



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN IPS KELAS V
SD NEGERI 101509 MUARATAIS 2
KECAMATAN ANGKOLA MUARATAIS
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

DODDY AZHARI DAULAY
NIM. 1720500080

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

PADANGSIDIMPUAN

2023



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN IPS KELAS V
SD NEGERI 101509 MUARATAIS 2
KECAMATAN ANGKOLA MUARATAIS
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

DODDY AZHARI DAULAY
NIM. 1720500080



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti S.S.i.M.Pd
NIP.19800413 200604 1 002

PEMBIMBING II

Rahmadani Faujung, M.Pd
NIP.19910629 201903 2 008

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Doddy Azhari Daulay
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, Desember 2022
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n **Doddy Azhari Daulay** yang berjudul **"Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.


Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I


Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si, M.Pd
NIP 19800413 200604 1 002

PEMBIMBING II


Rahmadani Tanjung, M. Pd
NIP 199106292019032008

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Desember 2022

Pembuat Pernyataan,



Doddy Azhari Daulay

NIM. 17 20500080

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Doddy Azhari Daulay
NIM : 1720500080
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syeh Ali Hasan Ahmad Addari padangsidimpuan. Hak bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan**, beserta perangkat yang ada(jika diperlukan). Hak bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syeh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih, media/ formatkan, mengelola dalam bentuk data (data base) merawat dan mempublikasikan karya ilmiah saya tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 2022

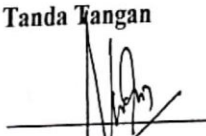
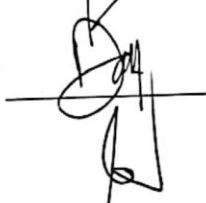
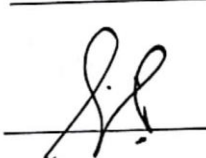

Pembuat Pernyataan



Doddy Azhari Daulay
NIM. 17 205 00080

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : Doddy Azhari Daulay
NIM : 17 205 00080
JUDUL SKRIPSI : Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan.

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nursvaidah M. Pd.</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
2.	<u>Rahmadani Tanjung M. Pd.</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PGMI)	
3.	<u>Dr. Ahmad Nizar Rangkuti S.Si, M. Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Svafriyanto. M.Pd</u> (Anggota/Bidang Isi dan Umum)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 05 Januari, 2023
Pukul : 08.00 Wib s.d Selesai
Hasil/ Nilai : 79,5
Indeks Pretasi Kumulatif : 3,20



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan

Nama : Doddy Azhari Daulay

NIM : 17 205 00080

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, Desember 2022



Dr. Lely Erida, M.Si
NIP-19710920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Doddy Azhari Dauly
Nim : 1720500080
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media *Puzzle* di kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 karena salah satu media yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar.

Adapun tujuan penelitian : untuk mengetahui penerapan media gambar *Puzzle* pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Research*) yang dilakukan dengan metode 2 siklus. Sumber datanya adalah siswa kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dalam bidang pendidikan yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu di dalam kawasan kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara baik.

Dari hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah di kelas V SD Negeri 101509 dengan memperoleh nilai rata-rata yaitu : siklus I pertemuan I 65% pertemuan II 67,8%, peningkatan pertemuan I ke pertemuan II 2,8% siklus II pertemuan I 77,1% pertemuan II 80,7%, peningkatan pertemuan I ke pertemuan II 3,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2.

Kata kunci : Media *Puzzle*, hasilbelajar

ABSTRAC

Name : Doddy Azhari Daulay
ID : 1720500080
Stud Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : Application of Puzzle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes of Social Studies Subjects for Class V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Angkola Muaratais South Tapanuli Selatan

The background of the problem in this research is the low learning outcomes of students in Social Science subjects. This study aims to determine the improvement of student learning outcomes by applying Puzzle media in class V SD Negeri 101509 Muaratais 2 because it is one of the media that can create a fun atmosphere in learning.

The purpose of the study: to find out the application of Puzzle image media to social studies subjects at SD Negeri 101509 Muaratais 2, AngkolaMuaratais.

This research is a classroom action research (Class Room Action Research) which is carried out with the method of 2 cycles. The data source is the fifth grade students of SD Negeri 101509 Muaratais 2, totaling 21 students. This research is a reflective research in the field of education by taking certain actions in the classroom area with the aim of improving and improving the quality of learning well.

From the research results, the implementation of learning by applying Puzzle pictures can improve student learning outcomes on historical heritage materials in class V SD Negeri 101509 by obtaining an average value, namely: cycle I, meeting I, 61.9%, meeting II, 67.8%, upgrade meeting I to meeting II 2,8%. cycle II, meeting I.77.1% meeting II 80.7%. Upgrade meeting I to meeting II 3,8%. So it can be concluded that by applying Puzzle media, it can improve student learning outcomes in learning Social Sciences in class V SD Negeri 101509 Muaratais 2.

Keywords: applying *Puzzle*, learning outcomes

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa dihadiahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang diharapkan safaatnya di akhirat nanti.

Dalam penyelesaian skripsi dengan judul **“Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan”**.

Ditulis untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan masih jauh dari kata sempurna, sehingga tanpa bantuan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, serta bapak Dr. Erawadi, M. Ag, Wakil rector bidang akademik dan pengembangan lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A, selaku

Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M. Ag, selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama.

2. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Nursyaidah, M.Pd sebagai Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Dr. Ahmad Nizar Rangkuti S.S.i.M.Pd, pembimbing I dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd, Pembimbing II yang telah sabar membimbing dan memberikan ilmu yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Kepala dan seluruh pegawai Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu peneliti dalam hal mengadakan buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang dengan ikhlas memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam

proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

7. Teristimewa kepada keluarga tercinta, Ayahanda tercinta Misbahuddin Daulay dan Ibunda Almh Ediana Hrp dan saudara-saudariku tercinta, Rinaldi yusuf Daulay, Rita Efriana Daulay, Doni Suheri Daulay, Hilda Auliani Daulay yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta material demi kesuksesan studi sampai saat ini, serta do'a yang tiada bosannya, semoga dibalas dengan surga Firdaus-Nya.
8. Sahabat-sahabatku Muhammad Hafiz Nasuiton, Abdul Majid Pane, Ahmad Arsyad Harahap, Siti Fatimah Lubis, Siti Aisyah, Hasnah Siregar, Anni Kholilah, Rina Hasri Ainun, Runi Adawiyah Batubara dan kawan-kawan PGMI yang selalu memberikan bantuan dan sebagai teman diskusi yang selalu mengarahkan dan memberikan motivasi bagi Peneliti.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Sungguh sangat berarti pelajaran dan pengalaman yang peneliti dapatkan dalam proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini hingga menuju tahap ujian akhir.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengalaman peneliti, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Padangsidempuan

2022

Penulis,

DODDY AZHARI DAULAY

NIM. 17 205 00080

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Batasan Istilah	7
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Kegunaan Penelitian.....	8
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	10
I. Sistematika Pembahasan	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	12
1. Hasil Belajar.....	12
2. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	16
3. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).....	24
B. Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi & Waktu Penelitian	33
B. Jenis & Metode Penelitian	33
C. Latar & Subjek Penelitian	34
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Sumber Data.....	36
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	37
H. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
1. Kondisi Awal	43
2. Siklus I.....	46
3. Siklus II	61
B. Pembahasan.....	76
C. Keterbatasan Penelitian.....	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	80
B. Saran-saran.....	81

DAFTAR KEPUSTAKAAN	82
---------------------------------	-----------

Daftar Lampiran

Lampiran 1: Lembar observasi.....	lxxxiii
Lampiran 2: Soal test siklus 1 pertemuan 1	lxxxiv
Lampiran 3: Soal test siklus 1 pertemuan 2	lxxxvi
Lampiran 4: Soal test siklus 2 pertemuan 1	lxxxviii
Lampiran 5: Soal test siklus 2 pertemuan 2	xc
Lampiran 6: Kunci jawaban	xcii
Lampiran 7: RPP siklus 1	xciii
Lampiran 8 : RPP siklus 2.....	ci
Lampiran 9 : Lembar validasi RPP	cix
Lampiran 10 : Lembar validasi soal.....	cxii
Lampiran 11: Data hasil tes pada siklus 1 pertemuan 1	cxiv
Lampiran 12 : Data hasil tes pada siklus 1 pertemuan 2.....	cxv
Lampiran 13 : Data hasil tes pada siklus 2 pertemuan 1	cxvi
Lampiran 14 : Data hasil tes pada siklus 2 pertemuan 2	cxvii
Lampiran 15 : Daftar Riwayat Hidup.....	cxxvii

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1: Diagram lingkaran tes kondisi awal.....	45
Gambar 4.2: Diagram lingkaran tes siklus I pertemuan I	49
Gambar 4.3: Diagram lingkaran tes siklus I pertemuan II.....	55
Gambar 4.4: Diagram Lingkaran Tes Siklus II Pertemuan I	63
Gambar 4.5: Diagram Lingkaran Tes Siklus I Pertemuan II	70
Gambar 4.6: Diagram batang hasil data menggunakan media <i>puzzle</i>	77

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah dipisahkan daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin atau karakter), pikiran (intelektual dan tubuh anak), dalam taman siswa tidak boleh bagian-bagian itu supaya kita memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan anak-anak yang kita didik, selaras dengan dunianya. Jadi pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh guru kepada perkembangan anak, untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup bagus melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MIN. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, banyak upaya yang dilakukan pendidik guna untuk meningkatkan proses pemahaman siswa tentang materi pelajaran, yaitu dari pengadaan buku-buku penunjang materi pembelajaran, maupun metode penyampaian materi, namun hal ini belum cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa. Apabila siswa telah memahami materi maka hasil belajarnya juga baik. Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan

penilaian atau pengukuran hasil belajar, bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa.¹

Hasil belajar dapat dipengaruhi dengan penggunaan media pelajaran. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan kata lain, dengan menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.² Untuk meningkatkan hasil belajar siswa seorang pendidik seharusnya melakukan tindakan apabila hasil belajar siswa rendah meskipun telah menggunakan buku-buku penunjang, dan metode pembelajaran. Seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran. Seorang pendidik harus pandai dan teliti dalam memilih media pembelajaran, karena media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut: 1. Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pengajaran. 2. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri. 3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media. 4. Keluwesan dan fleksibilitas dalam penggunaannya. 5. Kesesuaian

¹ Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), hlm. 200

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaid, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm 134

dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.⁶ Ketersediaanya.⁷ Biaya.³

Setiap materi pelajaran tentunya memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi terdapat juga pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran seperti peta, globe, gambar, dan lain-lain. Apabila pada pelajaran yang sukar dipahami oleh siswa dan pendidik tidak cerdas dalam menyampaikan materi maka siswa cepat merasa bosan dan kelelahan. Media pembelajaran terdiri dari audio (pendengaran), visual (tulisan), maupun audio visual. Dalam memilih media seorang pendidik harus mempunyai persiapan yang matang agar tercapainya tujuan pendidikan dengan efektif dan efisien, selain itu pendidik juga harus menyesuaikan media dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Di samping itu juga dalam proses pembelajaran juga siswa harus mempunyai minat untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih baik.

