²*Ibid.* 253

untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak.²³

Jadi bermain adalah bersenang-senang, melakukan sesuatu dengan senang dan menyenangkan diri. Dalam Kamus Besar Indonesia (KBBI), bermain didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Adapun tindakan, metode, cara, atau jenisnya jika hal tersebut dilakukan untuk menyenangkan diri, dapat disebut bermain.²⁴ Gaya belajar dalam bermain ini sangat menyenangkan karena bisa membantu kita untuk mengingat nama, tempat, tanggal dan hal-hal lainnya dengan cara mendengar atau melihat kemudian menyebutkannya.

Ada beberapa kelebihan media *puzzle* yaitu: 1) menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi. 2) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik. 3) Memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik. 4) Menimbulkan respons yang positif dari peserta didik yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi. Sedangkan beberapa kelemahan dari media *puzzle* adalah: 1) Menimbulkan kejenuhan pada peserta didik jika sering dilakukan. 2) Menuntut imajinasi dari pendidik dan peserta didik.²⁵

Langkah- Langkah Penerapan Media *Puzzle*

Ada beberapa langkah dalam menerapkan media *puzzle*, yaitu:

1. Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
2. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
3. Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
4. Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
5. Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop *puzzle* yang telah dibagikan.
6. Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian.
7. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.²⁶

²³<http://syukronsahara.blogspot.co.id/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>

²⁴M.Thobroni & Fairuzul Mumtaz, *mendongkrak kecerdasan anak melalui bermain*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2011), 41-42

²⁵Hasibua & Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 28

²⁶<https://www.scribd.com/doc/150286227/Penggunaan-Media-Puzzle-Untuk-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Siswa-Dalam-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Sosial-Di-Sekolah-Dasar>

Metode

Metode penelitian menggunakan tindakan kelas, melalui PTK, guru akan lebih banyak memperoleh pengalaman tentang praktik pembelajaran secara efektif, dan bukan ditujukan untuk memperoleh ilmu baru dari penelitian tindakan yang di lakukannya. Dengan kata lain, tujuan utama PTK adalah pengembangan keterampilan proses pembelajaran, bukan untuk mencapai pengetahuan umum dalam bidang pendidikan.²⁷ Subyek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa-siswi Kelas IV SDN Dukuh Malang Kecamatan Bojonegara Kabupaten Serang yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dengan menggunakan model Kemmis dan MC. Taggart. Setiap langkah pada penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi²⁸

Pra Siklus

Hasil Belajar pada tahap prasiklus ini setelah dilakukan pembelajaran masih dikatakan belum berhasil termasuk katagori rendah, ini merupakan bahwa siswa kurang menguasai materi yang diberikan oleh guru. Hal ini karena pada tahap prasiklus kegiatan pembelajaran terlalu didominasi oleh guru, tidak adanya kegiatan pembelajaran yang bervariasi seperti kegiatan diskusi, pengamatan didalam kelas, serta tidak adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menunjang berhasilnya belajar siswa, guru pun masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran masih belum maksimal. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan pada akhir pembelajaran masih di bawah standar kelulusan, berikut rincian dari hasil pembelajaran pra siklus.

Dari 20 siswa yang dapat nilai 20 sebanyak 3 orang dengan persentase mencapai 15%, yang mencapai nilai 30 sebanyak 2 orang dengan persentase 10%, siswa yang mencapai nilai 40 sebanyak 1 orang dengan persentase 5%, siswa yang mencapai nilai 50 sebanyak 5 orang dengan persentase 25%, siswa yang mencapai nilai 60 sebanyak 4 orang dengan persentase 20%, siswa yang mencapai nilai 70 sebanyak 5 orang dengan persentase 25%.

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa pada nilai tes hasil belajar siswa pra siklus tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi yang sudah dikatakan tuntas belajar dengan persentase ketuntasan 25%, sementara siswa yang masih belum tuntas

²⁷*Ibid.* 89-90

²⁸Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta :PT.Bumi Aksara, 2012), 73-74

dengan persentase ketidak tuntasan 75%. Nilai rata-rata pada prasiklus ini yaitu mencapai 50% dan terlihat belum mencapai KKM, yang masih memerlukan perbaikan-perbaikan pada kegiatan selanjutnya yaitu siklus I.

