

**PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 192 PEKANBARU**

**(Penelitian Tindakan Kelas Tema 7 Perkembangan Teknologi Kelas III Sekolah
Dasar Negeri 192 Pekanbaru)**

SKRIPSI

Diajukan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

**RIZKY PERMADANI
NIM. 1986206130**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2023**

ABSTRAK

Rizky Permadani (2023)

Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil keaktifan belajar siswa kelas III tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru dengan media *Puzzle*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 192 Pekanbaru. Subjek yang digunakan sebanyak 32 orang siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan tes menulis karangan deskripsi, lembar observasi guru dan siswa sebagai tingkat keterlaksanaan dan pencapaian dalam menggunakan media *Puzzle*. Teknik analisis data dilakukan secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Data awal pratindakan ketuntasan belajar 31%, pada siklus I meningkat menjadi 38%, siklus I pertemuan II meningkat menjadi 44% kemudian pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 72%, dan siklus II pertemuan II meningkat lagi menjadi 81%. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan metode *Puzzle* meningkatkan Keaktifan belajar Siswa Kelas III dapat SDN 192 Pekanbaru.

Kata Kunci : Keaktifan belajar, Media Puzzle, IPS

ABSTRACT

Rizky Permadani (2023) Use of *Puzzle* Media to Increase Student Learning Activeness at 192 Pekanbaru Elementary School

This research is motivated by the low results of class III student activity in the 2022/2023 academic year. This study aims to increase the learning activity of class III students at 192 Pekanbaru Elementary School with the media *Puzzle*. This research was conducted at SDN 192 Pekanbaru. The subjects used were 32 student consisting of 15 male students and 17 female students. The research method used was Classroom Action Research which was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The data collection instrument was carried out by writing descriptive essay tests, teacher and student observation sheets as the level of implementation and achievement in using the media *Puzzle*. Data analysis techniques were carried out in qualitative and quantitative descriptions. Based on the results of data analysis, it can be seen that there is an increase in student learning activeness in the Indonesia language lesson content. Initial pre-action data of learning completeness was 31%, in cycle I it increased to 38%, cycle I meeting II increased to 44% then in cycle II meeting I increased to 72%, and cycle II meeting II increased again to 81%. Thus it can be concluded with the method *Puzzle* increase the activeness of learning Class III students get SDN 192 Pekanbaru.

Keywords : Active learning, Media *Puzzle*, IPS.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Penjelasan Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Yang Relevan.....	22
C. Kerangka Pemikiran.....	24
D. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Setting Penelitian	26
B. Subjek Penelitian.....	26
C. Metode Penelitian.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Pratindakan	41
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	43
C. Perbandingan Hasil Belajar Tiap Siklus	63
D. Pembahasan	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	68
A. Simpulan	68
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rekapitulasi siswa kelas III	3
Tabel 3.1 Rencana jadwal penelitian	29
Tabel 3.2 Interval ketuntasan belajar individu	42
Tabel 3.3 Interval kriteria ketuntasan klasikal	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema alur kerangka berpikir	28
Gambar 3.1 Alur penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2017)	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rekapitulasi	45
------------	--------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan tercermin dalam UUD 1945, yaitu upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan Negara, terampil, kreatif, budi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pemerintah benar-benar mengupayakan perwujudan Pendidikan yang berkualitas. Begitu pun guru memberikan pemahaman konsep yang sesuai sehingga ilmu pengetahuan dapat diperoleh siswa dengan baik.

Keaktifan belajar siswa merupakan suatu usaha yang dilakukan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar. Keaktifan dapat ditunjukkan dengan keterlibatan siswa dalam mencari atau mendapatkan sebuah informasi dari sumber seperti buku, guru, dan teman lainnya sehingga siswa diharapkan akan lebih mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimilikinya secara penuh. Keaktifan belajar siswa sangat mempengaruhi

hasil belajarnya (Ramlah, Firmansyah, dan Zubair, 2015). Menurut Putra, Syarifuddin & Zulfah (2018) menyatakan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi proses pembelajaran.

Wakhidah (2016) menyatakan Keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran tatap muka secara bergantian tentunya harus mencakup beberapa indikator sebagai berikut: 1) Siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan apabila ada materi yang tidak dapat dimengerti dengan baik, 2) Terlibat dalam kegiatan diskusi, 3) Aktif dalam bertanya, 4) Aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru dituntut untuk dapat memberikan mutu pembelajaran yang baik bagi siswa. Cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah: 1) Saat awal pembelajaran guru melakukan percakapan singkat dengan siswa, 2) Menggunakan metode pembelajaran yang tepat, 3) Memberikan motivasi belajar, 4) Menganalisis kesulitan belajar siswa, 5) Menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai.

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didasarkan pada tema-tema dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan seluas-luasnya terhadap siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan dengan menjawab pertanyaan sendiri dan memuaskan rasa keingintahuan dengan mencarinya sendiri didunia

sekitar mereka. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe atau jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006). Pembelajaran tematik telah dikenal sejak diterapkannya kurikulum satuan pendidikan dan sudah diterapkan di sekolah dasar.

Dengan diterapkannya pembelajaran tematik akan membangun kompetensi peserta didik, dalam pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif pada proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan kegiatan (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistic*). Dengan diterapkannya pembelajaran tematik diharapkan pembelajaran yang berlangsung menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) (Trianto, 2010: 90).

Tabel 1.1
Rekapitulasi siswa kelas III

Jumlah siswa	Aktif dalam belajar	Persentase	Tidak Aktif dalam belajar	Persentase
32	15	30%	17	70%

Berdasarkan data hasil observasi diawal, proses pembelajaran tematik di kelas III SDN 192 Pekanbaru terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajarannya, salah satunya yaitu hanya 15 siswa yang aktif dalam pembelajaran dan 17 siswa yang lainnya tidak aktif dalam pembelajaran. 5 diantaranya masih sibuk bermain dengan teman disebelahnya, 3 orang siswa yang lain tidak berani menyampaikan pendapatnya ketika diminta oleh gurunya, 3 orang siswa lagi tidak pernah bertanya kepada guru, dan 6 siswa lagi hanya diam saja ketika ditanya oleh guru, semua hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran berlangsung, disisi lain guru hanya menerangkan dan siswa kemudian mengerjakan soal yang di berikan guru sehingga hasil belajar siswa rendah. Sedangkan untuk Hasil persentase perindikator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Indikator keaktifan belajar siswa	Persentase indikator
Bekerja sama dalam kelompok	28%
Mengemukakan pendapat	19%
Mengajukan pertanyaan	25%
Mempresentasikan	22%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase indikator yang paling rendah adalah kemampuan mengemukakan pendapat, sedangkan indikator

yang tertinggi adalah bekerja sama dalam kelompok. Meskipun kriteria ini tertinggi tapi masih dalam kategori kurang.

Menurut Ismail, A. (2006: 218) *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Menarik kesimpulan bahwa *Puzzle* adalah permainan teka-teki menyatukan kembali beberapa bagian gambar yang acak pada tempatnya yang sesuai. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* adalah alat peraga atau alat bantu dalam proses pembelajaran menggunakan media *Puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan baik kalau menggunakan media *Puzzle*, karena antara pendidikan dengan media saling berkaitan. Di dalam proses pembelajaran hendaknya di buat cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Maka siswa tidak merasa terbebani dengan tugas, meskipun tugas yang diberikan dalam jumlah yang banyak. Sebab karena otak akan dapat menerima rangsangan-rangsangan dari luar secara baik, ketika berada dalam keadaan senang atau yang sering disebut dengan istilah *fun*.

Pembelajaran Media *Puzzle* sebagai melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, melatih mata dan tangan, melatih logika, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan dengan melihat gambar atau bentuk, dapat melatih berfikir kritis menggunakan otak kiri. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur yang dapat dilihat oleh mata dalam materi pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa acuan, antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan,

keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang dan waktu. Media pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran seperti, sbdb, bahasa Indonesia, dan matematika.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang rendah, maka penulis mencoba meneliti dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Maka dari itu media *Puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa untuk waktu selanjutnya. Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul: **“Penggunaan *Media Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik Di SDN 192 Kota Pekanbaru ”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalahnya yaitu:

1. Siswa cenderung pasif pada saat proses pembelajaran sehingga siswa sulit menerima penjelasan dari guru.
2. Siswa belum mampu melakukan kerjasama dalam kelompok.
3. Siswa belum mampu untuk mengemukakan pendapatnya.
4. Siswa belum mampu memberi gagasan yang cemerlang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar?
3. Bagaimanakah peningkatan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar

3. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Bagi Siswa

Melalui pelaksanaan penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan belajar dengan penggunaan media *Puzzle* di kelas III dan dapat menjadi salah satu pengalaman belajar yang baru di kelas III di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru.

2. Bagi Guru

Melalui proses pembelajaran guru dapat meningkatkan kemampuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan penggunaan media *Puzzle*

3. Bagi Sekolah

Melalui penggunaan media *Puzzle* di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan baik dan bermutu.

4. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menambah pengetahuan serta masukan bagaimana penerapan media *Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa disekolah dasar.

F. Penjelasan Istilah

Peneliti menjelaskan beberapa istilah yang dicantumkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan merupakan suatu proses dengan menggunakan langkah-langkah dalam pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh KBBI yaitu, “suatu proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu atau pemakaian.
2. Media *Puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Hal tersebut diperkuat oleh Rumakhit (2017, hlm, 6). berpendapat, “Media *Puzzle* inovasi atau variasi media-media yang sudah ada”.
3. Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan atau kesibukan yang diberikan kepada siswa baik fisik maupun non-fisik yang diberikan saat proses pembelajaran sehingga diharapkan siswa mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dan meraih hasil yang diinginkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan, Sudjana (2010) berpendapat, “keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, perantara atau “pengantar”. Menurut Muinnah (2019) berpendapat, “media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik”. Arsyad (2016: 3) menyatakan bahwa, “media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Fitriana (2018) mengemukakan bahwa, “media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah

pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Media *Puzzle*

a. Pengertian *Puzzle*

Adapun pengertian *Puzzle*, Depdiknas (2003: 43) menyatakan bahwa, “*Puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *Puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *Puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya, anak akan merasa tertantang untuk melakukannya dengan sangat konsentrasi antara mata dan tangan sehingga terbentuklah menjadi sebuah *Puzzle* yang utuh”.

Penjelasan mengenai permainan media *Puzzle*, Soebachman (2012: 48) berpendapat, “permainan *Puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *Puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *Puzzle* akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *Puzzle*, mereka mencoba untuk menyusun gambar *Puzzle* dengan cara memasang-masangkan bagian-bagian *Puzzle*. Permainan *Puzzle* dengan

arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika”.

Yulianty (2008: 42) berpendapat, “*Puzzle* adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempat nya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Disimpulkan bahwa permainan *Puzzle* adalah permainan yang dapat merangsang kemampuan logika matematis anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *Puzzle* berdasarkan pasangannya”.

Maka dapat disimpulkan, *Puzzle* adalah permainan edukatif yang dapat menarik minat anak dalam proses belajar, dapat disimpulkan media gambar berbentuk *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Dalam menyusun *Puzzle* membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *Puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap.

b. Tujuan Permainan *Puzzle*

Suciaty Al-azizy (2010: 78) berpendapat, tujuan dari permainan *Puzzle* sebagai berikut:

- 1) Mengasah otak, *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, *Puzzle* dapat melatih koordinasi mata dan tangan. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusun menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- 3) Melatih nalar, *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.
- 4) Melatih kesabaran, *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- 5) Pengetahuan, dari *Puzzle* anak akan belajar, misalnya, *Puzzle* tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang di peroleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang di hafalkan. Anak juga belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alphabet, dan lain-lain. Tetapi dalam permainan ini tentunya harus dengan bantuan ibu atau orang yang dapat mendampingi nya.

c. Tata Cara Permainan *Puzzle*

Nisak (2011: 111) permainan ini mempunyai tata cara sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan dilakukan secara berkelompok.
- 2) Sebelum permainan di mulai, dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- 3) Siapkan *Puzzle* dalam plastik untuk masing-masing kelompok.
- 4) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- 5) Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan mendekat ke potongan-potongan *Puzzle* yang telah dibagikan.
- 6) Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan secara individu.
- 7) Kemudian masing-masing perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kelompok nya.
- 8) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang mereka rangkai.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle*

Penggunaan media *Puzzle* ada kelebihan dan kekurangan, kelebihan media *Puzzle* sebagai berikut:

- 1) Melatih kosentrasi siswa, dan kesabaran.
- 2) Melatih daya ingat.

- 3) Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan.
- 4) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri nya).
- 5) Meningkatkan keterampilan kognitif dalam memecahkan masalah.
- 6) Melatih kesabaran siswa dalam menyelesaikan sesuatu.

Selain ada kelebihan dalam media *Puzzle*, adapun kelemahan media *Puzzle* yaitu: 1). Membutuhkan waktu yang lebih panjang. 2). Menuntut kreativitas pengajar. 3). Kelas menjadi kurang terkendali. 4). Media *Puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Ahmadi dan Supriyono (2013: 206-207) berpendapat, “keaktifan belajar adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek nya peserta didik terlibat secara intelektual dan emosional, sehingga peserta didik betul-betul berperan aktif dalam melakukan kegiatan belajar”.

Warsono (2016: 6) menyatakan bahwa, “keaktifan belajar merupakan suatu sistem pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional, guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara ranah kognitif,

afektif, dan psikomotor”. Berbeda pendapat dengan sebelumnya, Nana Sudjana (2004: 61) mengemukakan bahwa, keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: 1). turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya. 2). terlibat dalam pemecahan masalah 3). bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. 4). berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah. 5). melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. 6). menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya. 7). melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah. 8). kesempatan menggunakan atau menyelesaikan tugas atau persoalan yang di hadapinya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, memecahkan soal (*mental activities*).

b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar

Menurut Soemanto (2006:107) jenis-jenis keaktifan belajar meliputi:

- 1) Mendengarkan
- 2) Memandang
- 3) Meraba, mencium, mencicipi/mengecap

- 4) Menulis atau mencatat
- 5) Membaca
- 6) Membuat ikhtisar, atau meringkas
- 7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan
- 8) Menyusun paper atau lembar kerja
- 9) Mengingat
- 10) Berpikir
- 11) Latihan atau praktik

Maka dapat disimpulkan jenis-jenis keaktifan belajar dilakukan dengan berbagai cara seperti, melihat, mendengar, menulis, menggambar, berbicara, meraba, membaca, mengamati, mengingat, berpartisipasi.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Moh. Uzer Usman (2009: 26-27) menyatakan, kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
- 3) Mengingat kompetensi dasar kepada peserta didik
- 4) Memberikan stimulasi, (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya

- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- 7) Memberikan umpan balik (*feedback*)
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu membuat pembelajaran menjadi menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

d. Indikator Keaktifan Belajar

Ardhana (2009: 2) mengemukakan bahwa, indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari kriteria berikut ini yaitu:

- 1) Kerjasama dalam kelompok
- 2) Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dalam kelompok
- 3) Mengajukan pertanyaan
- 4) Mempresentasikan hasil diskusi

Sudjana (2016: 61) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: 1).

Kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta

melaksanakan tugas belajarnya. 2). Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. 3). Siswa mau bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. 4). Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah. 5). Melaksanakan diskusi kelompok. 6). Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya. 7). Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah, yaitu siswa dapat mengerjakan soal atau masalah dengan mengerjakan LKS. 8). Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Sedangkan, menurut Paul D. Deirich dalam hamalik (2006) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu: 1). Kegiatan visual, yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain. 2). Kegiatan lisan, yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau intrupsi. 3). Kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan. 4). Kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan. 5). Kegiatan menggambar, yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar.

Maka dapat disimpulkan indikator keaktifan belajar adalah Perhatian siswa terhadap penjelasan guru, Kerjasama dalam kelompok, Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dalam kelompok, Memberikan kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok, Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, Memberikan gagasan yang cemerlang, Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang, Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain, Saling membantu dan menyelesaikan masalah.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi. Majid (2014: 87) berpendapat, “pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna”

Sholehah (2017) menyatakan bahwa, “pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu”. Sedangkan, Effendi (2009: 129) mengemukakan, “pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang

menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran tematik yaitu mengintegrasikan suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Abdul Majid (2014: 89-90) pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakannya dengan pendekatan pembelajaran lain yaitu:

- 1) Berpusat pada siswa yaitu siswa sebagai subjek belajar
- 2) Memberikan pengalaman langsung
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dengan memfokuskan pada tema
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersikap fleksibel dan mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

c. Manfaat Pembelajaran Tematik

Abdul Majid (2014: 92-93) pembelajaran tematik memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Menyenangkan karena dari minat dan kebutuhan peserta didik

- 2) Memberikan pengalaman langsung dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggapan terhadap gagasan orang.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

B. Penelitian Yang Relevan

Setelah membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Danang Sucahyo dan Supriyono (2013) dalam skripsinya yang berjudul: “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas guru mengalami peningkatan 71,8% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan 73,2% pada siklus I dan menjadi 89,2 pada siklus II. Hasil tes puisi mengalami peningkatan 63% pada siklus I dan menjadi

88% pada siklus II. Hasil tes tentang jenis pekerjaan mengalami peningkatan 63% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan.