Sebagaimana Firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Baqarah:31 yang berbunyi:

هُوَ لَآءِ بِأَسْوَءِ وَنُونٍ أَنبِيُّ قَالَ فَتَ الْمَلَائِكَةُ عَلَى عَرَضَهُمْ تُؤْتُوهُمُ كُلَّهَا الْأَسْوَءِ أَدَمَ وَعَلَّمَ
(صِدْقِي َوَكُنْتُمْ إِنْ)

Artinya: Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman “Sebutkan kepada ku nama semua (benda) ini jika kamu yang benar!”.

³R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), 121

Dalam kutipan tersebut peneliti bisa maknai bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk memperjelas materi, isi, serta konsep yang ingin disampaikan pada proses pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk lebih menguasai dan memahami materi tersebut.

Berdasarkan fakta di sekolah, dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendidik kurang mengembangkan metode maupun media pembelajaran sehingga siswa bersemangat dalam proses pembelajaran. Terlihat dari data presentase daftar nilai Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dibawah ini:

No	RENTANG NILAI KKM:70	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KETERANGAN
1.	60-65	15	29%	Belum Tuntas
2.	70	6	71%	Tuntas
	Jumlah	21 siswa	100%	

Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 10509 Muaratais II

Akibat dari proses pembelajaran IPS yang kurang menarik menyebabkan beberapa siswa kelas V SD Negeri 101509 Muaratais II sangat pasif, kemauan siswa untuk bertanya dan semangat belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dari 21 siswa yang ada dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 dengan jumlah siswa 6 orang terdapat 15 orang siswa (29%). 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.

Guru yang mendominasi pembelajaran di dalam kelas membuat siswa merasa bosan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi pelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan inovasi media maupun model pembelajaran, aktivitas belajar siswa pun kurang maksimal karena pembelajaran berpusat pada pendidik. Dalam mencari solusi dari permasalahan yang terjadi, penulis merencanakan solusi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10509 Muaratais II dengan menggunakan media *puzzle*. Alasan peneliti menggunakan penggunaan media *puzzle* adalah kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif dengan melibatkan keaktifan siswa-siswi, siswa belajar sambil bermain, menjalin komunikasi yang baik antar team, membuat siswa sabar dan kerjasama yang baik dalam merangkai potongan-potongan *puzzle* agar menjadi *puzzle* yang utuh, siswa akan penasaran sehingga tertarik untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar kurang menarik perhatian peserta didik dikarenakan jarang guru menggunakan media pembelajaran. Jadi, hal yang harus diperhatikan atau dilakukan seorang guru ialah dengan menyediakan media pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pupung Rahayu Noviati, penelitian menunjukkan adanya peningkatkan hasil belajar IPS.

penggunaan media puzzle meningkatkan hasil belajar IPS, menjadi acuan guru dalam meningkatkan prestasi belajar, serta dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya. Hasil persentasi ketuntasan sebelum digunakan media puzzle hanya mencapai 23,1% siswa. Kemudian pada siklus II persentasi ketuntasan mencapai 80,8%, sehingga meningkat sekitar 57,7%.⁴

Dari latar belakang masalah di atas maka saya peneliti mengangkat judul Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi yang telah penulis lakukan, maka masalah yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Puzzle* belum digunakan atau di aplikasikan.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.
3. Kreativitas guru dalam menggunakan media pada saat proses pembelajaran masih kurang.

C. Batasan Masalah

Sebagai batasan masalah dalam penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais

⁴ Pupung Rahayu Noviati, "Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 No 1, 2017

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu memberikan batasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian ini, antara lain:

1. Media Pembelajaran *puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah teka-teki. Media pembelajaran *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena dapat dicerna melalui indera penglihatan. Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan lainnya sehingga membentuk gambar.⁵

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁶

3. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yaitu ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.⁷

⁵ Anirisa Latut Torikil Maviro, "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Lambaro, Aceh Besar", *Skripsi* (Darussalam Banda Aceh: UIN A-Raniry, 2017), hlm 32-33

⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 45

⁷ Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm 6

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian Tindakan kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran IPS di SD NEGERI 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais?
2. Apakah penerapan media *puzzle* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk meningkatkan penerapan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Mata pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 kecamatan Angkola Muaratais.
2. Untuk Mengetahui Penerapan Media Gambar *Puzzle* Pada Mata Pelajaran IPS di SD NEGERI 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1. Secara teoritis
 - 1) Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa,serta sebagai bahan kajian peneliti yang akan meneliti

yang sama dengan temanya sebagai bahan pertimbangan atau kajian terdahulu

- 2) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan peneliti serta dijadikan sebagai landasan berpijak untuk penelitian selanjutnya

2. Secara praktis

a. Bagi Pendidik

1. Pendidik dapat menggunakan media *puzzle* sebagai media yang menyenangkan, dan dapat diterapkan dalam mata pelajaran yang lain.
2. Pendidik dapat memperbanyak penggunaan media yang dapat menyenangkan.

b. Bagi Siswa

1. Siswa dapat memahami materi dengan media yang baru dan menyenangkan
2. Siswa merasa senang belajar, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

1. Dapat meningkatkan mutu sekolah sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dan dukungan masyarakat sekitar.
2. Untuk memberikan masukan agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* dikatakan berhasil apabila tes akhir siklus dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan minat belajar sebanyak 80% dari 15 orang.
2. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran skor minat belajar siswa dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 30 disetiap siklus.
3. Penerapan Media Pembelajaran *puzzle* dikatakan berhasil apabila peserta didik mengalami perubahan hasil yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS.
4. Apabila hipotesa tindakan berhasil yaitu jika hasil peserta didik pada mata pelajaran IPS dapat meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran *puzzle* di kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais. Apabila hipotesa ditolak maka penggunaan media pembelajaran *puzzle* tidak meningkatkan hasil belajar.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I yang berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II yang berisikan kajian pustaka yang terdiri dari kajian teori penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

Bab III yang berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, yaitu Deskripsi Data Hasil Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian, Keterbatasan Penelitian.

Bab V adalah Penutup yang berisikan kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

Agar dapat mengetahui gambaran keberhasilan seseorang dalam belajar, maka dilakukan suatu evaluasi atau penilaian terhadap apa yang dipelajarinya. Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.⁸ Evaluasi juga dapat di artikan sebagai pengukuran penilaian.⁹ Hasil penilaian inilah yang dinamakan dengan hasil belajar. Artinya , kecakapan atau kemampuan yang telah dimiliki seseorang itu setelah ia mengikuti proses pembelajaran.

Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar disebut kemampuan. Menurut Gagne, ada lima kemampuan yang dikatakan sebagai hasil belajar yaitu:

1. Keterampilan intelektual
2. Strategi kognitif
3. Sikap
4. Informasi verbal
5. Keterampilan motorik¹⁰

⁸ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Grafindo Persada 2004), hlm. 197

⁹ Tatang S, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hlm. 227.

¹⁰ Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2011), hlm. 118.

Disamping itu bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan dari yang belum mampu menjadi mampu, dan juga penguasaan yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran yang demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (produk) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan.¹¹

2. Tujuan Hasil Belajar

Merumuskan tujuan dengan baik merupakan langkah pertama dan utama untuk merumuskan hasil belajar, karena sasaran utama evaluasi dinyatakan dalam perumusan tujuan. Zakiah darajat merumuskan tujuan hasil belajar sebagai berikut:

1. Tekanan diletakkan pada kegiatan belajar, bukan pada hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh karena guru tidak dapat membedakan antara proses dan hasil belajar.
2. Uraian tentang tingkah laku (*performance*) siswa tidak jelas, karena tidak menggunakan kata kerja operasional, sehingga

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm 44.

timbul kesukaran untuk mengukur dan mengamati tingkah laku siswa.

3. Hasil belajar siswa tidak diuraikan dengan jelas dan baik. Perumusan tujuan intruksional khusus merupakan hal yang mutlak perlu dan amat strategis sebagai petunjuk kearah penilaian hasil belajar. Oleh karenanya semua guru dituntut untuk mampu terampil dalam merumuskan tujuan pendidikan, sebagai penjabaran yang telah tercantum dalam kurikulum.¹²

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa merumuskan tujuan hasil belajar merupakan langkah pertama untuk menilai hasil belajar siswa, dapat dilihat dari kegiatan belajar yang dilakukan siswa, dan tingkah laku siswa sehingga guru dapat membedakan antara proses dengan hasil belajar. Dalam hal ini semua guru dituntut untuk mampu dan terampil dalam merumuskan tujuan intruksional khusus sebagai penjabaran ditujukan intruksional umum yang telah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan.

3. Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Buddha, dan Islam

a. Mengenal Peninggalan Sejarah Masa Hindu, Buddha, dan Islam

Hindu, Budha, dan Islam telah menjadi agama yang diakui di Indonesia. Agama tersebut tidak tiba-tiba ada di Indonesia. Agama-agama itu muncul karena adanya pengaruh bangsa asing. Berdasarkan catatan sejarah, Hindu dan Budha muncul di Indonesia pada abad ke-2 Masehi. Agama tersebut dibawa oleh orang-orang India dan Cina. Orang-orang

¹² Zakia Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm, 207-208

Cina datang ke Indonesia untuk berdagang. Biasanya, para pedagang Cina menetap sementara di daerah-daerah Indonesia. Mereka berhubungan dengan penduduk Indonesia. Dari hubungan itu, ada beberapa pengaruh di antaranya agama.

