PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA *PUZZLE* PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI MUKTIHARJO KIDUL 03

Dianti Widiastuti[1], Noor Miyono[2], Suyoto[3], Niwi Sruti Handayani[4]
Ppg Prajab, Pgsd, Universitas PGRI Semarang,
[4]SDN Muktiharjo Kidul 03 Semarang
Alamat e-mail : diantiwidiastuti1@gmail.com[1] , noormiyono@upgris.ac.id[2] , suyoto@upgris.ac.id[3] , niwisruti304@gmail.com[4]

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan media *puzzle*. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes dan observasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif, yaitu deskriptif komparatif dengan membandingkan nilai tes antar siklus. Data hasil observasi dianalisis dengan analisis deskripsi kualitatif. Pada siklus pertama peserta didik yang mencapai KKM hanya 39% atau 11 peserta didik. Pada siklus kedua peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar yaitu sebanyak 86% atau 24 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 mengalami peningkatan dan berhasil yaitu dengan model pembelajaran yang menggunakan alat peraga atau media *puzzle*.

Keywords: hasil belajar, media puzzle, kekayaan budaya Indonesia

ABSTRAK

The purpose of this research is to improve the learning outcomes of fourth-grade students on the material of Indonesian cultural wealth by using puzzle media. The technique used in this research is test and observation. In this study, researchers used descriptive analysis, namely descriptive comparative by comparing test scores between cycles. Observational data were analyzed by analyzing qualitative descriptions. In the first cycle of students who achieved KKM only 39% or 11 students. In the second cycle, students experienced an increase in learning outcomes, namely as much as 86% or 24 students. Based on the results of this class action research, it can be concluded that the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 have increased and been successful, namely with a learning model that uses teaching aids or media puzzles.

Kata Kunci: *learning outcomes, puzzle media, the richness of Indonesian culture*

A. Pendahuluan

Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, di mana terjadi proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada si penerima pesa. Namun terdapat kendala dalam proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik kepada peserta didik. Kendala

tersebut dapat mengganggu tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu proses belaajr mengajar yang disampaikan oleh guru. Tujuan Pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman bertakwa, kreatif, dan mandiri (Depdiknas, 2013). Maka dari itu untuk dapat mencapai tujuan Pendidikan maka kualitas Pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran di dalam kelas.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu dimana terjadi perubahan dari tidak taju menjadi tahu atau dari belum mampu menjadi mampu dimana perubahan terjadi pada ranah efektif, psikomotor dan kognitif pada diri individu. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belaajr dan tindak mengajar. Dari sisi siswa hasil belaajr merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belaajr (Dymyati dan Mudjiiono, 2006) Permasalahan yang terjadi dalam suatu proses belajar mengajar dapat diketahui dari hasil akhir pembelajaran yang merupakan tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Abdurrahman dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:14) “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap”. Salah satu hasil belajar yang biasa dijadikan sebagai tolak ukur adalah nilai. Proses belajar mengajar dikatakan gagal jika peserta didik mendapatkan hasil akhir tes tidak sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam suatu tujuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik mengalami kesulitan belajar.

Menurut Bloom (dimyati, 2006) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua factor utama yaitu dari dalam peserta didik/ factor internal dan factor yang datang dari luar peserta didik/ factor eksternal atau factor lingkungan. Peran guru sangatlah penting, selain sebagai pengajar, guru harus bisa berperan sebagai pembimbing dan pendidik. Pada kenyataan yang ada, peran itu seringkali dilupakan. Pendidikan dan pengajar hanya sekedar memberik informasi. Hal tersebut yang menyebabkan peserta didik menjadi bosa, sehingga pelajaran menjadi tidak mnarik bagi peserta didik, dan pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Dalam suatu proses belajar mengajar, penggunaan media sangat membantu keberhasilan pembelajaran. Melalui media peserta didik dapat menggunakan indera yang dimilikinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan peserta didik maka sesuatu yang dipelajari akan smeakin mudah diterima dan diingat. Menurut Bovee dalam Sanaky (2013: 3), berpendapat bahwa media adalah sebuat alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan Yusuf Miarso dalam Sanaky (2013:

4), mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajara.