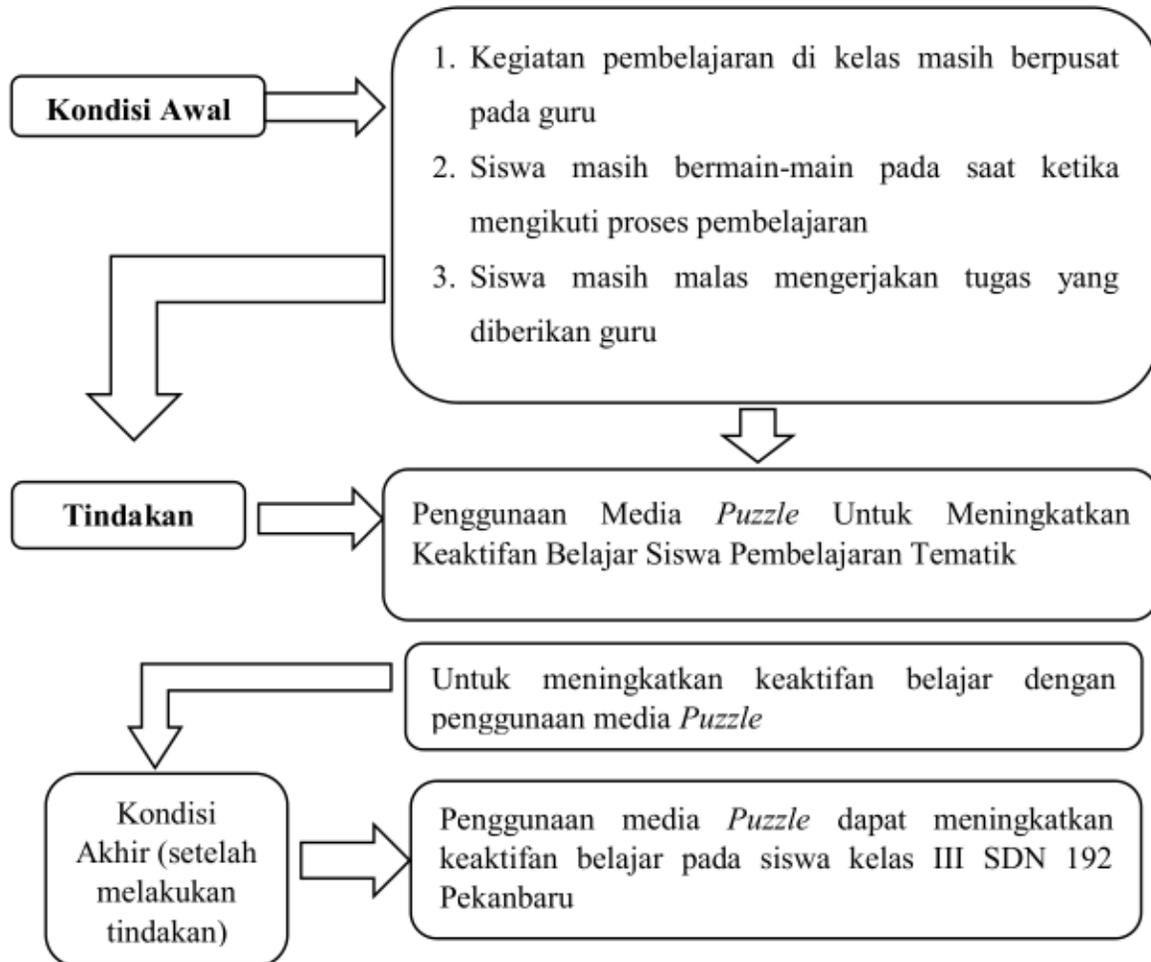
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Maslughah dan M. Husni Abdullah (2013) dalam skripsinya yang berjudul: “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Klantingsari I Tarik Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I sebesar 67,64 (58,82%), siklus II sebesar 75,29 (70,59%) dan siklus III sebesar 85,00 (88,24%). Selain itu, dari hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, afektif siswa, dan psikomotor siswa. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Rosiana Khomsoh dan Jandut Gregorius dalam skripsinya yang berjudul: “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan

tiga siklus. Pada siklus I memperoleh persentase 78,13% pada siklus II memperoleh persentase 87,5% dan meningkat pada siklus III dengan memperoleh persentase 93,75%. Sementara pada aktivitas siswa memperoleh persentase 71,43%. Sedangkan pada siklus II aktivitas siswa memperoleh persentase 78,57% dan memperoleh kenaikan pada siklus III dengan memperoleh persentase 92,85%. Perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh 66. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 60% dengan rata-rata kelas. Hasil penelitian mengalami kenaikan pada siklus II persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dengan ketuntasan klasikal kelas 70% dengan rata-rata kelas sebesar 73,5%. Hasil siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan, dilanjutkan siklus III persentase keterlaksanaan aktivitas siswa dan guru dengan ketuntasan klasikal kelas 85% dengan rata-rata kelas sebesar 81,75%. Sedangkan respon siswa memperoleh 84,44%.

C. Kerangka Pemikiran

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* merupakan pembelajaran yang berupa potongan-potongan gambar yang digunakan untuk melatih konsentrasi siswa, melatih daya ingat siswa, melatih siswa untuk berpikir matematis, melatih kesabaran siswa dalam menyelesaikan sesuatu.

Skema alur kerangka berpikir penelitian sebagai berikut :



Gambar 2.1
Skema Alur Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tindakan kerangka pemikiran di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut, dengan penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru. Alamat Jl. Teladan, Garuda Sakti, Simpang baru, Kec. Tampan, Pekanbaru.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan juni 2023 pada Semester Genap atau Semester II

Tabel 3.1
Rencana Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan																			
	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul	√																			
Bimbingan Proposal		√		√	√	√	√		√	√	√									
Seminar Proposal												√								
Perbaikan Proposal														√						
Penelitian													√							
Bimbingan Bab IV-V															√		√	√		
Ujian Sidang Skripsi																		√		

B. Subjek Penelitian

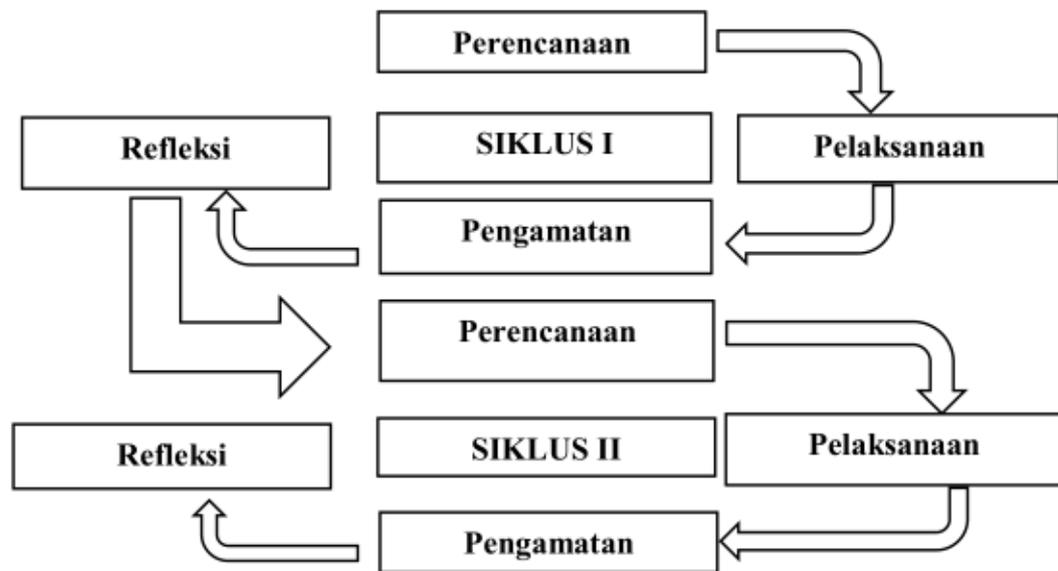
Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru, dengan jumlah sebanyak 32 siswa dengan jumlah laki-laki 15 siswa dan perempuan berjumlah 17 siswa. Kemudian yang menjadi objek penelitian ini adalah Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 192.

C. Metode Penelitian

Penelitian yang diterapkan oleh peneliti penelitian tindakan kelas. Arikunto, dkk (dalam ananda, 2017) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan kelas (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya”. Penelitian tindakan kelas di sebut dengan istilah *classroom action research*, Arikunto (dalam Aprinawati, 2017) menyatakan bahwa, “tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran dikelas yang di alami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar”. (Arikunto, 2016) menyatakan bahwa, Penelitian tindakan kelas merupakan rangkaian tiga buah kata yang masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penelitian menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan

mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. 2). Tindakan menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang dengan sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam hal ini, gerak kegiatan adalah adanya siklus yang terjadi secara berulang untuk siswa yang dikenai suatu tindakan. 3). Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi makna yang lain. Seperti sudah lama dikenal sejak zamannya, pendidikan *Johann Amos Comenius* pada abad ke 18, yang dimaksud dengan “kelas” dalam konsep pendidikan dan pengajaran adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, belajar hal yang sama dari pendidik yang sama pulak (hlm. 2). Hal yang dimaksud dengan “kelas” dalam PTK adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, belajar hal yang sama dari pendidik yang sama pulak. Istilah PTK digunakan untuk guru yang berniat untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui pemberian tindakan kepada siswa karena memang yang belajar dalam kelas adalah siswa. Adapun deskripsi alur-alur PTK yang dapat dilakukan oleh guru pada setiap siklusnya.