Ada banyak peninggalan sejarah yang ditemukan di Indonesia. Peninggalan-peninggalan ini dapat membantumu untuk mengetahui sejarah. Tentu saja sejarah negara kita, yaitu Indonesia. Berdasarkan jenisnya, peninggalan sejarah dapat dikelompokkan sebagai berikut.

b. Bangunan

Peninggalan sejarah berupa bangunan antara lain candi, prasasti, yupa, patung, relief, gapura, masjid, dan benteng.

c. Karya sastra/kتاب

Karya sastra berupa kitab biasanya menceritakan kisah sebuah kerajaan. Ada juga yang menceritakan ramalan, ajaran agama, dan moral. Selain itu, ada juga karya sastra yang menceritakan tentang kepahlawanan seorang tokoh.

d. Adat istiadat

Adat istiadat yaitu budaya yang berasal dari masa lalu. Budaya tersebut masih berlangsung sampai sekarang.

e. Contoh Peninggalan Sejarah daerah

Adapun contoh Peninggalan seajarah di Daerah Kota Padangsidempuan yaitu: pada bangunan seperti Benteng Huraba. Sedangkan pada adat istiadat yaitu tari To-tor atau adat Margondang.

4. Media Pembelajaran *Puzzle*

a. Hakikat Media pembelajaran

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association For Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanifulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar-mengajar.¹³

Secara Etimologi media berasal dari bahasa latin yang artinya alat, sedangkan secara terminologi ialah menyajikan suatu informasi ilmiah yang dapat membuat seseorang paham dengan mudah. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat bantu mengajar, baik di kelas (*indoor*) ataupun di luar kelas (*outdoor*). Hal ini diperkuat oleh Djahiri bahwa media pembelajaran sebagai alat yang akan mudah membantu

¹³ Asnawir dan M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

kelancaran serta keberhasilan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.¹⁴

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Media juga dikatakan sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional.

Menurut Hamalik dalam buku Mohammad Syarif Sumantri, guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam media pembelajaran, yang meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifitaskan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk beluk proses belajar.
- d. Hubungan antar metode mengajar dan media pembelajaran.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pembelajaran.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.
- g. Berbagai jenis alat dan tehnik media pembelajaran.
- h. Usaha inovasi dalam media pembelajaran.¹⁵

Sebagai salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku dan lain-lain yang digunakan dalam menyalurkan isi pelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan guru untuk:

- a. Memperjelas informasi/ pesan

¹⁴ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 92

¹⁵ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Terori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 303

- b. Memberikan tekanan pada hal-hal yang penting
- c. Memberikan variasi
- d. Memperjelas struktur pembelajaran
- e. Meningkatkan motivasi.¹⁶

Menurut Sudjana dalam buku Mohammad Syarif Sumantri, alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi
- 4) Siswa banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.¹⁷

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Hamalik dalam buku Azhar Arsyad, mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan

¹⁶ Mohammad Syaris Sumantri..., hlm. 303

¹⁷ Mohammad Syarif Sumantri..., hlm. 304

rangsangan, kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁸

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dan penyampaian pesan dan isi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Di samping itu juga dapat membangkitkan motivasi, minat siswa, dan juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

Levie & Lentz dalam buku Azhar Arsyad, menemukan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi Atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu sehingga mereka tidak memperhatikannya
2. Fungsi Afektif yaitu dapat meningkatkan kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi Kognitif, yaitu dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 19

4. Fungsi Kompensatoris, yaitu dapat membantu siswa dalam memahami isi teks, serta membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingat kembali.¹⁹

Menurut Kemp & Dayton dalam buku Azhar Arsyad, dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Alokasi waktu pembelajaran dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi gambar dan kata dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas
6. Pembelajaran dapat diberikan dimana pun dan kapan pun
7. Sikap positif siswa dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.²⁰

Sudjana & Rivai dalam buku Azhar Arsyad, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

¹⁹ Azhar Arsyad..., hlm. 20-22

²⁰ Azhar Arsyad..., hlm. 23-24

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengar uraian guru, akan tetapi seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.²¹

Dari uraian dan pendapat beberapa para ahli, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu dan dapat memberikan kesamaan pengalaman serta terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

c. Media *Puzzle*

²¹ Azhar Arsyad..., hlm. 25-26

Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh. Media *puzzle* merupakan inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan media *puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Media *puzzle* juga disebut permainan edukasi karena bukan hanya permainan tetapi mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran tangan, berfikir kreatif, melatih siswa untuk memecahkan masalah, dan siswa dapat belajar sambil bermain serta dapat memunculkan motivasi untuk mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.²²

Penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias, minat belajarnya tinggi, dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana yang dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dimana media *puzzle* ialah suatu media berupa potongan gambar, soal dan jawaban yang bisa dijadikan sebagai alat edukasi yang menarik, merangsang pikiran,

²² Ela Latifatul Fajariyah, "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS", *skripsi* (Metro: IAIN Metro, 2017), hlm. 30-31

serta siswa lebih aktif dalam menyusun serta mencocokkan gambar ataupun soal yang diberikan.

Setiap media yang digunakan tentu mempunyai kelebihan serta kekurangan dalam media pembelajaran yang digunakan. Adapun kelebihan media pembelajaran *puzzle*, yaitu:

- 1) Melatih Psikomotorik
- 2) Melatih daya ingat
- 3) Pembelajaran lebih menyenangkan dan terjadinya interaksi antara siswa dan siswa lainnya.²³
- 4) Bersifat konkret
- 5) Menarik perhatian serta minat peserta didik
- 6) meningkatkan hasil belajar serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.²⁴
- 7) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 8) Mengenal siswa pada sistem dan konsep hubungan
- 9) Dengan memilih gambar/ bentuk, dapat melatih siswa untuk berfikir matematis (menggunakan otak kirinya)

Adapun kekurangan media pembelajaran *puzzle*, antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang
- 2) Menuntut kreatifitas pendidik

²³ Siti Nur Aftika, "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Relasi Kelas I SDN Ragunan 012", *Skripsi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020), hlm. 31

²⁴ Leny Suryaning Astutik dkk, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, Volume 8, No. 1, April 2020, hlm. 79-87

- 3) Kelas menjadi kurang terkendali
- 4) Kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.²⁵

e. Manfaat Media Pembelajaran *Puzzle*

Manfaat media puzzle adalah meningkatkan keterampilan anak dalam memecahkan masalah. *Puzzle* memiliki sifat mengusik rasa ingin tahu anak-anak, media yang efektif dalam mengenal dan menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui media ini peserta didik akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada. Dengan penggunaan media *puzzle* ini sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar peserta didik lebih aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran serta pembelajaran akan lebih bermakna.²⁶

f. Langkah-Langkah Media Pembelajaran *Puzzle*

Berikut adalah langkah-langkah seorang pendidik pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* :

- a. Guru mencarikan gambar tentang candi Borobudur
- b. Gambar-gambar tersebut dipotong menjadi beberapa bagian
- c. Siswa diminta untuk menyusun kembali potongan-potongan gambar tersebut, sehingga membentuk gambar yang utuh kembali

²⁵ Nita Zahara, "Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I MIN 5 Aceh Besar", *Skripsi* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), hlm. 13-14

²⁶ Isna Ari Kusuma, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang", *Skripsi* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018), hlm 28-29

Selain langkah-langkah menggunakan media *puzzle* diatas. Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran :

- a. Setelah memberikan informasi kepada siswa mereka akan bersaing di dalam permainan yang akan menuntut kerjasama, pendidik membagi siswa dalam bentuk kelompok.
- b. Selanjutnya pendidik meminta salah satu wakil masing-masing kelompok maju ke depan dan menerima amplop yang berisi potongan-potongan *puzzle* untuk kelompoknya.
- c. Setelah siswa mendapatkan potongan-potongan *puzzle*, pendidik member aba-aba agar kelompok segera memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan kertas agar menjadi gambar yang utuh.
- d. Kegiatan berlangsung sampai seluruh kelompok menyelesaikan pekerjaan atau hasil menyusun potongan-potongan kertas yang ada. Kelompok yang setiap anggotanya dapat menyusun pertama kali, dinyatakan sebagai pemenang

5. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

a. Pengertian IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Stude* merupakan suatu mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu social (*social sciene*) terpilih dan dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah. Sebagai suatu mata pelajaran yang berisi perpaduan dari berbagai disiplin ilmu social, menuntut pengajaran yang terpadu sehingga batas atau sekat masing-masing disiplin ilmu social dalam mata pelajaran ini tidak begitu terlihat dengan jelas.

Pusat Kurikulum menyatakan bahwa “IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran... Berbagai perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat harus dapat ditangkap oleh lembaga pendidikan yang kemudian menjadi sumber bahan materi pelajaran”. Lebih lanjut dinyatakan bahwa “IPS adalah bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah,; Geografi, Sosiologi, Antropologi. Dan Ekonomi”.

National Council for the Social Studies (NCSS) (2005) mendefinisikan *social studies* atau Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu social dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. Dalam program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum,

filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta materi yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.²⁷

b. Tujuan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap dan nilai (attitude dan values) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik, tujuan pengajaran IPS di sekolah sebagai berikut,

1. Pengajaran IPS ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya sehingga harus terpisah-pisah sesuai dengan *body of knowledge* masing-masing disiplin ilmu social tersebut.
2. Pengajaran IPS ialah untuk menumbuhkan warga Negara yang baik. Sifat warga negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayannya daripada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu social yang terpisah-pisah.
3. Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus

²⁷ Wahidmurni, Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah *Metodologi Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 15-17

dapat menampung tujuan para siswa yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.

4. Pengajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran closed areas agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antarpersonal.

Tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, dengan menitikberatkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan social yang membahas interaksi antar manusia, dan lingkungan alam yang membahas antara manusia dengan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu dapat berpikir kritis dan kreatif, dan dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa.

Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengambankan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah social yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendirinya maupun yang menimpa masyarakat.

