

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI TOKOH
YANG BERPENGARUH PADA KERAJAAN HINDU BUDDHA**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan
Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)

Dea Novita^{*1}, Ece Sukmana², Avini Martini³.
STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 28 June, 2022

Revised 6 July, 2022

Accepted 20 July, 2022

Keywords:

Keaktifan

Hasil Belajar

Media Pembelajaran *Puzzle*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa lebih senang diceramahi dan kurang terlibat dalam pembelajaran, dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle*. Adapun tujuan, yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS dan hasil belajar dalam materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang dengan menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri Ranggon tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Data penelitian ini dikumpulkan melalui lembar observasi pelaksanaan pembelajaran terhadap keaktifan siswa dan tes tertulis untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dalam materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan Hindu Buddha. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan dari mulai sebelum diterapkannya tindakan dan setelah diterapkannya tindakan. Data awal yang mendapat kriteria Baik (B) 8,33%, kriteria Cukup (C) 50% dan kriteria Kurang (K) 41,66%. Pada siklus I yang mendapatkan kriteria Baik (B) 12,50%, Kriteria Cukup (C) 45,83% dan kriteria Kurang (K) 41,66%. Pada siklus II yang mendapatkan kriteria Baik (B) 58,30%, kriteria Cukup (C) 41,66% dan tidak ada yang mendapatkan kriteria Kurang (K). Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil tes belajar siswa. Pada data awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 2 siswa (8,33%). Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 3 siswa (12,50%). Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,3, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 21 siswa (87,50%).



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Dea Novita

PGSD STKIP Sebelas April Sumedang

Universitas Sebelas April

Email: deanovita101@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan kedewasaan manusia, baik kedewasaan emosional, intelektual, maupun sosial. Proses pendidikan tidak hanya mengembangkan bidang intelektual, tetapi juga harus mengembangkan seluruh bidang yang dapat meningkatkan seluruh potensi siswa. Pada dasarnya, pendidikan adalah proses di mana siswa diberikan pengalaman

agar dapat meningkatkan seluruh potensi yang mereka miliki. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, banyak upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan proses pemahaman siswa tentang materi pelajaran, diantaranya pengadaan buku-buku penunjang materi pembelajaran, maupun metode penyampaian materi. Namun, hal ini belum cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman siswa yang baik akan berdampak pula terhadap hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku, serta proses untuk menentukan.

Nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media dalam pengajaran untuk meningkatkan mutu belajar mengajar. Seorang guru harus pandai memilih media pembelajaran dan mengaplikasikannya dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keefektifannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Sebelum guru menggunakan media pembelajaran, terlebih dahulu guru harus mempunyai persiapan mengenai media yang akan digunakan pada materi yang akan dibahas, agar tujuan pembelajaran tercapai maksimal. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar harus dirancang dan dibuat oleh guru agar menimbulkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Setiap materi pembelajaran tentunya memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, misalnya terdapat materi pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, namun terdapat juga materi pembelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran seperti peta, *globe*, gambar, dan lain-lain. Media pembelajaran terdiri dari 3 jenis, yaitu visual (penglihatan berupa media gambar), audio (pendengaran berupa media radio atau Mp3 Player), dan audio visual (melihat dan mendengar berupa media video). Adapun salah satu contoh dari media visual (media gambar) yaitu *puzzle*.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagai. Selain itu, *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antar kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru masih menggunakan buku tematik dan lks yang disediakan di sekolah tersebut. Sehingga hal ini berdampak pada keaktifan belajar siswa dimana pembelajaran berpusat pada guru, yang seharusnya adalah berpusat pada siswa. Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang pada Selasa, 24 November 2020 jumlah 24 siswa, 12 perempuan, 12 laki – laki Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), guru kurang mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

Akibat dari proses pembelajaran IPS yang kurang menarik menyebabkan beberapa siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 sangat pasif, kemauan siswa untuk bertanya dan semangat belajar rendah. Hal ini ditunjukkan dari 24 siswa yang ada dengan KKM 66, siswa yang mencapai standar KKM hanya sebesar $\frac{2}{24} \times 100\% = 8,33\%$. Adapun siswa yang mendapat nilai kurang dari standar KKM sebesar $\frac{22}{24} \times 100\% = 91,66\%$. Rendahnya hasil belajar siswa karena pada proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, pendidik mengajukan pertanyaan, dan siswa belum menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

1.1 KEAKTIFAN BELAJAR

Keaktifan belajar siswa adalah suatu kondisi, perilaku atau kegiatan yang terjadi pada siswa saat proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan siswa seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajar seharusnya juga menjadi semakin tinggi. Keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam.

1. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Sanjaya (2010: 76), terdapat beberapa indikator yang menunjukkan ciri-ciri keaktifan belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

a. Keaktifan siswa pada proses perencanaan.

- 1) Adanya keterlibatan siswa dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan serta pengalaman dan motivasi yang dimiliki sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kegiatan pembelajaran.
- 2) Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun rancangan pembelajaran.
- 3) Adanya keterlibatan dalam menentukan dan mengadakan media pembelajaran yang akan digunakan.

b. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran.

- 1) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tingginya perhatian serta motivasi siswa untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 2) Siswa belajar secara langsung. Dalam proses pembelajaran secara langsung, konsep dan prinsip diberikan melalui pengalaman itu dapat dilakukan dalam bentuk kerja sama dan interaksi dalam kelompok.
- 3) Adanya upaya siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.

- 4) Keterlibatan siswa dalam menari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 5) Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Siswa mampu berinteraksi multi-arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa. Interaksi ini juga ditandai dengan keterlibatan semua siswa secara merata, artinya pembiasaan atau proses tanya jawab tidak didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja.

c. Keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran.

- 1) Adanya keterlibatan siswa untuk mengevaluasi sendiri hasil pembelajaran yang telah dilakukannya.
- 2) Keterlibatan siswa secara mandiri untuk melaksanakan kegiatan tes, dan tugas-tugas yang harus dikerjakannya.
- 3) Kemauan siswa menyusun laporan baik tertulis maupun secara lisan berkenaan hasil belajar yang diperoleh.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Menurut Syah (2013: 130), terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

a. Faktor Internal

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis siswa yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sebagai berikut.

- 1) Inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya.
- 2) Sikap, sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.
- 3) Bakat, bakat adalah potensi atau kecapaian dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.
- 4) Minat, minat adalah kecondongan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- 5) Motivasi, motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal antara lain sebagai berikut.

- 1) Lingkungan sosial. Meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas.
- 2) Lingkungan non sosial. Meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan uua dan waktu belajar yang digunakan siswa.

c. **Faktor Pendekatan Belajar**

Faktor ini merupakan segala ara atau strategi yang digunakan guru maupun siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Pada faktor ketiga inilah rekayasa proses pembelajaran dilakukan, seperti pemilihan metode pebelajaran yang tepat dan penggunaan media belajar yang interaktif.

1.2 HASIL BELAJAR

Menurut Suprijono (2012: 12) bahwa, “Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, sikap, apresiasi dan keterampilan yang dihasilkan melalui proses pembelajaran”. Kemampuan pertama disebut keterampilan intelektual, keterampilan ini merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Kemampuan kedua yaitu penggunaan stategi kognitif, dimana siswa mampu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam menerapkan sebuah konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ketiga yaitu sikap, sikap yang ditunjukkan melalui perilaku yang dapat mencerminkan tindakan yang saling menghargai. Kemampuan keempat hasil belajar adalah informasi verbal, hasil belajar yang diperoleh dari membaca buku, mendengar radio dan media lainnya. Dan yang terakhir adalah keterampilan motorik yag meliputi kegiatan fisik.

Dalam mengajar kita harus mempunyai sebuah tujuan yang ingin dicapai dalam mengajrkan suatu pokok bahasan. Penilaian hasil belajar merupakan bagian proses pembelajaran dimana siswa dapat mengetahui kemampuannya dan guru dapat mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku. Untuk itu, kita harus merumuskan tujuan – tujuan perilaku yang meliputi tiga dominan yaitu dominan kognitif,afektif dan psikomotor, yang diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar yang akan dinyatakan dalam bentuk penguasaan, perubahan sikap, nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisir.

1. Indikator Hasil Belajar

Ada tiga ranah pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berkenaan dengan itu, hasil belajar yang dinilai dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang menakup kegiatan mental (otak). Menurut Sutardi (Juliany, 2016: 30) mengungkapkan bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) evaluasi, dan 6) mencipta.

