

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *PUZZLES*
PICTURE GAME PADA SISWA KELAS 4 SD NEGERI JENGGRIK 2
TAHUN AJARAN 2017/2018**



Oleh :

Yeni Triawan

NIM. D0314011

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TUNAS PEMBANGUNAN
SURAKARTA**

2018

ABSTRAK

Yeni Triawan. UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *PUZZLES PICTURE GAME* PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI JENGGRIK 2 TAHUN PELAJARAN 2017/2018. Skripsi.Surakarta :Falkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pembangunan Surakarta, April 2018

Tujuan peneliti ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2 Tahun Pelajaran 2017/2018.

Peneliti ini menerapkan *puzzles picture game*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2 Tahun 2017/2018, sejumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data variable yang digunakan observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Uji validitas menggunakan triangulasi sumber dan teknik, analisis data dilakukan dengan 4 tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan *puzzles picture game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini terlihat pada peningkatan skor dari kondisi awal 25% (rendah) menjadi 55% (cukup) pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 92% (sangat baik). Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yaitu pada kondisi awal , dari 24 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 6 siswa dengan rata-rata nilai IPA sebesar 54.58. Pada siklus I yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 13 siswa dengan rata-rata nilai IPA sebesar 66.45.kemudian pada siklus II meningkat yang mendapat nilai diatas KKM yaitu 21 siswa dengan rata-rata nilai IPA sebesar 83.70. Dari paparan diatas dapat disimpulkan *puzzles picture game* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2.

Kata kunci : *puzzles picture game*, hasil belajar IPA

ABSTRACT

YeniTriawan. EFFORT INCREASES LEARNING RESULTS THROUGH PUZZLES PICTURE GAME INSTUDENTS OF CLASS IV SD NEGERI JENGGRIK 2 YEAR LESSON 2017/2018. Essay. Surakarta: Teacher Training and Education Faculty. Surakarta Pembangunan University, April 2018

The purpose of this research is to improve science learning outcomes in fourth grade students of SD Negeri Jenggrik 2 academic 2017/2018.

This researcher applies puzzles picture game. The population in this study is all students of class IV SD NegeriJenggrik 2 Year 2017/2018, a number of 24 students. Variable data collection techniques used observation, interviews, tests, documentation. Validity test using source and technique triangulation, data analysis is done by 4 stages of data collection, data reduction, data presentation, conclusion.

The results showed puzzles picture game can improve student learning outcomes on science subjects. This is seen in the increase of the score from the initial condition of 25% (low) to 55% (enough) in cycle I, then in cycle II increased to 92% (very good). This has an impact on student learning outcomes that is in the initial conditions, from 24 students who get the above value of KKM is 6 students with an average value of IPA of 54.58. In cycle I that get value above KKM that is 13 students with average value of IPA equal to 66.45. then on the second cycle increased the score above the KKM is 21 students with an average score of 83.70 IPA. From the above exposure can be concluded puzzles picture game can improve the learning outcomes in science subjects fourth graders SD Negeri Jenggrik 2.

Keywords: puzzles picture game, learning result of science

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan atau penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metologi pengajaran.

Guru merupakan salah satu faktor yang cukup berpengaruh langsung dalam peningkatan mutu tersebut. Guru merupakan jabatan yang dipilih berdasarkan prinsip-prinsip vokasional, dalam hal aspek psikologis menjadi faktor untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik (Oemar Hamalik, 2002:24).

Melihat kondisi di kelas IV pada SD Negeri 2, yakni melalui pengamatan langsung terlihat kurang terlibatnya siswa dalam pelajaran IPA. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang rendah yaitu dengan nilai hanya sebesar 54,58. Dari 24 siswa kelas IV hanya 6 orang (25%) mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70,00. Kondisi lain terlihat aktifitas belajar siswa cenderung rendah dan monoton, guru banyak berceramah sehingga siswa banyak yang kurang paham, apabila siswa kurang paham tidak mau bertanya, jika guru memberi pertanyaan sedikit siswa yang mampu menjawab, kebanyakan siswa ramai, bermain dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait dengan lingkungan siswa sehari-hari. Kondisi pembelajaran IPA yang demikian akan menimbulkan dampak kurang menggembirakan terhadap hasil belajar siswa, dan lebih jauh lagi dapat menimbulkan kesan tidak baik terhadap pembelajaran IPA seperti pengetahuan IPA hanyalah bersifat teoretis semata.