National Council for the Social Studies (IPS) adalah membentuk siswa mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang rasional sebagai warga negara yang dengan kultur yang beragam, dan masyarakat demokratis di dunia yang saling ketergantungan . Menurut Zamroni arah pengajaran ilmu-ilmu sosial adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kesadaran serta komitmen siswa terhadap perkembangan masyarakat.²⁸

c. Karakteristik IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

²⁸ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), hlm. 8-10

Secara teoritis, pembelajaran IPS juga memiliki karakteristik yang spesifik, yakni:

1. Mempelajari system sosial dan system budaya
2. Mempelajari tentang kehidupan manusia, analisis interaksinya dan lingkungannya
3. Mempelajari aspek ekonomi dan kesejahteraan
4. Mempelajari waktu perubahan
5. Mempelajari sistem berbangsa dan bernegara
6. Berkududukan sebagai ilmu sosial pendukung²⁹

B. Penelitian yang Relevan

Dari tinjauan yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut ini beberapa penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ela Latifatul Fajariyah yang berjudul “Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017” Metodologi yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dilihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 63% dan pada siklus II sebesar 78%, mengalami peningkatan rata-rata sebesar 15% dengan predikat baik. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan

²⁹ Ahmad susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 127

hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Sumberrejo, hal ini dibuktikan dengan prosentse hasil hasil test pada siklus I dan siklus II diperoleh berdasarkan test tertulis pada siswa yang berbentuk soal uraian berjumlah 5 butir soal. Pada siklus I dengan hasil ketuntasan 70% kemudian mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 17% pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 87%.³⁰

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anggit Nur Azmi dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017 Metodologi yang digunakan dalam penelitian adalah penilitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Evaluasi penggunaan media *puzzle* dengan cara evaluasi formatif. Semua rangkaian penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS dijalankan sesuai apa yang direncanakan. Hal ini dibuktikan dengan guru menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media *puzzle* yang telah berkembang. Nilai yang diperoleh siswa memuaskan yaitu rata-rata setiap siswa mendapatkan nilai di atas KKM yang telah ditetapkan sebelumnya oleh guru yaitu 75. Evaluasi yang digunakan sesuai dengan teori Heinich dan kawan-kawan yaitu *Evaluate*.³¹

³⁰ Ela Latifatul Fajariyah yang berjudul “Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017” Tahun 2017

³¹ Anggit Nur Azmi, “Penggunaan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017” Tahun 2016

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rendra Ari Prabowo dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN I Jatipurwo Tahun 2011/2012”. Metodologi yang dilakukan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* oleh guru akan meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan antusia siswa dalam belajar, meningkatkan kerjasama siswa dan menuntut guru untuk kreatif.³²

Dari beberapa penelitian diatas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri, yaitu:

- a. Persamaannya
 1. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran *Puzzle*
 2. Metodologi yang digunakan yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas
- b. Perbedaannya
 1. Tahun penelitian di atas berbeda, peneliti meneliti pada tahun 2020, kemudian tempat yang dilakukan peneliti yaitu di SD Negeri 101509 Muaratais II Kecamatan Angkola Muaratais
 2. Mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti yaitu mata pelajaran IPS sedangkan mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti di atas terdiri dari IPA.

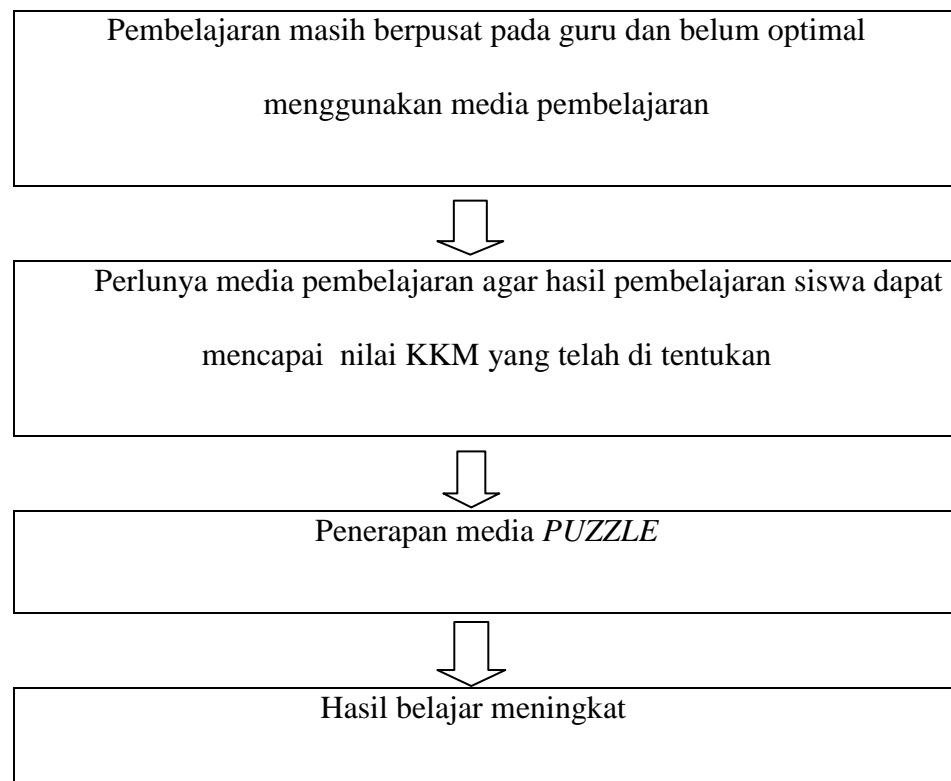
³² Rendra Ari Prabowo dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN I Jatipurwo Tahun 2011/2012” Tahun 2012

3. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa solusi minat belajar siswa

C. Kerangka Berpikir

Dilihat dari komponen-komponen yang telah disebutkan diatas salah satunya adalah media. Media merupakan alat/sarana dalam penunjang proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, menarik perhatian/minat untuk belajar serta memberikan kesan yang lebih bermakna. Seperti Media Pembelajaran *Puzzle*. Disini peneliti menggunakan media pembelajaran *Puzzle* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri 101509 Muaratais II. Pada media pembelajaran *puzzle*, siswa akan disajikan dengan sistem belajar sambil merupakan alat/sarana dalam penunjang proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, menarik perhatian/minat untuk belajar serta memberikan kesan yang lebih bermakna. Seperti Media Pembelajaran *Puzzle*. Disini peneliti menggunakan media pembelajaran *Puzzle* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri 101509 Muaratais II. Pada media pembelajaran *puzzle*, siswa akan disajikan dengan sistem belajar sambil bermain. Dimana pada media pembelajaran peneliti akan menyajikan beberapa potongan gambar beserta tulisan yang menarik dan berkesan indah. Kemudian siswa akan disuruh menyusun ataupun mencocokkan potongan-potongan tersebut menjadi bagian yang sempurna, baik dan benar. Sehingga dalam proses pembelajaran tersebut akan terkesan lebih menarik, perhatian ataupun minat anak akan semakin

tinggi, lebih menyenangkan, komunikasi/interaksi sesama siswa akan terlihat, mengasah daya ingat anak, lebih kreatif, dan melatih kesabaran dan keuletan dalam menyusun potongan-potongan tersebut.



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka peneliti dapat menarik suatu hipotesis bahwa “Penerapan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 101509 Muaratais II Kecamatan Angkola Muaratais.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais. Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal sampai dengan selesai pada batas waktunya, sebagaimana tercantum dalam lampiran I (Time Scedule Penelitian). Proses pembelajaran yang di SD Negeri 101509 Muaratais 2 melakukan tatap muka atau luring dengan jadwal yang berbeda beda dengan 4x seminggu.

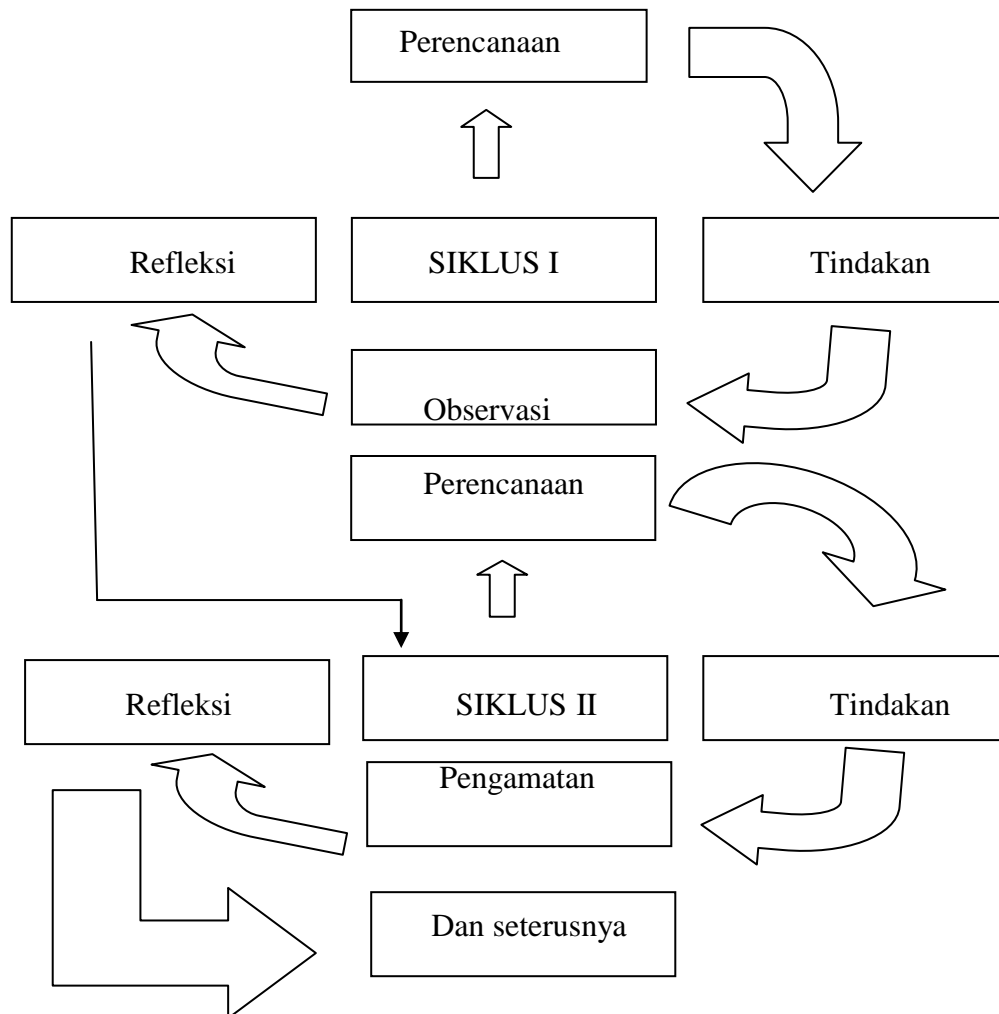
B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru sekaligus sebagai peneliti, yang disusun dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah actual yang dihadapi oleh guru di lapangan.³³

Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian Deskriptif (descriptive research) adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu. Penelitian deskriptif juga dapat

³³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan Edisi Revisi*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 188-189

diartikan sebagai penelitian yang berupaya untuk menjelaskan masalah-masalah yang aktual, yakni masalah yang sedang terjadi atau masalah yang muncul pada saat sekarang.³⁴



Gambar 3.1

Model PTK Menurut Kurt Lewin Dalam Beberapa Siklus

Keterangan :

³⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 59-60

Siklus 1 : Perencanaan I (*planning*) tindakan dan pengamatan siklus I (*act & observe*) dan refleksi siklus I (*reflec*)

Siklus 2 : Perencanaan siklus II perencanaan (*plan*), tindakan dan pengamatan II siklus II (*act & observe*) dan refleksi siklus II (*reflec*).