Materi pembelajaran IPAS di sekolah dasar kelas IV sangatlah luas, salah satunya yaitu materi kekayaan budaya Indonesia. Jikalau pemebelajaran kekayaan budaya Indonesia di kelas masing mengguankan cara-cara yang konvesional, maka sudah bisa dipastikan bahwa pembalajaran hanya memberikan informasi-informasi saja tanpa adanya intraksi antara guru dan peserta didik. hal ini jelas bukanlah pembelajaran yang ideal karena tujuan pembelajaran adalah membuat tahu dan paham peserta didik, bukan hanya sekedar hafalan. Berhubungan dengan hal tersebut hasil belajar peserta didik menjadi rendah karena peserta didik tidak terlihat dalam proses pembelajaran, peserta didik hanyalah menjadi objek benda mati.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru yang dilaksanakan saat PPL 1 Target yang harus dicapai peserta didik di SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 kelas IV untuk mata pelajaran IPAS pada materi kekayaan buadaya Indonesia adalah nilai antara 70-100. Target tersebut belum dapat tercapai, sebab dari 28 peserta didik yang ada, 18 peserta didik atau 64% belum memenuhi syarat nilai yang sudah ditetapkan sebagai indikator keberhasilannya. Sedangkan sisannya, yaitu 10 peserta didik sudah memenuhi kriteria namun masih di batas minimal.

Ketidak berhasilan peserta didik kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 dalam Mata Pelajaran IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia perlu segera diatasi. Tindakan yang akan ditempuh untuk memperbaiki ketidak berhasilan tersebut yaitu hasil belajar peserta didik dengan bermain dan berlomba. Hal ini mendapat prioritas, kerana mengingat masa-masa usia ini masih sangat senang dnegan permainan. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle*. Media *puzzle* yang akan diguankan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS khusunya pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini tertatik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media *Puzzle* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03".

B. Metode Penelitian

Margono (2005) menyatakan bahwa penelitian dapat meningkatkan daya imajinasi dan daya nalar untuk mencari jawaban permasalahan. Sugiyono (2006) mempertegas

bahwa dengan data yang diperoleh melalui penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Koshy (2005) menjelaskan bahwa penelitian tindakan merupakan langkah memahami sebuah permasalahan untuk mengembangkan pengetahuan melalui pengematan, mendengar, menganalisis, bertanya, dan melalui proses membangun pengetahuan. Menurut Zainal Aqib (2011: 3) ”penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.”

Penelitian dilaksanakan untuk memperbaiki hasil belajar mata pelajaran IPAS Kelas IV dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 siswa.

Penelitian ini mneggunakan Penelitian Tindakan Kelas *(Classroom Action Research).* Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sumber data utama. Dimana sumber data utama yaitu guru dan peserta didik yang meliputi nilai hasil ulangan dan hasil. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes dan observasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif, yaitu deskriptif komparatif dengan membandingkan nilai tes antar siklus. Data hasil observasi dianalisis dengan analisis deskripsi kualitatif berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi tiap siklus.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan, terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahap perencanaan adalah tahap awal pertama dalam penelitian tindakan kelas. Siklus pertama yaitu dilakukannya tes dan mendapatkan hasil tes formatif peserta didik yang dilakukan pada akhir proses perbaikan pembelajaran siklus pertama, pertemuan pertama diperoleh hasil bahwa dari 28 peserta didik kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 pada materi pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia, diperoleh data yaitu, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Dan pada pertemuan ke 2 diperoleh hasil nilai tertinggi yaitu 85 dan terendah yaitu 55 Jika KKM yang diterapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran IPAS adalah 70, maka dengan demikian masih terdapat beberapa peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Data peroleh nilai peserta didik kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03, akan dimaskukan dalam bentuk tabel. Berikut merupakan tabel rekapitulasi hasil belajar keberhasilan tindakan pada siklus pertama :

Tabel 1. Perolehan Nilai Tes Formatif Siklus Pertama

No	Keterangan	Siklus 1	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Rata-rata nilai	65,61	68,96
2.	Nilai tertinggi	80	85
3.	Nilai terendah	50	55
4.	Presentase Peserta Didik Tuntasan (%)	36%	39%
5.	Presentase Peserta Didik TidakTuntasan (%)	64%	61%