Dengan menyadari gejala-gejala atau kenyataan tersebut diatas, mendorong penulis melakukan penelitian guna mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan permainan gambar *puzzles* dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD N Jenggrik 2. Suatu inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk membantu siswa mencapai kompetensi melalui pengalaman belajar kontekstual dengan unsur bermain di dalamnya. Sengaja tindakan ini dipilih karena siswa sekolah dasar masih menyukai pembelajaran apabila ada unsure bermain di dalamnya (*learning*

to by doing and playing), tetapi bermain dalam konteks ini bukan berarti belajar sambil bermain-main belaka, melainkan bermain dengan kebermanaknaan.

Model pembelajaran *puzzles picture game* menurut Adenan (1989:9) dinyatakan bahwa “ *puzzles* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. *Puzzles* dan *game* untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil” *puzzles game* merupakan bentuk permainan daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang.

Tinjauan Pustaka

Menurut Abdillah (2002) belajar adalah “ suatu usaha dasar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.

Menurut Gagne yang dikutip Djaafar (2001:82) hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam, yaitu: (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) keterampilan motorik. Hasil belajar dapat diperoleh dari interaksi siswa dengan guru atau interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya yang sengaja dirancang dan direncanakan guru

Suyuso (1998:23) mengatakan bahwa “ sains adalah pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis yang tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal”

Sebelumnya kita telah mengetahui bahwa permainan dalam pembelajaran seperti permainan gambar. Menurut Rokhmat (2006) *Puzzle* adalah “permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk pola tertentu”.

Kelebihan Puzzle

1) Meningkatkan ketrampilan kognitif

Ketrampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. Melalui puzzle, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh.

2) Meningkatkan ketrampilan motorik halus

Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ketrampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya.

3) Melatih kemampuan nalar daya ingat dan konsentrasi

Puzzle yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak. Melalui puzzle ini mereka akan menyimpulkan di mana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain puzzle, anak-anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

4) Melatih kesabaran

Puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berpikir dahulu sebelum bertindak. Dengan bermain puzzle anak bisa belajar melatih kesabarannya dalam menyelesaikan suatu tantangan.

5) Pengetahuan melalui *puzzle*

Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan. Namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapatkan bimbingan.

6) Meningkatkan ketrampilan social

Puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika puzzle dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari

puzzle tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sehingga akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat

Penelitian ini bertempat di SD Negeri Jenggrik 2 yang terletak di Desa Tempel Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen dengan alasan penulis alumni sekolah tersebut dan dekat dengan rumah.

Waktu

Penelitian ini diperkirakan pada semester genap bulan Maret 2018/2019, Proposal bulan November 2017, penelitian pada bulan Maret 2018. Dengan rincian tersebut.

Sebagai subyek penelitian ini, siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik Kecamatan Kedawung dengan jumlah siswa 24 orang , yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Situasi kelas yang dijadikan subjek penelitian yang cukup memadai.

Metode Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) Menurut Suharsimi (2016) penelitian tindakan kelas yaitu “penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut”.

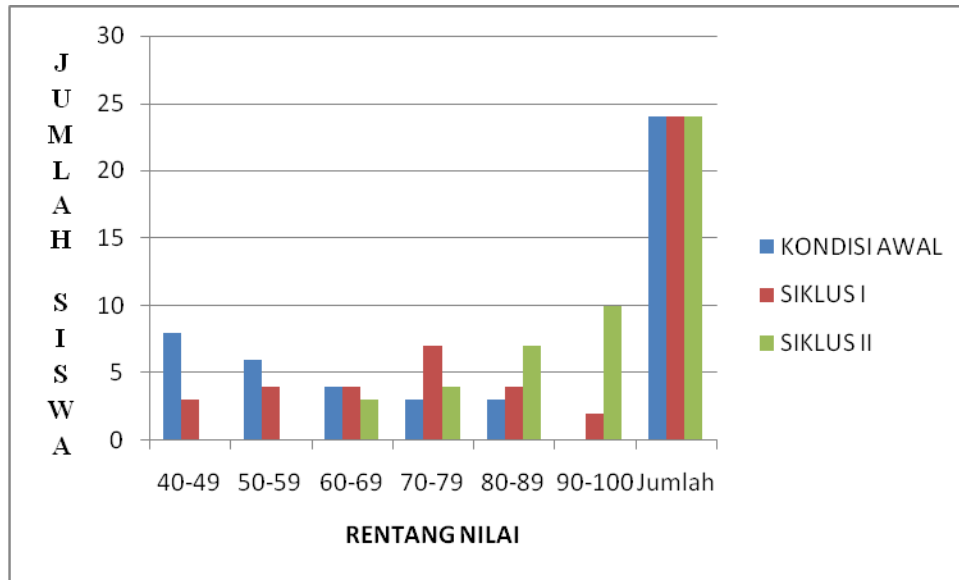
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas langsung penelitian terlibat di dalamnya atau kelas yang diajar, bertujuan bukan hanya sebagai solusi untuk mengatasi masalah, tetapi juga melibatkan pengajar sendiri secara aktif dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran. Yaitu tindakan reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, metode wawancara, metode tes, metode dokumentasi. Data dapat diperoleh dari hasil observasi langsung