C. Latar dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais yang berjumlah 21 orang, yang terdiri dari 14 orang siswi perempuan dan 6 orang siswa laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan menggunakan siklus. Siklus yang digunakan dinamakan dengan model siklus. Dimana pada model siklus ini lebih menonjolkan kegiatan yang harus dilaksanakan oleh setiap peneliti misalnya guru dalam setiap kali putaran.³⁵ Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan indikator yang hendak dicapai yaitu penggunaan media pembelajaran *Puzzle* sebagai upaya dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat setelah dilakukan sebuah tindakan. Sebelum merencanakan siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra tindakan.

Dalam kegiatan pra tindakan ini peneliti melaksanakan studi pendahuluan terlebih dahulu tentang kondisi sekolah yang akan diteliti. Pada

³⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis...*, hlm. 156

kegiatan pra tindakan ini peneliti juga melakukan beberapa kegiatan lain, diantaranya:

- a. Menentukan subyek penelitian
- b. Melakukan wawancara dengan guru kelas V
- c. Melakukan observasi kelas
- d. Menentukan sumber data
- e. Membuat soal tes awal (*pre test*)
- f. Melakukan tes awal
- g. Menentukan kriteria keberhasilan

Dari kegiatan pra tindakan, maka peneliti melakukan refleksi. Dari refleksi tersebut, peneliti memberikan solusi tindakan yang akan digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais yaitu dengan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*.

Dengan mengacu pada refleksi awal tersebut maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan prosedur sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)
3. Observasi (*Observation*)
4. Refleksi (*Reflection*)

Secara rinci prosedur penelitian tindakan untuk siklus I dijabarkan sebagai berikut:

- a. Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah

- 1) Menyusun rancangan Media Pembelajaran *Puzzle*
- 2) Menentukan tujuan pembelajaran
- 3) Menyiapkan materi yang akan disajikan
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa selama pembelajaran
- 5) Membuat pedoman wawancara untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran
- 6) Membuat lembar rubrik penilaian yang sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam kegiatan ini peneliti melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

c. Observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pengumpulan data dan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan format observasi yang telah disediakan. Hasil observasi dan hasil tes akhir tindakan ini akan ditindak lanjuti dan digunakan sebagai bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi

d. Refleksi

Pada tahap ini hasil yang didapatkan dalam tindakan serta observasi yang dikumpulkan. Refleksi ini dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan agar dapat memperbaiki tindakan selanjutnya, dengan tujuan

meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Apabila ketiga indikator keberhasilan tercapai maka siklus tindakan berhenti. Akan tetapi apabila indikator belum tercapai pada siklus tindakan, maka peneliti mengulang siklus tindakan dengan memperbaiki kinerja pembelajaran.

E. Sumber Data

Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang diperlukan, yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data primer yaitu data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai informasi, yaitu guru kelas mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais. Data sekunder yaitu data pendukung yang dibutuhkan peneliti, yaitu kepala sekolah, tata usaha serta siswa-siswi SD Negeri 101509 Muaratais 2.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes

Observasi yaitu mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung terhadap objek yang akan diteliti. Observasi yang digunakan adalah lembar hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran

2. Observasi

Tes adalah instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data dalam penelitian ini diperlukan teknik pemeriksaan atau teknik penjamin keabsahan data. Adapun teknik penjamin keabsahan data adalah sebagai berikut:

1. Perpanjangan waktu penelitian

Instrumen pada penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan peneliti tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan perpanjangan waktu. Perpanjangan waktu tersebut akan meningkatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, lalu memusatkan perhatian pada hal tersebut. Ketekunan pengamatan berarti peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara terus-menerus terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian peneliti menelaah secara rinci sampai seluruh faktor yang diamati dapat dipahami.

3. Kecukupan referensi

Kecukupan referensi terkait dengan dokumentasi penelitian seperti film, video atau rekaman lainnya. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dengan kritik yang telah

terkumpul. Bahan-bahan yang tercatat atau terekam dapat digunakan sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam teknik menjamin keabsahan data, maka teknik menjamin keabsahan data yang dipakai dalam pembahasan penelitian ini adalah perpanjangan waktu penelitian, ketekunan pengamatan, triangulasi, dan kecukupan referensi.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes formatif yaitu tes hasil belajar siswa. Namun pada penelitian ini siswa sebagai peneliti lebih spesifik pada kuantitatif untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa.

Untuk mencari nilai rata-rata, tinggal menjumlahkan setiap skor dibagi dengan banyak siswa yang memiliki skor. Dari pernyataan diatas maka rumus yang digunakan untuk mendukung rata-rata kelas adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata kelas

N : Jumlah nilai tes siswa

Σ : jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Presentase ketuntasan peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase ketuntasan siswa

Σ : jumlah nilai siswa

N: Banyak siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 101509 Muaratais 2 . Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa. Proses penelitian ini dimulai dengan mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru wali kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 untuk meminta izin persetujuan dalam melaksanakan penelitian dan menyampaikan tujuan pelaksanaan penelitian yang dilakukan. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan di kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 dengan tujuan untuk mengetahui kondisi nyata yang ada dilapangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, menemukan beberapa masalah yaitu guru masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) yang dominan berperan aktif adalah guru. Penggunaan model yang bervariasi dan suasana yang kurang menyenangkan dapat menyebabkan semangat belajar siswa mengalami kemunduran. Terlihat juga bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa tidak meningkat karena siswa lebih banyak pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut maka peneliti menjadikan sebagai bahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

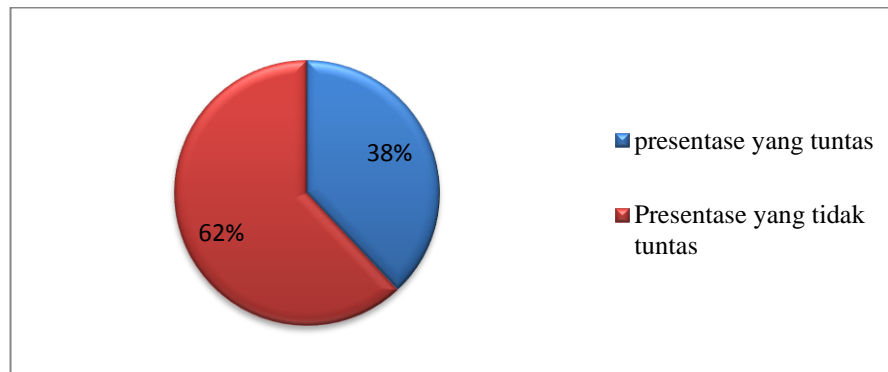
pelajaran Ilmu pengetahuan sosial (Ips) dengan menggunakan media *Puzzle* di kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2.

Pada hari senin 11 April 2022 peneliti melakukan pertemuan dengan kepala sekolah SD Negeri 101509 Muaratais 2 untuk meminta ijin melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Setelah itu peneliti melakukan tes soal di selembar kertas.. Adapun hasil tes awal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Data Hasil Tes Belajar pada Kondisi Awal
Siswa Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2

Kelas	Kategori	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
V	Tuntas	≥ 75	6	29%
	Belum Tuntas	≤ 75	15	71%
Total			21	100%

Dari hasil tes di atas dapat diketahui bahwa jumlah yang tidak tuntas lebih banyak dari pada jumlah yang tuntas. Dari 21 siswa yang mencapai KKM hanya 6 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 15 siswa. Presentase yang tuntas sebesar 29%, dan presentase yang tidak tuntas sebesar 71%. Padahal KKM yang sudah ditetapkan sekolah adalah 70 sehingga siswa belum dikatakan tuntas. Oleh karena itu, perlu diadakan tindakan untuk memperbaiki rendahnya kemampuan Belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle*. Untuk lebih jelas hasil tes kemampuan belajar siswa dapat dilihat dalam diagram lingkaran dibawah ini:



Gambar 4.1
Diagram Lingkaran Tes Kondisi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan tes di atas dapat dilihat bahwa perolehan persentase kondisi awal yang tuntas yaitu 38% sedangkan yang tidak tuntas yaitu 62% jadi perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menggunakan *puzzle* pada mata pelajaran IPS. Upaya yang dilakukan adalah dengan menyusun RPP yang disesuaikan dengan buku tematik, materi yang dibawakan yaitu Peninggalan Sejarah dengan menggunakan media *puzzle*.

Peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dimana satu siklus terdiri dari 2 pertemuan. kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan Peninggalan Sejarah melalui media *puzzle* yang dilakukan pada siklus I dan siklus II.

2. Siklus I

a. Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 11 April 2022 jam 08:00 WIB sampai

dengan selesai. Adapun pokok bahasan yang disampaikan adalah penerapan media *Puzzle*. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru.

1) Tahap Perencanaan (*planning*)

Pada perencanaan ini peneliti akan menerapkan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi peninggalan sejarah, kemudian peneliti akan memberikan tes berbentuk pilihan ganda. Perencanaan yang dilakukan dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial untuk menerapkan media *Puzzle* adalah sebagai berikut.

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Menerapkan media *Puzzle* sebagai alat bantu untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang digunakan peneliti.
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian yaitu gambar beserta soal di dalamnya untuk dikerjakan secara berkelompok.