Berdasarkan table 1 hasil belajar materi kekayaan budaya Indoensia siklus pertama pertemuan pertama peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 36% atau sebanyak 10 peserta didik. Kemudian ada peningkatan pada pertemuan kedua peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 39% atau sebanyak 11 peserta didik. untuk jumlah peserta didik yang tidak tuntas pada pertemuan pertama sebanyak 64% atau 18 peserta didik dan pada pertemuan kedua peserta didik yang tidak tuntas yaitu ada 7 peserta didik. Data yang diperoleh tesebut belum mneunjukan ketercapaian indikator kerja penelitian karena pada siklus pertama data yang diperoleh yaitu sebanyak 61% dan indikator yang diinginkan peneliti yaitu 85%. Maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua. Pada siklus kedua juga akan dilakukan sebanyak dua pertemuan, pada siklus kedua yang dilakukan terjadi peningkatan pada hasil belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 materi kekayaan budaya Indonesia. Data akan disajikan dalam bentuk table sebagai berikut.

Tabel 2. Perolehan Nilai Tes Formatif Siklus Kedua

No	Keterangan	Siklus 1	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Rata-rata nilai	74,79	80,93
2.	Nilai tertinggi	90	100
3.	Nilai terendah	60	65
4.	Presentase Peserta Didik Tuntasan (%)	61%	86%
5.	Presentase Peserta Didik TidakTuntasan (%)	39%	14%

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa penggunaan *puzzle* dalam materi kekayaan budaya Indoensia dapat meningkatkan hasil belajar pserta didik kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03. terdapat peningkatan pada hasil belajar pada siklus II seperti yang tertera pada tabel siklus kedua di atas. Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang sangat banyak dari kelas IV, dimana terdapat peningkatan pada

pertemuan pertama yaitu terdapat sebanyak 61% atau 17 peserta didik yang memenuhi KKM dan pada pertemuan ke 2 sudah memenuhi indikator yang diinginkan peneilit yaitu sebesar 85% tetapi hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 mendapatkan hasil lebih dari indikator keinginan peneliti yaitu sebanyak 86% atau 24 peserta didik yang mencapai KKM. Tetapi masih ada juga peserta didik yang tidak tuntas dalam hasil belajar pada siklus kedua ini. Untuk pertemuan pertama peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 39% atau 11 peserta didik. pada pertemuan kedua terdapat 14% atau 4 peserta didik yang hasil belajarnya tidak tutas atau tidan memenuhi KKM. Secara kuantitatif pun hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran menggunakan alat peraga atau media *puzzle* pada proses pembelajaran siklus kedua ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan bila dibandingkan dengan model yang sama pada proses pembelajaran siklus pertama sebelumnya.

Peserta didik sudah memanfaatkan waktu secara maksimal dan sangat bersemangat dalam melaksanakan proses perbaikan pembelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat dengan baik pada proses perbaikan pembelaajran siklus kedua ini. Maka berdasarkan hasil proses perbaikan pembelajaran siklus kedua yang berupa hasil tes formatif, pengamatan penulis terhadap peserta didik terhadap yang dilaksanakan oleh penulid selama pelaksanakan kegiatan, maka proses perbaikan pembelajaran siklus kedua ini dinyatakan berhasil.

D. Kesimpulan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas IV Semester 2 SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 pada pelajaran IPAS pada materi Kekeayaan Budaya Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut. Deskripsi pada proses perbaikan pembelajaran yang tepat yaitu dengan penggunaan alat peraga atau media *puzzle* menjadikan pemahaman, semangat dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan aspek pengetahuan adalah 85% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. pada siklus pertama jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 39% atau 11 peserta didik. Sedangkan pada siklus kedua hasil belajar mengalami peningkatan melebihi indikator peneliti 85% yaitu ada sebanyak 86% atau 24 peserta didik. Dampak dari meningkatnya pemahaman dan semangat belajar peserta didik terhadap pemanfaatan penggunaan alat peraga atau media *puzzle* adalah meningkatkan hasil belajar pesertas didik sehingga memenuhi standar

KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. (2013). *Undang-undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Dimyati & Mudhiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sanaky,Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Kaukaba Dipantara.

Margono. (2005). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2006). *Metodelogi penelitian pendidikan. Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Koshy, V. (2005). *Action Research For Improving Practice. A Practical Guide*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Pau Chapman Publishing.

Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Aqib, Zainal dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. YRAMA WIDYA.