Siklus I

a. Perencanaan

Setelah dilakukan penelitian pada pra siklus, maka guru merencanakan segala upaya untuk melaksanakan kegiatan penelitian yang berupa tindakan-tindakan yang akan dilakukan dalam memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dari itu peneliti merancang rencana kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* yang disusun dalam bentuk RPP (terlampir) yang sebelumnya didiskusikan antara peneliti dan guru kelas. Selain itu peneliti menyiapkan alat atau sumber belajar untuk mendukung pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan di kelas IV dengan jumlah 20 siswa dan dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP). Pada pelaksanaan pembelajaran ini peneliti membagi ke dalam 3 (tiga) tahapan yaitu tahap kegiatan awal, tahap kegiatan inti, dan tahap kegiatan akhir. Pada tahap kegiatan awal diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian siswa menjawab salam tersebut, setelah itu guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum pelajaran dimulai. Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru menyampaikan materi pelajaran yang akan diajarkan, siswa mendengarkan dengan seksama.

Setelah melaksanakan tahap kegiatan awal, kemudian peneliti melakukan tahap kegiatan inti yaitu peneliti menjelaskan dan mengali informasi dari siswa tentang materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa yang telah mereka ketahui, lalu siswa diberi kesempatan untuk bertanya materi yang telah dijelaskan oleh guru, kegiatan inti untuk memacu keberanian siswa dalam bertanya seputar pelajaran yang dipelajari. Setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang, pembagian ini dilakukan dengan cara siswa menghitung dari 1-5 dan terus dilanjutkan hingga seluruh siswa menyebutkan angka-angka tersebut, kemudian siswa dengan nomor yang sama berkumpul untuk membentuk sebuah kelompok.

Setelah siswa duduk berkelompok kemudian guru membagikan potongan-potongan gambar kepada setiap kelompok, kemudian guru meminta untuk menempelkan atau menempatkan potongan-potongan gambar tersebut dengan benar dan tepat dan dikerjakan dengan teman kelompoknya, selanjutnya pada tahap kegiatan akhir guru meminta per-

wakilan kelompok siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Guru mengklarifikasi jawaban jawaban yang kurang tepat sehingga tidak akan menimbulkan kesalahpahaman. Kemudian guru memberikan tes evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda yang dikerjakan secara mandiri. Setelah itu guru melakukan penilaian, dan melakukan refleksi pembelajaran kemudian siswa dan guru bersama-sama mengucapkan "Al-hamdalah" untuk mengakhiri pembelajaran yang telah berlangsung, kemudian guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam tersebut

c. Observasi

1. Kegiatan Aktivitas Pembelajaran Guru

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I maka peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan penggunaan media *Puzzle*, apakah tindakan itu sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau ada masalah permasalahan baru yang terjadi pada tindakan sebagai bahan refleksi. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar observasi, yang terdiri dari lembar observasi untuk siswa dan lembar observasi untuk guru

2. Aktivitas Belajar Siswa

Observasi ini dilakukan pada saat tindakan kelas dilakukan, hasil observasi merupakan dasar refleksi bagi penyusun program selanjutnya dan hasil pengolahan data aktivitas belajar siswa perindividu. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti bahwa hasil belajar pada siklus I

Dari 20 siswa nilai hasil belajar siswa yang mencapai nilai 40 sebanyak 2 orang dengan presentase mencapai 10%, yang mencapai nilai 50 sebanyak 2 orang dengan presentase 10%, siswa yang mencapai nilai 60 sebanyak 4 orang dengan presentase 20%, siswa yang mencapai nilai 70 sebanyak 5 orang dengan presentase 25%, siswa yang mencapai nilai 80 sebanyak 5 orang dengan presentase 25%, siswa yang mencapai nilai 90 sebanyak 2 orang dengan presentase 10,00%. Adapun data rekapitulasi nilai pada siklus I bisa dilihat pada grafik di bawah ini:



Berdasarkan pada grafik di atas dapat dilihat bahwa pada dari 20 siswa pada nilai hasil belajar siswa siklus I tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi yang sudah dikatakan tuntas belajar sebanyak 12 siswa dengan persentase ketuntasan 60%, sementara siswa yang masih belum tuntas dengan persentase ketidaktuntasan 40%. Nilai rata-rata pada siklus I ini yaitu mencapai 67,50 dan meningkat dibandingkan nilai rata-rata pada prasiklus yaitu 50%.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus I, kegiatan ini dilakukan karena adanya masalah yang muncul selama pelaksanaan tindakan penelitian di siklus I, masih banyak kekurangan.

Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada siklus I, selanjutnya peneliti merencanakan tindakan yaitu: 1) Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan untuk melaksanakan proses belajar mengajar, 2) Membuat laporan observasi untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran di kelas, 3) Mempersiapkan materi dan sumber belajar yang akan dipergunakan pada saat proses belajar mengajar, 4) Menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa soal-soal dalam bentuk pilihan ganda.

b. Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan di kelas yang sama di mana guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana tindakan yang telah dirancang sebelumnya. Adapun pelaksanaannya pada tahap kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian siswa menjawab salam tersebut, setelah itu guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum pelajaran dimulai. Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, selanjutnya guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada siklus I dan siswa mendegarkan dengan seksama. kemudian peneliti melakukan tahap kegiatan inti yaitu peneliti menjelaskan dan mengali informasi dari siswa tentang materi perkem-

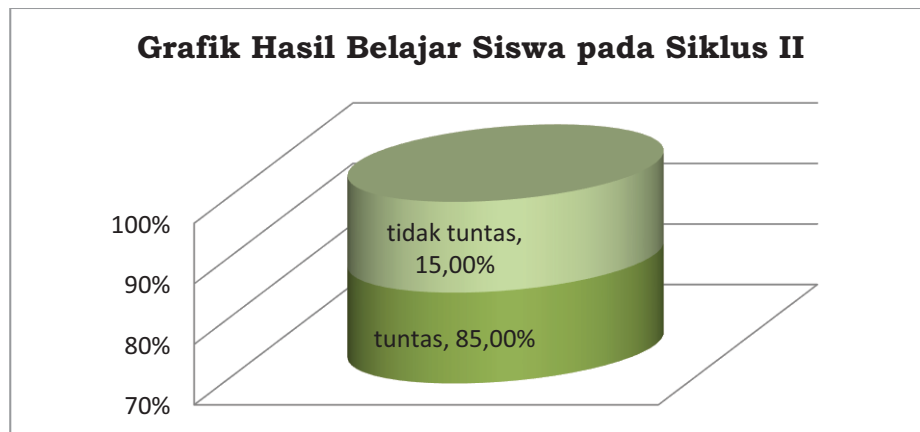
bangun teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa yang telah mereka ketahui, lalu siswa diberi kesempatan untuk bertanya materi yang telah dijelaskan oleh guru. kegiatan ini untuk memacu keberanian siswa dalam bertanya seputar pelajaran yang dipelajari. Setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang, pembagian ini dilakukan dengan cara siswa menghitung dari 1-5 dan terus dilanjutkan hingga seluruh siswa menyebutkan angka-angka tersebut, kemudian siswa dengan nomor yang sama berkumpul untuk membentuk sebuah kelompok.

Setelah siswa duduk berkelompok kemudian guru membagikan potongan-potongan gambar kepada setiap kelompok, kemudian guru meminta untuk menempelkan atau menempatkan potongan-potongan gambar tersebut dengan benar dan tepat dan dikerjakan dengan teman kelompoknya, selanjutnya pada tahap kegiatan akhir guru meminta perwakilan kelompok siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Guru mengklarifikasi jawaban jawaban yang kurang tepat sehingga tidak akan menimbulkan kesalah pahaman. Kemudian guru memberikan tes evaluasi kepada siswa berupa soal pilihan ganda yang dikerjakan secara mandiri. Setelah itu guru melakukan penilaian, dan melakukan refleksi pembelajaran kemudian siswa dan guru bersama-sama mengucapkan "Al-hamdalah" untuk mengakhiri pembelajaran yang telah berlangsung, kemudian guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam tersebut.