2) Tahap Tindakan (*Action*)

- a) Guru memberikan salam pembuka dan mengajak siswa bersama-sama berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menerapkan media *Puzzle*.
- c) Guru meminta siswa untuk membuka buku siswa
- d) Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang materi peninggalan sejarah.
- e) Selanjutnya guru memberikan dan menjelaskan gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

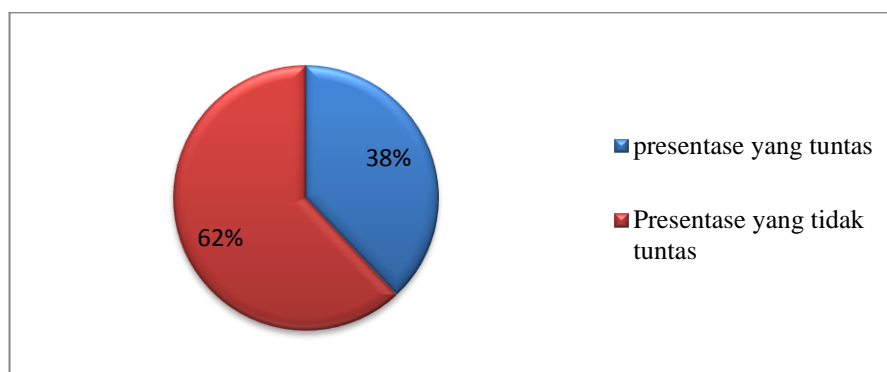
- f) Guru membagikan *Puzzle* untuk dikerjakan bersama kelompok.
- g) Setelah guru memberikan penjelasan tentang media *Puzzle*, guru menginstruksikan siswa untuk menyusun rangkaian *Puzzle* dan guru juga membimbing siswa dalam diskusi kelompok.
- h) Setelah siswa selesai mengerjakannya siswa diminta untuk mengumpulkan hasil tes kepada guru.
- i) Sebelum kegiatan proses pembelajaran berakhir pada kegiatan akhir ini guru terlebih dahulu menyimpulkan pembelajaran yang sudah diajarkan.
- j) Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa apakah masih ada siswa yang belum mengerti tentang pelajaran yang diajarkan.
- k) Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a kemudian mengucapkan salam kepada siswa.

Dari hasil pelaksanaan siklus I pertemuan I dan pertemuan II penerapan media *Puzzle* di kelas V SD Negeri 2 Muaratais 2 kecamatan angkola muaratais. Hasil yang didapatkan oleh siswa kelas V mengalami peningkatan dibandingkan dari hasil waktu pra siklus awal, walaupun pada siklus I pertemuan I siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan *Puzzle* dibandingkan dengan pertemuan II. Berikut hasil yang diperoleh dari siklus I pertemuan I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Data Hasil Tes Belajar pada Siklus I Pertemuan I
Siswa Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas	Kategori	Tuntas
Jumlah	8	13	Jumlah	8
Persentase	38,09%	61,90%	Persentase	38,09%

Dari hasil tes di atas dapat diketahui bahwa dari 21 siswa yang mencapai KKM hanya 13 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 13 siswa. Presentase yang tuntas sebesar 38,09%, dan presentase yang tidak tuntas sebesar 61,90%. Padahal KKM yang sudah ditetapkan sekolah adalah 70 sehingga siswa belum dikatakan tuntas. Oleh karena itu, perlu diadaakan tindakan untuk memperbaiki rendahnya kemampuan belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle*. Untuk lebih jelas hasil tes kemampuan belajar siswa dapat dilihat dalam diagram lingkaran dibawah ini:



Gambar 4.2
Diagram Lingkaran Tes Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat pada siklus I pertemuan I yaitu cukup baik karena adanya peningkatan dari tindakan sebelumnya

atau prasiklus. Presentase siswa yang tuntas mencapai 62% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 38%.

3) Observasi

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan bersamaan. Observasi mengamati secara langsung bagaimana aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Pada saat observasi dilaksanakan, lembar observasi telah disediakan guna mengetahui keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan penerapan media *Puzzle*.

Guru menyampaikan salam, mengecek kehadiran siswa dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Guru menyuruh salah satu siswa memimpin doa bersama-sama. Guru kurang menguasai materi pelajaran karna terlalu fokus kepada buku. Ketika guru menerapkan penggunaan media *Puzzle* sesuai yang direncanakan suasana kelas menjadi berubah dan siswa lebih bersemangat memperhatikan guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, namun banyak siswa yang menolak dengan kelompok yang dibagikan oleh guru, mereka ingin satu kelompok dengan teman-temannya. Suasana kelas menjadi kembali riuh kembali karena banyak yang menolak untuk bergabung dengan kelompoknya. Setelah siswa sudah bergabung dengan kelompoknya guru lembar soal kepada setiap kelompok.

Kemudian guru mengajak siswa mengumpulkan soal dimeja guru, setelah itu guru mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran.

Tabel 4.1
Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang di Amati	Pernyataan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pembelajaran	√	
		Mempersiapkan siswa untuk belajar		√
		Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
2	Kegiatan Inti	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√
		Penguasaan materi pelajaran	√	
		Melaksanakan penggunaan media <i>puzzle</i> sesuai dengan yang direncanakan	√	
		Memantau proses belajar siswa		√
3	Kegiatan Penutup	Guru mengajak siswa mengumpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	√	
		Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi		√
		Guru mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran	√	

Jumlah skor	5
Presentase	50%
Keterangan	Kurang

Keterangan:

Sangat baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi guru siklus I Pertemuan I jumlah skor 5 dengan presentase 50% yaitu cukup. Namun guru kurang dalam menguasai kelas. Hal ini perlu diperbaiki atau lebih di tingkatkan untuk mendapatkan hasil yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan memuaskan dipertemuan selanjutnya.

Tabel 4.2
Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang di Amati	Pernyataan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam pendidik, dan Menjawab daftar hadir peserta didik	√	
		Peserta didik bersikap sopan ketika berdo'a	√	
		Siswa tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar		√
2	Kegiatan Inti	Memperhatikan pendidik mengulas materi		√

		Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok		√
		Menjawab pertanyaan dari pendidik.	√	
		Melaporkan tugas secara lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan		√
		Memperhatikan pendidik mengulas materi	√	
3	Kegiatan Penutup	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi		√
		Peserta didik bersikap sopan ketika berdo'a	√	
Jumlah skor			5	
Presentase Peserta			50%	
Keterangan			Kurang	

Keterangan:

Sangat baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi siswa pada siklus I pertemuan I jumlah skor 5 dengan presentase 50% yaitu kurang. Namun siswa belum cukup baik dalam membimbing Peserta didik Siswa tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar, Memperhatikan pendidik mengulas materi,

Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok, Melaporkan tugas secara lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan, Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi, Namun perlu lagi perbaikan agar mendapatkan hasil yang memuaskan dalam belajar lebih maksimal.

b. Pertemuan II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 12 April 2022 jam 08:00 WIB sampai dengan selesai. Adapun pokok bahasan yang disampaikan adalah penerapan media *Puzzle* .Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru.

1) Tahap Perencanaan (*planning*)

Pada perencanaan ini peneliti akan menerapkan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi peninggalan sejarah, kemudian peneliti akan memberikan tes berbentuk pilihan ganda.

Perencanaan yang dilakukan dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial untuk menerapkan media *Puzzle* adalah sebagai berikut.

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Menerapkan media *Puzzle* sebagai alat bantu untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang digunakan peneliti.
- c) Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran

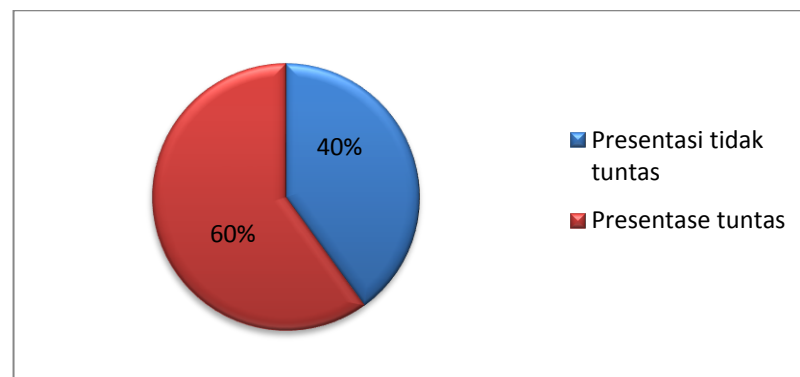
- 2) Tahap Tindakan (*Action*)
 - a) Guru memberikan salam pembuka dan mengajak siswa bersama-sama berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
 - b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menerapkan media *Puzzle*.
 - c) Guru meminta siswa untuk membuka buku siswa
 - d) Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang materi peninggalan sejarah.
 - e) Guru meminta siswa yang sudah selesai mengerjakan soal untuk mengumpulkan hasil tulisannya kepada guru didepan lalu menutup pertemuan dengan doa, dan mengucapkan salam.

Tabel 4.3
Data Hasil Tes Belajar pada Siklus I Pertemuan II
Siswa Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	10	11
Persentase	48%	52%

Dari hasil tes di atas dapat diketahui bahwa dari 21 siswa yang mencapai KKM hanya 10 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 11 siswa. Presentase yang tuntas sebesar 48%, dan presentase yang tidak tuntas sebesar 52%. Padahal KKM yang sudah ditetapkan sekolah adalah 70 sehingga siswa belum dikatakan tuntas. Oleh karena itu, perlu diadakan tindakan untuk memperbaiki rendahnya kemampuan menulis puisi

dengan menggunakan media *Puzzle*. Untuk lebih jelas hasil tes kemampuan belajar siswa dapat dilihat dalam diagram lingkaran dibawah ini:



Gambar 4.3
Diagram Lingkaran Tes Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat pada siklus I pertemuan II yaitu cukup baik karena adanya peningkatan dari tindakan sebelumnya atau siklus I pertemuan I. Pada siklus I pertemuan ke-II Presentase siswa yang tuntas sebesar 48%, sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 52%.

3) Observasi

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan bersamaan. Observasi mengamati secara langsung bagaimana aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Pada saat observasi dilaksanakan, lembar observasi telah disediakan guna mengetahui keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan penerapan media *Puzzle*.

Guru menyampaikan salam, mengecek kehadiran siswa dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Guru menyuruh salah

satu siswa memimpin doa bersama-sama. Ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran suasana kelas kurang kondusif karena ada sebagian siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, mereka ada yang berbicara bersama teman sebangku, ada yang menggambar-gambar buku karena merasa jenuh dan bosan. Walaupun demikian terdapat juga siswa yang masih mendengarkan penjelasan dari guru.

Guru kurang menguasai materi pelajaran karna terlalu fokus kepada buku. Ketika guru menerapkan penggunaan media *Puzzle* sesuai yang direncanakan suasana kelas menjadi berubah dan siswa lebih bersemangat memperhatikan guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, namun banyak siswa yang menolak dengan kelompok yang dibagikan oleh guru, mereka ingin satu kelompok dengan teman-temannya. Suasana kelas menjadi kembali ricuh kembali karena banyak yang menolak untuk bergabung dengan kelompoknya. Setelah siswa sudah bergabung dengan kelompoknya guru lembar soal kepada setiap kelompok.

Kemudian guru mengajak siswa mengumpulkan soal dimeja guru, setelah itu guru mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran.