1.3 MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Di samping itu media juga merupakan bahan ajar yang diberikan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Menurut kamus besar bahasa Indonesia puzzle adalah “teka-teki”. Media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagai. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton. Dengan terbiasa bermain puzzle lambat laun mental siswa juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang di dapat saat siswa menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi siswa untuk hal-hal yang baru.

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya pikir, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk teka – teki yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang harus disusun yang biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih yang mengutamakan kekompakan dan keuletan yang dapat membuat pembelajaran lebih inovatif, menarik dan menyenangkan sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

1. Jenis – jenis Media Pembelajaran *Puzzle*

Terdapat 5 jenis *puzzle* menurut Rahmanelli (Ratnasari, 2017: 2) yaitu sebagai berikut.

a. *Spelling Puzzle*

Spelling puzzle yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf – huruf acak untuk dijdodhkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.

b. *Jigsaw Puzzle*

Puzzle ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab dari jawaban itu diambil dari huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

c. *The Thing Puzzle*

Puzzle ini berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar beda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.

d. *The Letter(S) Readiness Puzzle*

The letter(s) readiness puzzle adalah *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

e. *Crosswords Puzzle*

Puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban (huruf atau angka) tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal *puzzle* ini sering disebut dengan permainan teka-teki silang atau TTS.

2. METODE PENELITIAN

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha merupakan permasalahan pada praktik pembelajaran sehari-hari yang dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu upaya yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan pembelajaran” (Aqib, 2009: 19). Dengan dilaksanakannya PTK, guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya, Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis dan rasional yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam , “aksi” atau “tindakan” –nya masih terdapat kekurangan, guru akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi masalah.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis & Mc Taggart. Menurut Kusumah dan Dwitagama (Pratomo, dkk, 2017: 3) bahwa desain ini berupa untaian-untaian yang masing-masing terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, siklus merupakan putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian, tindakan dan pengamatan dilaksanakan dalam satu kesatuan waktu yang tidak terpisahkan. Model spiral ini dilakukan secara berulang-ulang sampai perencanaan yang telah dirancang sudah mencapai target yang diinginkan.

Dalam subjek penelitian ini adalah siswa-siswi yang duduk di kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Dengan jumlah murid 24 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Adapun alasan pemilihan subjek penelitian adalah berdasarkan pada hasil tes awal tentang materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha, ternyata banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah atau dibawah KKM. Hal ini didasari dari hasil observasi dan wawancara pada studi pendahuluan terhadap kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang masih menerapkan pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran, sehingga diperlukan upaya perbaikan pada proses maupun hasil belajar.

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan kepada pertimbangan sebagai berikut.

1. Rumah peneliti dekat dengan lokasi penelitian.
2. Mendapatkan ijin dari Kepala Sekolah SDNegeri Ranggon.
3. Memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha.
4. Menambah pengalaman siswa dalam hal menggali potensi dalam meningkatkan hasil belajar salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Belajar siswa dari Data Awal sampai Siklus II

No.	Uraian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Baik	8,33%	12,50%	58,30%
2.	Cukup	50%	45,83%	41,66%
3.	Kurang	41,66%	41,6%	0%
4.	Rata-rata persentase keaktifan siswa	4,94%	5,41%	79,10%

Tabel 2. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Data Awal sampai Siklus II

No.	Uraian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata hasil belajar	37,5	37,5	88,3
2.	Jumlah siswa yang tuntas	2	3	21
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	22	21	3
4.	Presentase ketuntasan	8,33%	12,50%	87,50%

3.2 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada keaktifan siswa, tampak bahwa keaktifan siswa pada proses perencanaan, keaktifan siswa pada proses pembelajaran dan keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran. Dari data awal

sebelum digunakannya media *puzzle*, keaktifan belajar IPS siswa belum terlihat jelas perkembangannya karena siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Dilihat dari Tabel 2 melalui penggunaan media *puzzle*, keaktifan belajar siswa di kelas menjadi lebih aktif, menyenangkan, cara belajar kelompok lebih interaktif, siswa lebih kreatif, dan pola pikir siswa lebih terasah. Hintzman (Nidawati, 2013: 16) mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri manusia yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia”. Dari Tabel 4.9 terlihat bahwa pada data awal yang mendapatkan kriteria Baik (B) hanya mencapai 8,33%, sedangkan yang mendapatkan kriteria Cukup (C) mencapai 50%, lalu yang mendapatkan kriteria kurang (K) mencapai 41,66% dan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 4,94%. Pada siklus I secara keseluruhan, siswa yang termasuk kriteria Baik (B) mencapai 12,50%, sedangkan siswa yang termasuk kriteria Cukup (C) 45,83%, lalu yang mendapatkan kriteria Kurang (K) 41,6% dan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 5,41%.