c. Observasi

Kegiatan observasi pengamatan ini dilakukan pada saat peneliti melakukan tindakan kelas. Hasil observasi dijadikan bahan refleksi sebagai acuan untuk langkah-langkah selanjutnya. Tahap pertama pada kegiatan proses belajar mengajar disiklus II ini yaitu dimulai dari tahap kegiatan awal observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Berdasarkan siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 3 orang dengan persentase 15%, siswa yang memperoleh nilai 90 sebanyak 10 orang dengan persentase 50%, dan siswa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 7 orang dengan persentase 35%. Maka keberhasilan dari hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Berdasarkan siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 17 orang atau persentase 85% dan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 3 orang dengan presentase 15%. Dalam siklus II ini hasil belajar siswa meningkat dibandingkan dengan siklus I.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dari pembelajaran siklus I yang lebih dahulu, pada siklus II ini mengalami peningkatan. Selain itu, siswa jadi lebih mengetahui nilai yang harus mereka tanamkan dalam diri siswa dalam materi yang mereka pelajari pada saat pembelajaran melalui penggunaan media *puzzle*. Kegiatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus II ini bisa dikatakan berhasil, karena nilai aktivitas siswa dan hasil belajar siswa meningkat. Segala bentuk kekurangan dan hambatan yang terjadi pada setiap siklus diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Simpulan

Berdasarkan analisis dalam penelitian yang telah dilakukan bersama dengan guru mata pelajaran IPS kelas IV SDN Dukuh Malang Kecamatan Bojonegara dengan subyek penelitian siswa kelas IV sebanyak 20 siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Dukuh Malang-Bojonegara dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada aktivitas siswa pada siklus I sebesar 3,16 sedangkan pada siklus II aktivitas siswa sebesar 3,48. Dan terlihat pada aktivitas guru pada siklus I sebesar 43,33% sedangkan pada siklus II aktivitas guru mencapai sebesar 52,61%.
2. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Malang-Bojonegara dalam mata pelajaran IPS dengan penggunaan media *puzzle* mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya yaitu dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan sebanyak 21,5 dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa diperoleh sebanyak 67,50 dengan siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan presentase

ketuntasan mencapai 60% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 89 dengan siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan presentase ketuntasan mencapai 85%. Hal ini berdasarkan analisis pembahasan bab IV yang menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 1997. *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Arif, Muh. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: Direktorat Jendral pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta:PT.Bumi Aksara.
- Gunawan, Rudi. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Hasibuan dan Moedjiono. 2010. *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. 2012. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriyah. 2012. *Pendidikan IPS*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyoto, Hariyanto. 2012. *Belajar dan pembelajaran Teori dan konsep Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya offset.
- Sadiman, Arief (dkk). 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyoto, Im Tri. 2011. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*, Jawa Timur: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Thobroni, M & Fairuzul Mumtaz. 2001. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain*, Jogjakarta: Kata Hati.
- <http://syukronsahara.blogspot.co.id/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>
- <http://server2.docfoc.com/uploads/Z2015/12/22/IEKiBz5Lvs/e3a1048907f96f41b7bd4b99b7ed1.pdf>

<https://www.scribd.com/doc/150286227/Penggunaan-Media-Puzzle-Untuk-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Siswa-Dalam-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Sosial-Di-Sekolah-Dasar>

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PRODUKSI, KOMUNIKASI DAN TRANSPORTASI

Hanafiyah¹ dan **Supardi²**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan media puzzle dan meningkatkan hasil belajar siswa materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan pembelajaran menggunakan media puzzle, hal ini terlihat pada observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 3,16, pada siklus II sebesar 3,48, dan aktivitas pembelajaran guru pada siklus I sebesar 43,33% sedangkan pada siklus II sebesar 52,61%, dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan sebanyak 21,5 dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa diperoleh sebanyak 67,50 dan siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase ketuntasan mencapai 60,00% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 89,00 dan siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase ketuntasan mencapai 85,00%. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dengan menggunakan media puzzle. Dengan demikian media puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa dan guru.

Kata Kunci: Hasil belajar, media puzzle, Teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.

Pendahuluan

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), adalah nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *social studies* dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang lebih di kenal *social studies* di Negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali di

¹Alumni Jurusan PGMI FTK IAIN SMH Banten, email: Hanafiyah79@gmail.com

²Pengajar pada FTK IAIN SMH Banten, email: Supardi-ahalim@yahoo.com