terhadap kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan data. Validitas data menggunakan triangulasi. Indikator keberhasilan merupakan rumusan pencapaian yang akan dijadikan acuan dalam menentukan keberhasilan hasil belajar siswa. Indikator pencapaian dalam penelitian ini adalah 1. Apabila rata-rata hasil ulangan harian siswa dan nilai tes formatif lebih dari 70 (70%), pembelajaran dapat dikatakan berhasil. 2. Apabila rata-rata hasil ulangan harian kurang dari 70(70%), pembelajaran belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan siklus 2. Prosedur Penelitian dilakukan melalui empat langkah dalam setiap siklus penelitian, yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection) serta indikator kerja. Siklus kedua dilakukan mengacu pada siklus sebelumnya dengan menyempurnakan segala kekurangan yang ada pada siklus tersebut.

Peningkatan kemampuan menerapkan *Puzzles Picture Game* pelajaran IPA Materi Wujud Benda dan Perubahan Wujud Benda siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2. Adapun tabel perbandingan seperti berikut:

Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Ketidaktuntasan = $(18:24) \times 100\% = 75\%$ Ketuntasan Klasikal = $(6:24) \times 100\% = 25\%$	Ketidaktuntasan = $(11:24) \times 100\% = 45\%$ Ketuntasan Klasikal = $(13:24) \times 100\% = 55\%$	Ketidaktuntasan = $(3:24) \times 100\% = 8\%$ Ketuntasan Klasikal = $(21:24) \times 100\% = 92\%$



Gambar 6. Grafik Perbandingan dari Kondisi Awal, Siklus I ke Siklus II

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa Siklus I peneliti sudah menerapkan *Puzzles Picture Game* pada pembelajaran IPA. Siswa yang memperoleh nilai <70 11 siswa (45%) dan yang memperoleh nilai >70 13 siswa (55%). Peneliti melanjutkan siklus II, siswa memperoleh nilai <70 sebanyak 3 siswa (8%), siswa yang memperoleh nilai >70 sebanyak 21 siswa (92%). Sedangkan batas keberhasilan 70. Siswa yang telah tuntas berjumlah 21 siswa (92%) dan hanya 3 siswa (8%) yang belum tuntas sehingga siswa tersebut akan dilakukan remedial atau tugas. Dengan ini maka peneliti pada siklus II dianggap telah berhasil.

Pembahasan Hasil Analisa Data

Pembahasan hasil belajar Wujud Benda dan Perubahan Wujud benda siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2. Setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan *puzzles picture game* dalam dua siklus, secara garis besar diperoleh data peningkatan kemampuan penggunaan *puzzles picture game* pada Wujud Benda dan Perubahan Wujud benda siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2. Pada kondisi awal yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 yaitu sebanyak 6 siswa (25%). Selanjutnya dilakukan siklus I dengan menerapkan *puzzless picture game* ketuntasan mencapai 13 siswa (55%). Sesudah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II sebanyak 21 siswa (92%).

Data diatas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran Wujud Benda dan Perubahan Wujud Benda. Pada tindakan sebelum menerapkan *puzzles picture game* nilai masih kurang. Sesudah peneliti menerapkan *puzzles picture game* nilai siswa mulai ada peningkatan.