Pada siklus II, proses pembelajaran sudah semakin baik, hal ini dilihat dari keaktifan siswa yang meningkat menjadi 58,30% yang termasuk kriteria Baik (B), 41,66% yang termasuk kriteria Cukup (C), tidak ada siswa yang mendapatkan kriteria Kurang (K), dan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 79,10%.

Berdasarkan uraian di atas, meningkatnya keaktifan belajar siswa dari data awal sampai siklus II, yaitu karena dalam menggunakan media *puzzle* lebih kepada meningkatkan kerjasama dan partisipasi dalam mengungkapkan atau menyampaikan pendapat, sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ”Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021” dinyatakan berhasil.

Selain keaktifan, penulis juga meneliti hasil pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Hal tersebut dilakukan karena penggunaan media pembelajaran akan turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Gearlach dan Ely (Meilani, dkk, 2016: 38) mengatakan bahwa, “Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.” Dengan kata lain, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan. Hasil tes akhir siswa mengalami peningkatan, hal ini tampak dari semakin meningkatnya jumlah siswa yang tuntas, persentase ketuntasan, dan nilai rata-rata. Hal ini berdasarkan dari tes hasil belajar siswa pada saat kondisi awal, siklus I, dan siklus II tentunya terdapat perbedaan di antara ketiganya. Perbedaan tersebut merupakan dampak pembelajaran yang muncul sebelum diterapkannya tindakan, dan setelah diterapkannya penggunaan media *puzzle*. Dari tabel di atas terlihat bahwa siklus I meningkat dari 8,33% menjadi 12,50%, sedangkan siklus I ke siklus II meningkat dari 12,50% menjadi 87,50%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa dari data awal ke siklus II.

Dari Tabel 2 di atas terlihat adanya peningkatan rata-rata, jumlah siswa yang tuntas dan jumlah siswa yang tidak tuntas pada hasil belajar. Pada data awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 2 siswa, dan jumlah siswa yang tidak tuntas 22 siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 3 siswa, dan jumlah siswa yang tidak tuntas 21 siswa. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,3, lalu jumlah siswa yang tuntas mencapai 21 siswa, dan jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 3 siswa. Dan terlihat ada peningkatan persentase hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II. Pada data awal persentase hasil belajar siswa mencapai 8,33%, lalu siklus I mencapai 12,50%, dan pada siklus II mencapai 87,50%.

Berdasarkan uraian di atas, meningkatnya hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II, karena dalam menggunakan media *puzzle* siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta siswa lebih menguasai materi pembelajaran dan siswa berpartisipasi mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan "Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021" dinyatakan berhasil.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan pada, siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021, mengenai penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar dalam aspek keaktifan siswa pada proses perencanaan, keaktifan siswa pada proses pembelajaran, dan keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase keaktifan siswa mulai dari data awal mencapai 4,94%, meningkat pada siklus I mencapai 5,41% dan meningkat lagi pada siklus II mencapai 79,10%.
2. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan hindu buddha siswa kelas IV SD Negeri Ranggon Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar, jumlah siswa yang tuntas, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Pada data awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase ketuntasan

8,33%, pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 37,5, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase ketuntasan 12,50%, dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,3, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase ketuntasan 87,50%.

REFERENSI

- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Juliany, E. (2016). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Pada Materi Daur Hidup Hewan (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Jatihurip Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2015/2016)*. Skripsi pada STKIP Sebelas April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Meilani, R, dkk. (2016). Model Desain Pembelajaran Gerlach And Ely Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. [Online], Tersedia: <http://eprints.stankudus.ac.id> [8 Maret 2021]
- Nidawati. (2013). Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama. *Jurnal Pionir*. [Online], Tersedia: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/pionir/article/download/153/134> [9 Maret 2021]
- Pratomo, S, dkk. (2017). *Penerapan Model Sains Teknologi (STM) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. [Online], Jilid 13, No. 1, Tersedia: <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/7687> [10 Maret 2021]
- Ratnasari, D. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDIT As-Samadani Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2016/2017)*. Skripsi pada STKIP Sebelas April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.