Gambar 3.1
Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto & dkk, 2017)

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, adapun setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti, sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar selanjutnya.

Adapun prosedur tindakan kelas ini terbagi ke dalam empat tahapan tindakan, yaitu Tahapan Perencanaan (*Planning*), Tahapan Pelaksanaan (*Acting*), Tahapan Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Secara prosedur dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahapan Perencanaan (*Planning*)

Arikunto & dkk (2016) mengemukakan bahwa, “perencanaan adalah langkah yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai tindakannya”. (hlm 194). Dalam perencanaan peneliti akan menggambarkan semua yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam melaksanakan penelitian ini, maka perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyediakan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, lembar tugas siswa, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
- 2) Membuat skenario pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan dengan menjelaskan pembelajaran keaktifan belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *Puzzle*.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar tugas siswa, yaitu berupa tes kemudian tes kelompok dan tes individu yang terkait dengan materi pembelajaran.
- 4) Menuliskan catatan harian selama proses kegiatan pembelajaran.

b. Tahapan Pelaksanaan (*Acting*)

Arikunto & dkk (2016) memaparkan secara rinci hal-hal yang harus diperhatikan guru antara lain: “1) Apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dan peencanaan. 2) Apakah proses tindakan yang dilakukan pada siswa cukup lancar.

3) Bagaimanakan situasi proses tindakan apakah siswa-siswa melaksanakan dengan semangat. 4) Bagaimanakah hasil keseluruhan dari tindakan itu” (hlm 16).

Dalam pelaksanaan tindakan ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan pemahaman siswa tentang *Puzzle* pada siswa kelas III. Dalam pelaksanaan tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus dua kali pertemuan

Pelaksanaan tindakan ini disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan atau kegiatan pembelajaran ini terdiri atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

c. Tahapan Pengamatan (*Observing*)

Arikunto & dkk (2016) menyatakan bahwa “pengamatan adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan”, (hlm 18). Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui adanya kesesuai antara perencanaan, pelaksanaan tindakan dan untuk mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan rancangan yang sudah disusun.

Pengamatan dilakukan oleh guru kelas III SDN 192 Pekanbaru dan rekan sejawat untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dan pemahaman *Puzzle* pada siswa kelas III, kegiatan yang dinilai pada lembar pengamatan adalah:

- 1) Mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang dinilai oleh guru kelas III dengan penggunaan media *Puzzle* dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru.
- 2) Mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang dinilai oleh teman sejawat dengan penggunaan media *Puzzle* dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Arikunto & dkk (2016) berpendapat bahwa, “refleksi atau dikelas dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa” (hlm. 146). Refleksi pada penelitian ini yaitu analisis hasil observasi dan hasil tes keaktifan belajar siswa. Refleksi dilaksanakan segera setelah tahap implemementasi atau tindakan sudah selesai. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran keaktifan belajar siswa dengan penggunaan media *Puzzle*. Mengenai tahap ini peneliti, guru dan teman sejawat mendiskusikan hasil yang meliputi kelebihan dan kekurangan pada proses pembelajaran.

Hasil refleksi ini digunakan, sebagai perbaikan dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun semua hal tersebut mengacu pada rekomendasi hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

a. Tahap perencanaan (*Planning*)

Arikunto & dkk (2016) mengemukakan bahwa “perencanaan adalah langkah yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai tindakanya”, (hlm 194). Dalam perencanaan peneliti ini akan menggambarkan semua yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian ini, maka perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyediakan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, tes keaktifan belajar siswa, lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa.
- 2) Membuat skenario pembelajaran tentang materi yang diajarkan dengan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan media *Puzzle*.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar tugas siswa yaitu berupa teks tentang materi dan siswa menjawab soal.
- 4) Menuliskan catatan harian selama proses kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Arikunto & dkk (2016) memaparkan secara rinci hal-hal yang harus diperhatikan guru antara lain: "1) apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan, 2) apakah proses tindakan yang dilakukan pada siswa cukup lancar, 3) bagaimanakah situasi proses tindakan apakah siswa-siswa melaksanakan dengan bersemangat, 4) bagaimanakah hasil keseluruhan dari tindakan itu" (hlm. 16).

Dalam pelaksanaan tindakan ini diketahui untuk melihat keaktifan belajar siswa pada siswa kelas III dan penilaian siswa pada proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam 2 siklus. Pelaksanaan tindakan ini disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan atau kegiatan pembelajaran ini terdiri atas tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Arikunto & dkk (2016) menyatakan bahwa, "pengamatan adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan" (hlm. 18). Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan, pelaksanaan tindakan dan untuk mengetahui sejauh mana

tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan rancangan yang sudah disusun.

Pengamatan dilakukan oleh guru kelas III SDN 192 Pekanbaru dan rekan sejawat untuk mengetahui peningkatan dari proses keaktifan belajar siswa, kegiatan yang dinilai pada lembar pengamatan adalah:

- 1) Mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan penggunaan media *Puzzle* dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru.
- 2) Mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan penggunaan media *Puzzle* dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Arikunto & dkk (2016) menyatakan bahwa, “refleksi atau dikenal dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa” (hlm. 146). Refleksi merupakan analisis hasil observasi dan hasil tes keaktifan belajar siswa. Refleksi akan dilaksanakan setelah tahap implementasi atau tindakan dan observasi selesai. Tujuan dari refleksi adalah untuk mengetahui keberhasilan dari proses keaktifan belajar siswa dengan penggunaan media *Puzzle*. Mengenai tahap ini peneliti, guru kelas dan teman sejawat mendiskusikan atau membahas kegiatan

pembelajaran yang sudah dilakukan oleh peneliti. Peneliti mendapatkan kritikan dan saran dari guru kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini terdapat tiga teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi.

1. Tes

Arikunto (2013) menjelaskan bahwa, “tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” (hlm. 193). Tes menjelaskan suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada siswa atau secara kelompok. Tes yang akan dilakukan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dengan penggunaan media *Puzzle*.

2. Observasi

Mengenai penjelasan observasi, Arikunto (2013) menyatakan bahwa, “observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra” (hlm. 199). Pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap kegiatan kejadian yang terlihat pada saat penelitian. Observasi ini akan dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada siklus I, jika pada siklus I tidak

memenuhi ketuntasan secara klasikal maka akan dilanjutkan pada siklus II dan setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan pengumpulan dokumen, Arikunto (2013) menyatakan bahwa, “dokumentasi, dari asal katanya, artinya barang-barang tertulis di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya” (hlm. 201). Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu berupa foto-foto yang terkait pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* pada kelas III di SDN 192 Pekanbaru.

F. Instrumen Penelitian

Arikunto, (2013) menyatakan bahwa, “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang dilakukan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah” (hlm. 203). Pada penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen penelitian yaitu tes evaluasi guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

1. Tes evaluasi keaktifan belajar siswa

Tes ini akan dilakukan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa. Tes ini akan dilakukan dengan media *Puzzle* sesuai dengan materi pembelajaran, selanjutnya siswa di tes secara tertulis dengan

mengajukan soal-soal yang berhubungan dengan isi pembelajaran tersebut.

2. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran

Lembar observasi dalam pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam tahapan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle*, yang di nilai oleh guru kelas III, selama proses pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa dalam tahapan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle*, yang di nilai oleh teman sejawat. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan tanda ceklis (√) jika hal yang diamati sudah muncul.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan sejak awal penelitian. Pada setiap aspek kegiatan penelitian. Peneliti juga dapat langsung menganalisis apa yang diamati, situasi dan suasana kelas atau lapangan, hubungan guru dengan siswa juga teman yang lainnya, Iskandar, (2015) menyatakan bahwa:

“Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas tergolong sederhana karena hanya berupa persentase. Namun demikian, PTK juga mengkolaborasikan dengan data kualitatif yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu teknik analisis data yang tepat dalam penelitian tindakan kelas yaitu teknik deskriptif persentase. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan data kuantitatif dan kualitatif yang diinterpretasikan dalam bentuk uraian (hlm. 72)”

1. Analisis Kuantitatif

a. Ketuntasan Belajar Individu

Adapun untuk mengetahui nilai siswa, maka yang digunakan dalam penelitian ini pada siswa kelas III SDN 192 Pekanbaru sebagai berikut:

Tabel 3.2
Interval Ketuntasan Belajar Individu

No	Interval (%)	Kategori
1	81- 100	Baik Sekali
2	71 - 80	Baik
3	61 - 70	Cukup
4	< 60	Kurang

Sumber: Arikunto (2012, hlm. 246)

Untuk menentukan keaktifan belajar siswa, maka langkah selanjutnya melihat ketuntasan belajar siswa secara individu. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai kriteria ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara individu (KBSI) dapat digunakan rumus:

$$\text{KBSI} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto, (dalam Hijria & dkk, 2018)

Keterangan:

KBSI = Ketuntasan Belajar Siswa Secara Individu

b. Ketuntasan Klasikal

Jika ketuntasan klasikal siswa tercapai apabila $\geq 80\%$ dari seluruh siswa telah mencapai KKM yaitu 75, maka secara klasikal kelas itu

dikatakan tuntas, Arikunto, (dalam Hijria & dkk, 2018). Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Sumber: *Arikunto, (dalam Hijria & dkk, 2018)*

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

Adapun Kriteria Ketuntasan Klasikal di bawah ini yaitu:

Tabel 3.3
Interval Kriteria Ketuntasan Klasikal

No	Interval (%)	Kategori
1	86 - 100	Baik Sekali
2	76 - 85	Baik
3	71 - 75	Cukup
4	< 70	Kurang

Sumber: Arikunto (2012, hlm. 246)

2. Analisis Kualitatif

Arikunto (2008) menyatakan bahwa, “analisis kualitatif adalah data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan” (hlm. 206). Data kualitatif ini digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle*, untuk menentukan kriteria penilaian keaktifan belajar siswa, maka penulis menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Kegiatan pratindakan dilaksanakan pada hari Senin 5 Juni 2023. Penelitian berlangsung dalam dua siklus dan direncanakan dengan merancang penelitian dan peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk membantu proses penelitian. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan atau pelaksana pembelajaran, sementara teman sejawat berperan sebagai observer.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh informasi bahwa keaktifan siswa pada pelajaran IPS masih rendah yang dibuktikan dengan tidak adanya aktivitas siswa yang sesuai dengan kriteria keaktifan dan hasil wawancara dari guru kelas. Selama proses pembelajaran IPS, terdapat beberapa siswa yang melamun, mengantuk, mengobrol dan kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, tidak terdapat aktivitas siswa bertanya pada guru, dan siswa harus ditunjuk oleh guru ketika menjawab beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Permasalahan ini mengakibatkan keaktifan belajar siswa menjadi rendah. Hasil data pratindakan keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Nilai Pratindakan Keaktifan belajar Siswa

No	Interval	Nilai Pratindakan	
		Kategori	Jumlah siswa
1	>86	Baik Sekali	0
2	76-85	Baik	4
3	71-75	Cukup	6
4	<70	Kurang	22
Jumlah siswa		32	
Rata-rata		56	
Kategori		Kurang	
Jumlah yang tuntas		10	31%
Jumlah yang tidak tuntas		22	69%

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa kelas III SD Negeri 192 pekanbaru pada sebelum tindakan secara klasikal belum 80% mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Karena menurut Kurniati (2016) jika ketuntasan klasikal siswa telah mencapai 80% dari seluruh siswa, maka hasil belajar siswa secara klasikal telah tercapai dengan baik. Siswa yang tuntas hanya 10 orang siswa saja dari jumlah siswa keseluruhan yakni 32 orang siswa, dan berdasarkan tabel 4.1 juga dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh kategori baik sekali adalah 0 orang siswa, pada kategori baik terdapat 4 orang siswa, pada kategori cukup terdapat 6 orang siswa, dan pada kategori kurang terdapat 22 orang siswa. Rendahnya hasil belajar pada pratindakan disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajari siswa pada muatan pelajaran IPS.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan media *Puzzle* terhadap siswa kelas III SD Negeri 192 pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan dan siklus 2 terdiri dari 2 kali pertemuan pada Tema 7. Pada pertemuan di setiap siklus observer mengamati aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

1. Siklus 1

Pada siklus 1 terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu kurang lebih 70 menit (2 x 35 menit) atau 2 jam pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran peneliti menggunakan acuan utama dari media *Puzzle*. Adapun hasil pada masing-masing siklus pertemuan dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti telah merancang perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data yang akan digunakan. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan langkah-langkah media *Puzzle*. Peneliti dan guru kelas berkolaborasi dalam pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan tugas guru dalam pelaksanaan penelitian adalah melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar, dan membimbing siswa agar dapat

mengikuti pembelajaran dengan baik. Masing-masing pertemuan akan dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2023 dan 10 Juni 2023.

b. Tahap Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus. Dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari beberapa tahap yaitu: kegiatan awal (± 10 menit) atau pembukaan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Dalam kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran berdasarkan media *Puzzle* yang dilaksanakan selama ± 45 menit dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 15 menit. Secara terperinci tentang pelaksanaan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 5 Juni 2023 di laksanakan pada pukul 10.00 s/d 12.00 WIB di SDN 192 Pekanbaru. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, peneliti mengatur para siswa agar siap menerima pembelajaran dimulai, peneliti mengatur para siswa agar siap menerima pelajaran.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam, siswa berdoa yang dipimpin ketua kelas, dan setelah itu menanyakan kabar siswa, kemudian peneliti mengabsen siswa serta

menyampaikan kompetensi siswa agar berpartisipasi aktif dalam pelajaran. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari. Siswa dikondisikan agar siap mengikuti pembelajaran. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru menunjukkan gambar puzzle yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti \pm 45 menit. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Setelah siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing, siswa ditunjukkan gambar *Puzzle* dan kemudian diberikan penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle*. Media *Puzzle* pada siklus ini adalah gambarnya dengan ukuran yang masih kecil dan gambar yang disediakan hanya terbatas. Masing-masing contoh gambar pada setiap kelompok hanya terdapat satu gambar *Puzzle*.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan selama (\pm 15 menit), peneliti bersama siswa menyimpulkan hasil belajar. Setelah semua selesai mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti, peneliti meminta siswa untuk mengumpulkannya. Peneliti memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Kemudian mengingatkan siswa untuk lebih teliti dalam mengerjakan *Puzzle*. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah bersama-sama dan siswa berdoa untuk menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.

Pertemuan pertama, proses pembelajaran cukup berjalan sesuai dengan rencana peneliti, namun masih terlihat ada siswa yang melakukan aktivitas diluar pembelajaran dan ada juga siswa yang tidak mendengarkan dan menjawab pertanyaan peneliti dan peneliti masih kurang menguasai kelas.

- d) Nilai keaktifan belajar siswa kelas III SDN 192 Pekanbaru
Siklus I Pertemuan I:

**Tabel 4. 2 Nilai Keaktifan belajar Siswa Siklus I
Pertemuan I**

No	Interval	Nilai Pratindakan	
		Kategori	Jumlah siswa
1	>86	Baik Sekali	1
2	76-85	Baik	2
3	71-75	Cukup	9
4	<70	Kurang	20
Jumlah siswa		32	
Rata-rata		60,47	
Kategori		Kurang	
Jumlah yang tuntas		12	38%
Jumlah yang tidak tuntas		20	63%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui siswa yang tuntas sebanyak 12 orang siswa dengan persentase sebesar 38% lebih kecil dibandingkan dengan siswa yang tidak tuntas yaitu 63%. Berdasarkan tabel 4.2 juga dapat diketahui bahwa

siswa yang memperoleh kategori baik sekali adalah 1, pada kategori baik terdapat 2 orang siswa, pada kategori cukup terdapat 9 orang siswa dan pada kategori kurang terdapat 20 orang siswa. Penyebab masih sedikitnya siswa yang tuntas pada pertemuan I ini adalah siswa masih sulit dalam menyusun *puzzle* yang diberikan sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan jam pelajaran yang seharusnya, hal ini membuat proses pembelajaran tidak efektif.

2) Pertemuan 2

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Juni 2023 dilaksanakan pada pukul 10.00 s/d 12.00 WIB. Proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media *Puzzle*. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, peneliti mengatur para siswa agar siap menerima pembelajaran dimulai, peneliti mengatur para siswa agar siap menerima pelajaran.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal (± 10 menit) peneliti memulai pembelajaran dengan salam dan berdoa, kemudian peneliti melakukan absensi siswa dan selanjutnya peneliti memberikan apersepsi dengan menunjukkan gambar-gambar yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya mengenai perkembangan transportasi masa lalu dan masa kini. Melalui

gambar yang ditunjukkan, guru mengulang kembali pelajaran yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, Selanjutnya, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu pembelajaran dengan diskusi.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti (± 45 menit). Sebelum kegiatan berdiskusi dimulai, siswa terlebih dahulu dikondisikan untuk kembali bergabung dengan kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan diskusi yang dilaksanakan yaitu, setiap kelompok diberikan gambar *Puzzle*. Kemudian, siswa diberikan tugas diskusi kelompok untuk membahas mengenai kekurangan dan kelebihan dari transportasi masa lalu dan masa kini. Siswa segera mengerjakan diskusi dengan membatasi waktu mengerjakan *Puzzle* selama 30 menit. Kegiatan diskusi pembelajaran ini juga masih kurang sesuai dengan kriteria keaktifan. Dalam kegiatan ini, siswa merasa malas dalam berdiskusi, siswa justru lebih banyak berbicara dan tidak mempedulikan bahwa ada tugas kelompok yang harus dikerjakan. Sehingga, guru harus berkali-kali mengingatkan siswa untuk mengerjakan. Pada akhirnya, siswa tidak dapat menyelesaikan diskusi kelompoknya sesuai dengan waktu yang sudah ditetapkan.