Dengan demikian, peneliti dalam pembelajaran IPA materi Wujud Benda dan Perubahan Wujud Benda dengan menerapkan *Puzzles Picture Game* dapat dikatakan berhasil dan dapat diajukan sebagai suatu rekomendasi bahwa gambar/ *Puzzles Picture Game* untuk meningkatkan pembelajaran bagi siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2.

Simpulan

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hipotesis menyatakan bahwa melalui penggunaan *puzzles picture game* meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2 tahun pelajaran 2017/2018.

Setelah dilaksanakan penelitian tindakan dalam dua siklus diperoleh data bahwa melalui penggunaan *puzzles picture game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2 tahun 2017/2018. Kondisi awal ketuntasan hanya 6 siswa (25%) yang berhasil diatas KKM, meningkat ke siklus I ketuntasan menjadi 13 siswa (55%),meningkat ke kondisi akhir siklus II ketuntasan menjadi 21 siswa (92%) yang berhasil diatas KKM.

Disimpulkan bahwa melalui *Puzzles picture game* dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang wujud benda dan perubahan wujud benda, siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik 2 tahun 2017/2018.

Saran

Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan saran-saran berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Penggunaan *puzzles picture game* hendaknya siswa dapat memanfaatkannya dengan baik, sehingga hasil belajar siswa tentang Wujud benda dan perubahan wujud benda meningkat.

b. Hendaknya siswa lebih aktif sendiri dan berusaha untuk mengembangkan *kemampuan* pemahaman tentang wujud benda dan perubahan wujud benda pelajaran IPA.

2. Bagi Guru

Sebaiknya guru menggunakan *puzzles picture game* dapat mendorong profesionalisme sebagai guru sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi sekolahan

Kepala sekolah hendaknya selalu aktif mendorong guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya menggunakan *puzzles picture game* pembelajaran yang terbaru.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti yang hendak mengkaji permasalahan yang sama, sebaiknya lebih cermat dan lebih mengupayakan pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan *puzzles picture game* yang masih jarang digunakan untuk pembelajaran. Sehingga kelak bisa memberikan ilmu pada peneliti lain untuk melanjutkan penelitian serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah.2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : depdikbud.
- Adenan. 1989. *Puzzle picture*. <http://wordpress.com>. Diunduh pada hari rabu, 22 November 2017
- _____ 2008. *Puzzle Picture*. <http://wordpress.com>. Diunduh pada hari rabu, 22 November 2017
- Aprilia. 2013. Penggunaan Permainan *Picture Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah XI Ilmu Sosial. SMA Negeri 1 Lawangan Malang.
- Arikunto, Suharsimi.2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Carib. 2017. Penggunaan *Puzzle Picture Game* Pada Ajar Fungsi Alat Tubuh Manusia. Vol. 18, No.1, Januari 2017. ISSN 2087-3557.
- Darmansyah.2006. *Tekhnik Belajar Yang Menyenangkan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Menjadi Guru Yang Terampil*. Jakarta: Direktorat Menengah Umum Ditjen Pendidikan dasar dan Menengah.
- Djaafar. 2001. *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: Erlangga
- Djaramah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Hamalik, Umar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Herre.2001. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Dedikbud
- Indrawati. 2008. *Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Mengunwijaya, dkk. 1998. *Pendidikan Sains yang Humanistis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Miles, Matthew B. dan A. Micchael Huberman (terjemahan Tjejep Rohendi Rohidi. 2007. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Misbach, Muzamil.2010. [Http://www.academia.edu:2016](http://www.academia.edu:2016) . Diunduh hari Rabu tanggal 22 November 2017
- Purwandari, S. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Datar Melalui Permainan Puzzle*. Genengadal.
- Ridwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta

- Rokhmat, J. 2006. Pengembangan Tanaman Edukatif Berbasis Permainan Untuk Permainan TK dan SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan*.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : PT Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. 2004. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- _____. 2009. *Media Pengajar*. Bandung: CV Sinar Baru
- Sugiyono. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata. 2004. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suyuso. 1998. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Dedikbud
- Trianto. 2007. *Prinsip-Prinsip Pembelajaran IPA* Jakarta: Erlangga
- Winkel. 1996. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wojowasito, Poerwadaminta. 2004. *Belajar Sambil Bermain*. Jakarta. Rineka Cipta