Tabel 4.4
Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang di Amati	Pernyataan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pembelajaran	√	
		Mempersiapkan siswa untuk belajar		√
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2	Kegiatan Inti	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√
		Penguasaan materi pelajaran	√	
		Melaksanakan penggunaan media <i>puzzle</i> sesuai dengan yang direncanakan	√	
		Memantau proses belajar siswa		√
3	Kegiatan Penutup	Guru mengajak siswa mengumpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	√	
		Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi		√
		Guru mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran	√	
Jumlah skor			6	
Presentase			60%	
Keterangan			Cukup	

Keterangan:

Sangat baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Berdasarkan tabel pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan II dapat dilihat bahwa guru dalam hal data yang diperoleh di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan yang terjadi dari pertemuan I ke pertemuan II. Maka perlu diperbaiki dan ditingkatkan kembali agar lebih maksimal dengan menguasai kelas dan menyampaikan materi pembelajaran. Untuk lebih ringkasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I dan II

Kategori	Pertemuan I	Pertemuan II
Skor	5	6
Presentase	50%	60%
Kriteria	Cukup	Baik

Berdasarkan hasil perolehan observasi kegiatan guru pada siklus I pertemuan I diperoleh skor sebesar 5 dengan presentase rata 50% kategori cukup. Sedangkan pada pertemuan II skor yang diperoleh sebesar 6 dengan presentase 60% kategori baik.

Tabel 4.6
Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang di Amati	Pernyataan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam pendidik, dan Menjawab daftar	√	

		hadir peserta didik		
		Peserta didik bersikap sopan ketika berdo'a	√	
		Siswa tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar		√
2	Kegiatan Inti	Memperhatikan pendidik mengulas materi	√	
		Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok		√
		Menjawab pertanyaan dari pendidik.	√	
		Melaporkan tugas secara lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan	√	
		Tidak mengobrol dengan teman dalam kelompok kecuali membahas pembelajaran		√
3	Kegiatan Penutup	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi		√
		Peserta didik menjawab salam pendidik untuk mengakhiri pembelajaran	√	
Jumlah skor			6	
Presentase Peserta			60%	
Keterangan			Cukup	

Keterangan:

Sangat baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi siswa pada siklus I pertemuan I jumlah skor 9 dengan presentasi 60%

yaitu cukup. Namun perlu lagi perbaikan agar kemampuan siswa dalam belajar lebih maksimal.

4) Refleksi

Setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I, selanjutnya refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

Secara umum pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP yang telah disusun, namun demikian masih terdapat beberapa hambatan yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan perlu diadakan perbaikan dan pembenahan. Hambatan tersebut adalah:

- 1) Kurangnya pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Kurang maksimalnya guru dalam menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Siswa masih kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum dipahami karena mereka masih canggung dengan adanya guru baru.
- 4) Siswa masih ada yang menggunakan kesempatan untuk bercanda dengan teman pada saat bekerja kelompok, sehingga pada saat presentasi siswa masih kesulitan.
- 5) Beberapa siswa belum melatih diri dalam menghadapi kesulitan belajar sehingga hasil belajar masih rendah.

3. Siklus II

a. Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I. Adapun materi adalah peninggalan sejarah dengan media *Puzzle*. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru.

1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada perencanaan ini peneliti akan menerapkan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi peninggalan sejarah, kemudian peneliti akan memberikan tes berbentuk pilihan ganda.

Perencanaan yang dilakukan dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial untuk menerapkan media *Puzzle* adalah sebagai berikut.

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Menerapkan media *Puzzle* sebagai alat bantu untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang digunakan peneliti.
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian yaitu gambar beserta soal di dalamnya untuk dikerjakan secara individu
- d) Guru menyiapkan reward kepada siswa yang mendapat nilai tes yang bagus.

2) Tahap Tindakan (*Action*)

Tahap inti pada siklus II ini telah disesuaikan dengan RPP yang akan dibawakan pada hari senin 10 Januari 2022 pukul 09.00 WIB.

Langkah-langkah proses pembelajaran adalah:

- a) Guru mengucapkan salam kepada siswa dan membuka pelajaran dengan membaca do'a bersama.
- b) Setelah itu guru masuk kegiatan inti dengan menjelaskan materi pokok bahasan yang akan dipelajari.
- c) peneliti mengulang kembali materi peninggalan sejarah dipertemuan yang sebelumnya pada proses pembelajaran.
- d) guru bertanya apakah masih ingat tentang peninggalan sejarah.
- e) Guru membagikan soal kepada siswa untuk dijawab.
- f) setelah siswa selesai mengerjakannya siswa diminta untuk mengumpulkan hasil tes kepada guru.
- g) Guru terlebih dahulu menanyakan apakah masih ada siswa yang belum mengerti pelajaran yang dibawakan. Setelah itu guru menutup kelas dengan membaca do'a bersama-sama dan diakhiri dengan salam.

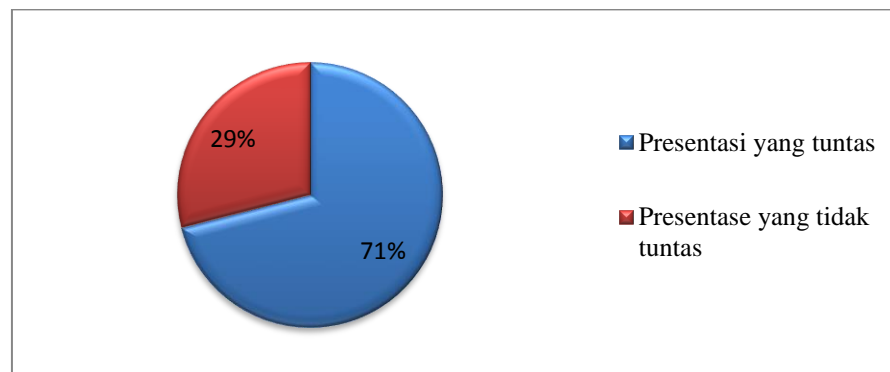
Dari hasil pelaksanaan siklus II pertemuan I dan pertemuan II pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan media *Puzzle* di kelas V SD Negeri 101509 Muatais 2. Hasil yang didapatkan oleh siswa kelas V mengalami peningkatan dibandingkan dari hasil waktu siklus I pertemuan I dan II. Berikut hasil yang diperoleh dari siklus II pertemuan I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Data Hasil Tes Belajar pada Siklus II Pertemuan I
Siswa Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
----------	--------	--------------

Jumlah	15	6
Persentase	71%	29%

Dari hasil tes di atas dapat diketahui bahwa dari 21 siswa yang mencapai KKM hanya 15 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 6 siswa. Presentase yang tuntas sebesar 71%, dan presentase yang tidak tuntas sebesar 29%. Padahal KKM yang sudah ditetapkan sekolah adalah 70 sehingga siswa belum dikatakan tuntas. Oleh karena itu, perlu diadakan tindakan untuk memperbaiki rendahnya kemampuan belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle*. Untuk lebih jelas hasil tes kemampuan menulis puisi dapat dilihat dalam diagram lingkaran dibawah ini:



Gambar 4.4
Diagram Lingkaran Tes Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan gambar di atas terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS disetiap siklus. Pada siklus II pertemuan I cukup baik karena adanya peningkatan dari tindakan sebelumnya atau siklus I pertemuan I dan pertemuan II, persentase siswa yang tuntas mencapai 71% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 29%.

3) Observasi

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan bersamaan. Observasi mengamati secara langsung bagaimana aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Pada saat observasi dilaksanakan, lembar observasi telah disediakan guna mengetahui keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan penerapan media *Puzzle* .

Guru menyampaikan salam, mengecek kehadiran siswa dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Guru menyuruh salah satu siswa memimpin doa bersama-sama. Ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran suasana kelas kurang kondusif karena ada sebagian siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, mereka ada yang berbicara bersama teman sebangku, ada yang menggambar-gambar buku karena merasa jenuh dan bosan. Walaupun demikian terdapat juga siswa yang masih mendengarkan penjelasan dari guru.

Guru kurang menguasai materi pelajaran karna terlalu fokus kepada buku. Ketika guru menerapkan penggunaan media *Puzzle* sesuai yang direncanakan suasana kelas menjadi berubah dan siswa lebih bersemangat memperhatikan guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, namun banyak siswa yang menolak dengan kelompok yang dibagikan oleh guru, mereka ingin satu kelompok dengan teman- temannya. Suasana kelas menjadi kembali ricuh kembali karena banyak yang menolak untuk bergabung dengan kelompoknya. Setelah

siswa sudah bergabung dengan kelompoknya guru lembar soal kepada setiap kelompok.

Kemudian guru mengajak siswa mengumpulkan soal dimeja guru, setelah itu guru mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran.

Tabel 4.8
Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang di Amati	Pernyataan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pembelajaran	√	
		Mempersiapkan siswa untuk belajar		√
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2	Kegiatan Inti	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	√	
		Penguasaan materi pelajaran	√	
		Melaksanakan penggunaan media <i>puzzle</i> sesuai dengan yang direncanakan	√	
		Memantau proses belajar siswa		√
3	Kegiatan Penutup	Guru mengajak siswa mengumpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	√	
		Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi		√

		Guru mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran	√	
Jumlah skor			7	
Presentase			70%	
Keterangan			Baik	

Keterangan:

Sangat baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Tabel 4.9
Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang di Amati	Pernyataan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam pendidik, dan Menjawab daftar hadir peserta didik	√	
		Peserta didik bersikap sopan ketika berdo'a	√	
		Siswa tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar		√
2	Kegiatan Inti	Memperhatikan pendidik mengulas materi	√	
		Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok	√	
		Menjawab pertanyaan dari pendidik.	√	
		Melaporkan tugas secara lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan	√	

		Tidak mengobrol dengan teman dalam kelompok kecuali membahas pembelajaran		√
3	Kegiatan Penutup	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi		√
		Peserta didik menjawab salam pendidik untuk mengakhiri pembelajaran	√	
Jumlah skor			7	
Presentase Peserta			70%	
Keterangan			Baik	

Keterangan:

Sangat baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi guru siklus II pertemuan I jumlah skor 7 dengan presentase 70% yaitu sangat baik. Hal ini perlu dipertahankan atau lebih di tingkatkan untuk mendapatkan hasil yang mencapai criteria ketuntasan minimal (KKM) dan memuaskan dipertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan II

Adapun materi adalah peninggalan sejarah dengan media *Puzzle* .

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru.

1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada perencanaan ini peneliti akan menerapkan penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi peninggalan sejarah, kemudian peneliti akan memberikan tes berbentuk pilihan ganda.