Setelah selesai membuat *Puzzle*, siswa akan mempresentasikannya di depan kelas.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan selama (\pm 10 menit), peneliti bersama siswa menyimpulkan hasil belajar. Setelah semua selesai mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti, peneliti meminta siswa untuk mengumpulkannya. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Kemudian mengingatkan siswa untuk lebih teliti dalam menyusun *Puzzle*. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah bersama-sama dan siswa berdoa untuk menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.

Berdasarkan observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, diketahui bahwa pembelajaran berjalan dengan lancar, siswa cukup antusias mengikuti pembelajaran, meskipun masih ada siswa yang hanya diam saja dan masih ada yang ribut. Hasil observasi aktivitas guru, dapat dikatakan bahwa sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran. Sementara itu, hasil observasi terhadap siswa juga diketahui sudah cukup baik mengikuti pembelajaran.

d) Nilai keaktifan belajar siswa kelas III SDN 192 Pekanbaru

Siklus I Pertemuan II:

Tabel 4. 3 Nilai Keaktifan Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Interval	Nilai tindakan	
		Kategori	Jumlah siswa
1	>86	Baik Sekali	1
2	76-85	Baik	3
3	71-75	Cukup	13
4	<70	Kurang	15
Jumlah siswa		32	
Rata-rata		66,66	
Jumlah yang tuntas		17	53%
Jumlah yang tidak tuntas		15	47%

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa siswa yang tuntas ada 17 orang siswa. Persentase siswa yang tuntas adalah 53%, sedangkan untuk siswa yang tidak tuntas adalah 47%. Berdasarkan tabel 4.3 juga dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh kategori baik sekali adalah 1, pada kategori baik terdapat 3 orang siswa, pada kategori cukup terdapat 13 orang siswa, dan pada kategori kurang terdapat 15 orang siswa. Pada pertemuan II ini siswa yang tuntas sudah lebih banyak dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, dikarenakan pada pertemuan ini siswa sudah mulai bisa menyusun *Puzzle* dengan rapi dan sudah aktif dalam bertanya dan berdiskusi, meskipun masih banyak siswa yang masih memerlukan waktu lebih lama untuk menyusun *puzzle*. Hal ini terjadi karena beberapa siswa masih suka mengobrol dan malas mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

3) Tahap Observasi

Kegiatan observasi berlangsung selama kegiatan pelaksanaan proses belajar mengajar. Hal yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama menerapkan dan mengikuti proses pembelajaran IPS melalui media *Puzzle*. Pengamatan aktivitas guru dilakukan oleh observer 1 yaitu guru kelas III ibu Ratna Astili, S.Pd dan aktivitas siswa yang dilakukan oleh observer 2 yaitu teman sejawat, kemudian pengamatan dinilai berdasarkan tabel pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Puzzle*.

Hasil pengamatan observer 1 pada pertemuan pertama menyimpulkan bahwa secara keseluruhan proses pembelajaran dilalui sesuai dengan RPP, akan tetapi masih terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki untuk pertemuan selanjutnya, yaitu pada saat diskusi kelompok guru harus lebih sering berkeliling agar siswa lebih tertib dan guru haruslah membimbing seluruh kelompok dan pengawasan yang baik lagi agar terbentuknya kerjasama antar siswa dalam kelompok. Karena pada saat pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang bermalasan-malasan ketika berdiskusi, hal ini memerlukan pengawasan khusus dari guru. Pada kegiatan akhir pembelajaran guru dan siswa bertanya jawab terkait materi yang telah dipelajari, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang

belum dipahami, namun siswa masih enggan untuk bertanya. hal ini menjadi catatan guru untuk memotivasi siswa agar lebih percaya diri dan mau saat mengajukan pertanyaan.

Hasil observasi pertemuan II siklus I, berdasarkan dari catatan observer disimpulkan bahwa aktivitas guru telah terlaksana sesuai dengan RPP dan telah menunjukkan peningkatan dari pembelajaran yang sebelumnya. Pada apersepsi telah lebih baik dan hanya tanggapan siswa yang perlu lebih ditingkatkan, kemudian tujuan pembelajaran juga sudah disampaikan dengan lengkap, guru sudah tegas dalam pemberian instruksi dalam pembentukan kelompok sudah terlaksana dengan baik guru telah memberikan bimbingan kepada beberapa kelompok, sehingga terlihat kerjasama antar siswa namun perlu ditingkatkan lagi dengan memberi bimbingan kepada seluruh kelompok.

4) Refleksi siklus I

Tahap refleksi pada siklus I ini dilakukan peneliti bersama guru kelas untuk mendiskusikan kendala yang dialami selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru, ditemukan beberapa masalah yang masih perlu diperbaiki. Masalah tersebut yaitu: a) siswa belum dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat b) siswa terlihat kurang tertarik dengan media *Puzzle* yang sudah disediakan. c) Gambar-gambar yang disediakan sedikit membuat kesempatan anak dalam

menyusun *Puzzle* agak sulit. d) Ukuran *Puzzle* masih kurang besar hanya 27 cm x 20 cm. e) Sebagian besar siswa masih terlihat kurang antusias terhadap pembelajaran, hal ini ditunjukkan oleh adanya beberapa siswa yang masih ngobrol dengan temannya, tidak mendengarkan penjelasan guru dan bermalas-malasan. f) Beberapa siswa dalam kelompok juga kurang aktif dalam melakukan kegiatan menyusun *Puzzle*. Dari hasil penelitian dan refleksi siklus I, yaitu keaktifan masih kurang dari kriteria keberhasilan maka peneliti perlu melakukan tindakan berikutnya, yaitu siklus II tujuannya adalah agar keaktifan siswa dapat tercapai secara maksimal. Adanya tindakan siklus ke II adalah sebagai upaya perbaikan dari siklus ke I yang hasilnya belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran IPS siklus II ini, peneliti masih menggunakan media *Puzzle*.

Dari uraian diatas, maka secara umum hasil tindakan pada siklus I menunjukkan keterampilan menulis karangan siswa sudah meningkat. Namun, presentase hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75%, sedangkan presentase belajar siswa dengan demikian masih diperlukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya yang dilaksanakan pada siklus II.

2. Siklus 2

Hasil penelitian siklus 1 masih belum mencapai indikator keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pada siklus 2.

Tindakan yang dilakukan pada siklus 2 sama seperti siklus 1, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan dan observasi, serta tahap refleksi. Siklus 2 dalam penelitian ini terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing pertemuan berlangsung kurang lebih 70 menit (2x35 menit) atau 2 jam pelajaran. Pertemuan 1 siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2023 sedangkan pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023.

a. Tahap Perencanaan

Siklus 2 merupakan tindak lanjut dari siklus 1. Setelah mengetahui hasil penelitian siklus 1 selanjutnya menyusun hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan siklus 2. Adapun yang harus diperhatikan yaitu tentang kelemahan-kelemahan pada siklus 1 dan harus diperbaiki Pada siklus 2. Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini hal-hal yang akan dilakukan adalah menyiapkan bahan ajar, menyusun RPP berdasarkan kompetensi dasar dan langkah-langkah sesuai dengan media *Puzzle*, pengumpulan data yaitu lembar observasi guru dan siswa, soal evaluasi, meminta guru kelas dan teman sejawat untuk menjadi observer dan menetapkan tanggal pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Siklus 2 ini dilaksanakan pada 8 Juni 2023 dan 10 Juni 2023

b. Tahap Tindakan

1) Pertemuan 1

a) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 8 Juni 2023 selama 2 jam pembelajaran (2x35 menit). Kegiatan seperti biasanya diawali dengan mengucapkan salam, siswa berdoa dengan dipimpin ketua kelas, menanyakan kabar siswa, kemudian peneliti mengabsen siswa, dan peneliti menanyakan kesiapan siswa untuk belajar. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari. Hal ini diharapkan untuk dapat memancing keaktifan siswa.

Siswa dikondisikan agar siap mengikuti pembelajaran. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru menunjukkan *Puzzle* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan peneliti menjelaskan materi. Siswa diberikan penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle*. Media *Puzzle* memiliki perbedaan dengan *Puzzle* yang diberikan pada siklus I. Gambar yang disediakan pada siklus dua ini dengan lebih dibuat semenarik mungkin, yaitu dengan memberikan bingkai pada setiap *Puzzle*, kemudian ukurannya lebih diperbesar, dan gambar yang disediakan lebih banyak dari yang sudah diberikan pada siklus I. Pada kegiatan di siklus dua ini, keaktifan siswa yang terlihat ternyata sangat meningkat. Siswa

dapat memperhatikan saat mendengarkan penjelasan guru, hal ini sangat berbeda dengan perhatian siswa di siklus I. Keterlibatan siswa dalam kelompok, siswa sangat antusias dan berlombalomba angkat tangan untuk dapat menyelesaikan *Puzzle* yang disediakan guru. Siswa mampu bekerjasama dalam membantu kelompoknya yang kesulitan dalam menyusun *Puzzle*, Setelah selesai mengerjakan tugas kelompok, setiap kelompok mengumpulkan lembar hasil diskusinya kepada peneliti. Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang di presentasikan. Peneliti pun memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang belum jelas. Setelah itu siswa kembali ketempat masing-masing.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan selama (\pm 10 menit), peneliti bersama siswa menyimpulkan hasil belajar. Setelah waktu dan kegiatan pembelajaran habis, peneliti kemudian memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu rajin belajar dan selalu percaya diri dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru tanpa harus disuruh guru terlebih dahulu. Setelah siklus II pertemuan ke-1 selesai, peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Puzzle*. Untuk langkah selanjutnya peneliti dengan bimbingan guru mulai merancang kegiatan pembelajaran untuk

siklus II pertemuan ke-2. Dalam proses pembelajaran ini, siswa jauh lebih menunjukkan keaktifannya dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Karena media *Puzzle* yang disajikan ada variasinya dengan menambahkan bingkai dan pernak-pernik pada bingkai sehingga siswa lebih tertarik dengan media *Puzzle* yang disajikan.

- d) Nilai keaktifan belajar siswa kelas III SDN 192 Siklus II Pertemuan I:

Tabel 4. 4 Nilai keaktifan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Interval	Nilai tindakan	
		Kategori	Jumlah siswa
1	>86	Baik Sekali	2
2	76-85	Baik	9
3	71-75	Cukup	12
4	>70	Kurang	9
Jumlah siswa		32	
Rata-rata		70,56	
Jumlah yang tuntas		23	72%
Jumlah yang tidak tuntas		9	28%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui siswa yang tuntas 23 orang siswa. persentase siswa yang tuntas adalah sebesar 72% sedangkan untuk yang tidak tuntas adalah 28%. Berdasarkan tabel 4.3 juga dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh kategori baik sekali adalah 2, pada kategori baik terdapat 9 orang siswa, pada kategori cukup terdapat 12 orang siswa, dan pada kategori kurang terdapat 9 orang siswa, Jumlah siswa yang tuntas lebih meningkat pada pertemuan I siklus ke II ini, pada pertemuan ini siswa sudah lebih baik

dalam menyusun *puzzle*, namun beberapa siswa yang lain masih perlu perbaikan lagi, oleh sebab itu penelitian dilanjutkan dengan pertemuan ke II siklus II untuk lebih membiasakan siswa dalam menyusun *puzzle* yang baik.

2) Pertemuan 2

a) Kegiatan Awal

Pertemuan ke 2 siklus 2 ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2023. Sebelum pelajaran dimulai, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Siswa dikondisikan agar siap dalam mengikuti pembelajaran. Guru membuka pelajaran dengan menunjukkan gambar-gambar yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Melalui gambar yang ditunjukkan, guru mengulang kembali pelajaran yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu pembelajaran dengan diskusi. Peneliti kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan peneliti membimbing siswa untuk bergabung dengan kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan diskusi yang dilaksanakan yaitu, setiap kelompok diberikan lembar *Puzzle*. Kemudian, siswa diberikan tugas diskusi kelompok untuk

membahas mengenai kekurangan dan kelebihan dari transportasi lalu dan masa kini. Siswa segera mengerjakannya dengan membatasi waktu mengerjakan sampai 30 menit. Kegiatan siswa dalam diskusi kelompok mengalami peningkatan keaktifan yang sangat baik. Pada pertemuan ini setiap kelompok justru saling berlomba untuk menyelesaikan diskusinya. Sehingga jarang terlihat siswa yang ngobrol diluar materi pelajaran. Kerja sama yang ditunjukkan oleh masing-masing kelompok juga sangat baik. Setelah setiap kelompok siap, perwakilan setiap masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil diskusi mereka. Saat ada kelompok yang lain, kelompok lain saling mengomentari hasil diskusi apabila terdapat hasil yang kurang tepat. Siswa juga sangat bersemangat saat ingin membacakan hasilnya. Hal ini sangat berbeda dengan diskusi kelompok pada pertemuan siklus sebelumnya. Setelah kegiatan diskusi selesai dan semua kelompok sudah membacakan hasil diskusinya, hasil diskusi tersebut kemudian dikumpulkan pada guru. Kemudian siswa dipersilahkan untuk kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru menyimpulkan kegiatan diskusi yang sudah dilaksanakan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami. Siswa diberikan soal evaluasi setelah kegiatan selesai.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan *Puzzle* yang sudah dibuatnya. Peneliti memeriksa hasil tugas siswa dan memberikan arahan, saran, masukan dan penguatan terhadap tugas siswa. Peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari hari ini.

d) Nilai keaktifan belajar siswa kelas III SDN 192 Pekanbaru Siklus II Pertemuan II:

Tabel 4. 5 Nilai Keaktifan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Interval	Nilai tindakan	
		Kategori	Jumlah siswa
1	>86	Baik Sekali	4
2	76-85	Baik	11
3	71-75	Cukup	11
4	>70	Kurang	6
Jumlah siswa		32	
Rata-rata		75,22	
Jumlah yang tuntas		26	81%
Jumlah yang tidak tuntas		6	19%

Tabel 4.3 di atas dapat menunjukkan bahwa siswa yang tuntas 26 orang siswa dengan persentase 81%, artinya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak tuntas adalah 6 orang siswa dengan persentase 19%. Berdasarkan tabel 4.3 juga dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh kategori baik sekali adalah 4, pada kategori baik terdapat 11 orang siswa, pada kategori cukup terdapat 11 orang siswa, dan pada kategori kurang terdapat 6 orang siswa, Pertemuan ke II siklus

Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 75,22 yang artinya lebih tinggi dari nilai KKM yang ditentukan yaitu 75, selain itu juga sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 80%.

3) Tahap Observasi

Pada siklus 2 pertemuan 1 tingkat respon siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru meningkat Hal ini disebabkan guru telah memberikan kepada seluruh siswa yang mengacungkan tangan dan meresponnya. siswa telah duduk ke tempat masing-masing dengan tertib, karena telah mendapatkan bimbingan dan petunjuk guru. Guru telah memberikan bimbingan kepada seluruh anak sehingga seluruh anak menunjukkan adanya kreativitas dan aktif. Guru telah memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bertanya ketika menyimpulkan pelajaran, sehingga guru dapat mengetahui seberapa besar kemampuan siswa menguasai materi yang telah dipelajari.

Hasil pengamatan pada siklus 2 pertemuan 2 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru secara keseluruhan telah berjalan dan terlaksana dengan baik. Seperti tingkat respon siswa dalam menjawab pertanyaan apersepsi dan motivasi yang diberikan guru sudah meningkat titik guru telah memberikan kepada seluruh siswa untuk bertanya ketika menyimpulkan pelajaran sehingga guru dapat mengetahui berapa besar kemampuan siswa dalam materi

yang dipelajari. Guru telah mengawasi siswa mengerjakan diskusi sehingga suasana kelas menjadi lebih tertib dan siswa saling bekerja sama satu sama lainnya

4) Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi siklus 2 maka perlu dilakukan refleksi untuk mengetahui kelemahan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan siklus 2. Hasil penelitian secara keseluruhan pada pembelajaran dari siklus I hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan terhadap keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Puzzle*. Penggunaan media gambar untuk siswa kelas III SDN 192 Pekanbaru dapat meningkatkan keaktifan siswa, hal ini dibuktikan bahwa:

1. Keaktifan siswa kelas III dalam pembelajaran IPS meningkat, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata hasil dari observasi.
2. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *Puzzle* membawa dampak positif bagi keaktifan siswa, karena dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* pembelajaran akan lebih dapat menarik siswa untuk dapat

berperan aktif, melatih bekerja sama, dan dapat menanamkan sikap saling menghargai dengan temannya.

Hasil refleksi pada siklus 2 setelah diadakan diskusi dengan peneliti dan observer diputuskan untuk dapat ditulis menjadi laporan hasil penelitian.

C. Perbandingan Hasil Belajar Tiap Siklus

Perbandingan keaktifan siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dengan menerapkan media *Puzzle* dapat dilihat pada tabel 4.5:

Tabel 4. 6 Rekapitulasi keaktifan belajar Siswa

Skor	Kategori	SIKLUS I				SIKLUS II			
		Pertemuan I		Pertemuan 2		Pertemuan I		Pertemuan 2	
		Tuntas	Tidak Tuntas						
>86%	Baik Sekali	1		1		2		4	
76-85%	Baik	2		3		9		11	
71-75%	Cukup	9		13		12		11	
>70%	Kurang		20		15		9		6
Jumlah		12	20	17	15	23	9	31	6
Persentase Klasikal		38%	62%	53%	47%	72%	28%	81%	19%
kategori		Kurang	Kurang	Kurang	Kurang	cukup	Kurang	Baik	Kurang

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa terdapatnya peningkatan pada keaktifan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Puzzle* kelas III SDN 192 pekanbaru. Diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa pada siklus 1 pertemuan I sebesar 38% dengan kategori sangat kurang (<70%) dan pada pertemuan II meningkat sebesar 53% dengan kategori masih sangat kurang (<70%) , kemudian pada siklus 2 pertemuan I mengalami peningkatan 72% dengan kategori cukup (71%-

75%), dan meningkat pada pertemuan II 81% dengan kategori baik (76-85%). Adapun nilai rata-rata siswa pada siklus 1 pertemuan I sebesar 60,47 dengan kategori kurang dan meningkat pada pertemuan II sebesar 66,66 dengan kategori Kurang. Kemudian pada siklus 2 pertemuan 1 mengalami peningkatan 70,56. dengan kategori cukup. Lalu meningkat lagi pada pertemuan II menjadi 75,22 dengan kategori baik. Untuk mengetahui perkembangan keaktifan belajar dari sebelum tindakan, siklus 1 dan 2 pada siswa kelas III secara jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 4. 7 Perbandingan Keaktifan belajar Siswa

No	Keterangan	data awal	SIKLUS 1		SIKLUS 2	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Nilai Rata-rata	56	60	66	70	75
2	Presentase Klasikal	31%	38%	53%	72%	81%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas dari data awal 56. meningkat pada siklus 1 pertemuan I sebesar 60, kemudian meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 66. Siklus 2 pertemuan I sebesar 70 lalu meningkat pada pertemuan II menjadi 75. Begitu juga dengan ketuntasan secara klasikal dari data awal 31%. meningkat pada siklus 1 pertemuan I sebesar 38% dan di pertemuan II 53%. Pada siklus 2 pertemuan I sebesar 72% dan di pertemuan II meningkat lagi menjadi 81%.

D. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini memfokuskan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Langkah pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dalam penelitian ini meliputi guru memperlihatkan gambar, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun gambar, dan guru menanamkan materi. Hasil penelitian tindakan pada siklus I dan siklus II pembelajaran IPS dengan menggunakan media Puzzle menunjukkan hasil yang tinggi. Dilihat dari hasil observasi, keaktifan siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus pertama, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Ketika pembelajaran IPS akan dimulai siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga guru harus melakukan perbaikan yaitu dengan selalu memberikan motivasi-motivasi positif terhadap siswa. Siswa masih banyak yang melamun, perhatiannya pada pembelajaran sangat kurang, sehingga guru harus menarik perhatian siswa dengan memberikan variasi terhadap Puzzle yang disediakan yaitu Puzzle lebih diperbesar ukurannya, diberikan bingkai pada setiap Puzzle dan gambar-gambar yang disediakan juga lebih banyak. Siswa juga masih kurang antusias dalam menanggapi kegiatan menyusun Puzzle dan menanggapi pertanyaan yang disampaikan guru sehingga guru lebih memperbanyak gambar-gambar perkembangan transportasi masa lalu dan masa kini yang akan memberikan kesempatan yang lebih banyak bagi siswa yang ingin menyusun puzzle. Siswa juga belum berani bertanya tentang materi yang disampaikan oleh guru. Pada

pertemuan kedua, hasil dari kegiatan diskusi yaitu membacakan hasilnya di depan kelas. Sikap siswa dalam kegiatan ini adalah mereka tidak mau maju untuk membacakan hasilnya dengan inisiatif angkat tangan sendiri. Setiap kelompok harus ditunjuk oleh guru sehingga siswa mau membacakan hasil diskusinya, sehingga guru perlu lebih mendekatkan diri pada siswa atau memberikan hubungan yang baik terhadap siswa sehingga siswa lebih merasa percaya diri dalam mengungkapkan gagasannya. Pada siklus II keaktifan siswa mulai terlihat. Siswa mulai bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga mulai antusias dan tertarik dalam memperhatikan pelajaran dan menanggapi kegiatan menempel gambar. Peningkatan ini karena adanya media gambar yang dibingkai, ukurannya lebih besar yang pada siklus I Puzzle hanya berukuran 27 cm x 20 cm kemudian pada siklus II Puzzle berukuran 37 cm x 27 cm dan gambar-gambar yang disediakan pada siklus I gambar yang disediakan hanya sedikit yaitu masing-masing satu gambar produksi masa lalu dan satu gambar masa kini dan satu serta gambar transportasi masa lalu dan masa kini sehingga keseluruhan gambar pada siklus I terdapat 6 gambar, kemudian pada siklus II jumlahnya diperbanyak, diakhir pembelajaran guru juga memberikan reward kepada kelompok. Dalam siklus II, guru dalam berinteraksi dengan siswa juga sangat baik. Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa dapat percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi guru dengan siswa pada siklus ini terlihat lebih baik dari siklus sebelumnya karena guru dan siswa sudah tidak asing lagi dengan pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

Penggunaan media Puzzle dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam penelitian ini diketahui melalui hasil pengamatan (observasi) pada siklus I dan siklus II. Perolehan rata-rata hasil pengamatan setelah dilaksanakan pembelajaran IPS dengan penggunaan media gambar mengalami peningkatan dilihat dari hasil lembar observasi keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II yaitu dari 70 % (katergori cukup) pada siklus I menjadi 76 % (kategori tinggi). Peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan media Puzzle sejalan dengan teori Gagne dan Briggs, dan Paul D. Dierich (Martinis Yamin 2007) yang mengatakan bahwa untuk meningkatkan keaktifan salah satunya dengan memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan untuk memunculkan keaktifan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa hal salah satunya dengan melihat gambar. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN 192 Pekanbaru ditandai dengan adanya peningkatan dan perubahan pada setiap siklus.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran *Media Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas III SDN 192 Pekanbaru pada semester genap 2022/2023, dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran *Media Puzzle*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran dengan penggunaan *Media Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 192 Pekanbaru

Perencanaan pembelajaran tematik sebelum melaksanakan tindakan terdapat beberapa hal yang di persiapkan, yaitu : 1) peneliti menyusun silabus, 2) mempersiapkan RPP dengan model pembelajaran *Media Puzzle* yaitu membagi kelompok yang terdiri dari 5 kelompok dan membagikan potongan *Puzzle*, 3) mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa, 4) meminta kesediaan guru kelas III yaitu ibu Ratna astili untuk menjadi observer aktivitas guru, 5) meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer aktivitas siswa dan mempersiapkan lembar penilaian terhadap keaktifan belajar siswa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Penggunaan *Media Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III SDN 192 Pekanbaru

Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Dapat dilihat dari data pratindakan diperoleh rata-rata 56 dengan ketuntasan klasikal 31% dan meningkat pada siklus I pertemuan I menjadi 60,47 dengan klasikal 38%. Sedangkan pada siklus I pertemuan II mengalami peningkatan rata-rata menjadi 66,66 dengan ketuntasan klasikal 53%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan rata-rata 70,56 dengan ketuntasan klasikal 72% dan pada siklus II pertemuan II kembali meningkat menjadi 75,22 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81%.

3. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Model pembelajaran *Media Puzzle* pada Siswa Kelas III SDN 192 Pekanbaru

Proses pembelajaran keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle* di kelas III SDN Pekanbaru mengalami peningkatan yaitu, siswa sudah bisa menyusun gambar puzzle dengan benar dan tepat serta siswa sudah bisa diskusi, bekerjasama dan aktif dalam berkelompok.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode *Puzzle*, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam hal sarana prasarana, proses pembelajaran, dan hal-hal yang dapat menunjang dan memperbaiki mutu pendidikan. Kepala sekolah juga hendaknya memberikan pelatihan bagi guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran *Puzzle* merupakan metode pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru-guru untuk meningkatkan keaktifan siswa siswa. Model *Puzzle* cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyesuaikan dengan materi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan guru dapat melaksanakan pembelajaran IPS di kelas dengan menggunakan media gambar yang dibingkai, ukurannya besar dan gambar-gambar yang disediakan juga banyak untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Dkk, S. A. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadhilah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Primamedia Group.
- Fadillah. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana
- Fauziddin, M. (2015). *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, Dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT Remaja
- Rosdakarya Helmawati, (2016). *Pendidik Sebagai Model*. Bandung: PT Remaja
- Rosdakarya Halim. (2018). Skripsi. *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Berbasis Metode Montessori Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Homsoh, R. (2016). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. 1–11.
- Kadir, H. A. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Kristiana, I. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi*. Jurnal Bioma, 6(2), 78–92.
- Kurniadewi, N. (2019). *Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal TEKNODIK, 23(1), 79–89.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Kurniawan, Agus. (2012). *Aplikasi Ipad Untuk Anak-Anak*. Jakarta: PT Elex Media Computindo
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujiyono, D. d. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursyid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PIAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Noviati, P. R. (2017). Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 47–57.
- Neolaka, Arnos. dkk. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana
- Paizaluddin dan Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Alfabeta, CV
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Group Penerbitan CV Budi Utama.
- Sudaryono, G. M. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syofrianisda, Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu Copyright@ Parama Ilmu
- Syafril dan zelhendri zen. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana
- Susilana, Rudi. dkk. (2015). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaat, dan Penelitian)*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja
- Rosdakarya Utomo, N. B. (2015). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Media “Puzzle.” *PSIKOPEDAGOGIA*, 4(1), 73–82.
- Umisalammah. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.