Perencanaan yang dilakukan dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial untuk menerapkan media *Puzzle* adalah sebagai berikut.

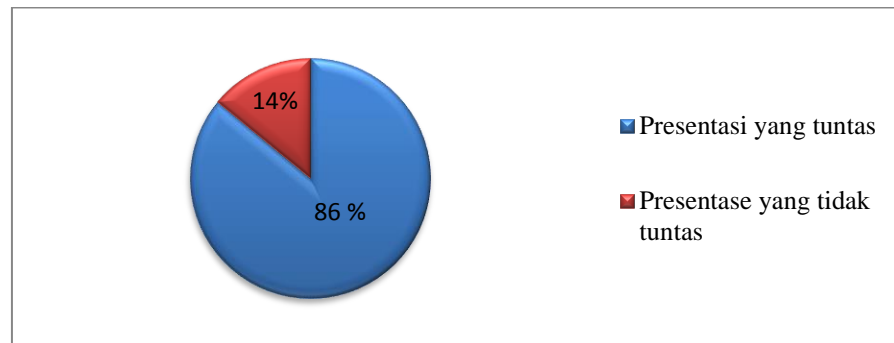
- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
 - b) Menerapkan media *Puzzle* sebagai alat bantu untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang digunakan peneliti.
 - c) menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran.
 - d) Mempersiapkan instrumen penelitian yaitu soal untuk dikerjakan secara individu
- 2) Tahap Tindakan (*Action*)
- a) Guru mengucapkan salam kepada siswa dan membuka pelajaran dengan membaca do'a bersama
 - b) peneliti mengulang kembali materi menulis puisi dihari pertama proses pembelajaran
 - c) peneliti mengulang kembali materi menulis puisi dihari pertama proses pembelajaran.
 - d) guru terlebih dahulu menanyakan apakah masih ada siswa yang belum mengerti pelajaran yang dibawakan. Setelah itu guru menutup kelas dengan membaca do'a bersama-sama dan diakhiri dengan salam.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II pertemuan I dan II pembelajaran peninggalan sejarah dengan menggunakan media *Puzzle* di kelas V SD Negeri 101509 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan. Hasil yang diperoleh pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pada siklus I, siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran dibandingkan dengan siklus II pertemuan II. Berikut hasil yang diperoleh dari siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Data Hasil Tes Belajar pada Siklus II Pertemuan II
Siswa Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	18	3
Persentase	86%	14%

Dari hasil tes di atas dapat diketahui bahwa dari 21 siswa yang mencapai KKM hanya 18 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 3 siswa. Presentase yang tuntas sebesar 86%, dan presentase yang tidak tuntas sebesar 14%. Kemudian pada siklus II aktivitas siswa sudah tergolong baik dan amat baik KKM yang sudah ditetapkan sekolah adalah 70 sehingga siswa sudah dikatakan tuntas. Oleh karena itu untuk lebih jelas hasil tes kemampuan menulis puisi dapat dilihat dalam diagram lingkaran dibawah ini:



Gambar 4.5
Diagram Lingkaran Tes Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan memuaskan dari siklus II pertemuan 1 terlihat dari tabel diatas siswa yang tuntas 18 dengan persentase 86% dan yang tidak tuntas 3 siswa dengan persentase 14%.

3. Tahap Observasi

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan bersamaan. Observasi mengamati secara langsung bagaimana aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Pada saat observasi dilaksanakan, lembar observasi telah disediakan guna mengetahui keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan penerapan media *Puzzle*.

Guru menyampaikan salam, mengecek kehadiran siswa dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Guru menyuruh salah satu siswa memimpin doa bersama-sama. Ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran suasana kelas kurang kondusif karena ada sebagian siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, mereka ada yang berbicara bersama teman sebangku, ada yang menggambar-gambar buku karena merasa jenuh dan bosan. Walaupun

demikian terdapat juga siswa yang masih mendengarkan penjelasan dari guru.

Guru kurang menguasai materi pelajaran karna terlalu fokus kepada buku. Ketika guru menerapkan penggunaan media *Puzzle* sesuai yang direncanakan suasana kelas menjadi berubah dan siswa lebih bersemangat memperhatikan guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, namun banyak siswa yang menolak dengan kelompok yang dibagikan oleh guru, mereka ingin satu kelompok dengan teman- temannya. Suasana kelas menjadi kembali ricuh kembali karena banyak yang menolak untuk bergabung dengan kelompoknya. Setelah siswa sudah bergabung dengan kelompoknya guru lembar soal kepada setiap kelompok.

Kemudian guru mengajak siswa mengumpulkan soal dimeja guru, setelah itu guru mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran.

Tabel 4.11
Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang di Amati	Pernyataan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pembelajaran	√	
		Mempersiapkan siswa untuk belajar		√
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	

2	Kegiatan Inti	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	√	
		Penguasaan materi pelajaran	√	
		Melaksanakan penggunaan media <i>puzzle</i> sesuai dengan yang direncanakan	√	
		Memantau proses belajar siswa		√
3	Kegiatan Penutup	Guru mengajak siswa mengumpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	√	
		Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi		√
		Guru mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran	√	
Jumlah skor			8	
Presentase			80%	
Keterangan			Sangat Baik	

Keterangan:

Sangat baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi guru siklus II pertemuan I jumlah skor 8 dengan presentase 80% yaitu sangat baik. Hal ini perlu dipertahankan atau lebih di tingkatkan untuk

mendapatkan hasil yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan memuaskan dipertemuan selanjutnya.

Tabel 4.12
Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang di Amati	Pernyataan	Ket	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam pendidik, dan Menjawab daftar hadir peserta didik	√	
		Peserta didik bersikap sopan ketika berdo'a	√	
		Siswa tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar		√
2	Kegiatan Inti	Memperhatikan pendidik mengulas materi	√	
		Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok	√	
		Menjawab pertanyaan dari pendidik.	√	
		Melaporkan tugas secara lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan	√	
		Tidak mengobrol dengan teman dalam kelompok kecuali membahas pembelajaran		√
3	Kegiatan Penutup	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi	√	
		Peserta didik menjawab salam pendidik untuk mengakhiri pembelajaran	√	
Jumlah skor			8	
Presentase Peserta			80%	
Keterangan			Sangat Baik	

Keterangan:

Sangat baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Berdasarkan data yang diperoleh di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan yang terjadi dari siklus II pertemuan I ke pertemuan II. Untuk lebih ringkasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I dan II

Kategori	Pertemuan I	Pertemuan II
Skor	7	8
Presentase	70%	80%
Kriteria	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perolehan observasi kegiatan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I siswa memperoleh jumlah skor 7 dengan presentase 70% kategori baik. Sedangkan pada pertemuan II siswa memperoleh jumlah skor 8 dengan presentase 80% kategori sangat baik.

4. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus II, selanjutnya dilaksanakan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Peneliti melakukan tindakan dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2

Setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus II, secara umum pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP yang telah disusun, namun demikian masih terdapat beberapa hambatan yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan perlu diadakan perbaikan dan pembenahan. Kekurangannya tersebut adalah:

- 1) Kurangnya pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Kurang maksimalnya guru dalam menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Siswa masih kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum dipahami karena mereka masih canggung dengan adanya guru baru.
- 4) Siswa masih ada yang menggunakan kesempatan untuk bercanda dengan teman pada saat bekerja kelompok, sehingga pada saat presentasi siswa masih kesulitan.
- 5) Beberapa siswa belum melatih diri dalam menghadapi kesulitan belajar sehingga hasil belajar masih rendah.

Kemudian peneliti melakukan evaluasi tindakan yang telah dilaksanakan untuk melakukan perubahan dan perbaikan dalam pembelajaran, antara lain

- 1) Pendidik harus menyampaikan tujuan pembelajaran.

- 2) Guru harus maksimal dalam menyimpulkan dan memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Apabila siswa mulai berbicara dengan teman maka pendidik menegur siswa.
- 4) Pendidik harus lebih pandai dalam menguasai kondisi kelas dan siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Puzzle* materi peninggalan sejarah pada siswa kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2, didapati hasil observasi guru dan siswa tentang penerapan media *Puzzle* siswa kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan menunjukkan bahwa kemampuan menyusun media *puzzle* siswa sesuai dengan yang diharapkan yakni ≥ 70 yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Hal ini dapat dilihat dari respon peserta didik pada saat penggunaan media *puzzle*, dimana siswa lebih mudah memahami materi IPS dengan mudah. Pada mata pelajaran IPS, pembelajaran yang semula berlangsung secara monoton terlihat perubahan siswa lebih aktif dan terlihat siswa suka dan tertarik akan materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil penelitian Ela Latifatul Fajariyah diketahui bahwa kegiatan pendidik mengalami peningkatan setiap siklusnya. Nilai rata-rata kegiatan pendidik pada siklus I adalah 3,90% dengan kriteria baik. Kemudian pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,56%

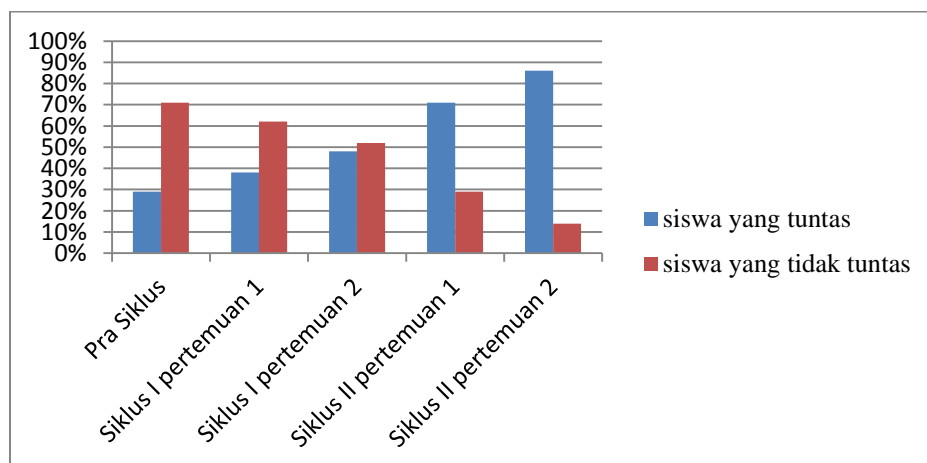
menjadi 4,46% dengan kriteria sangat baik. Adanya peningkatan tersebut karena pendidik dalam proses pembelajaran, pendidik lebih memerhatikan kondisi siswa di dalam kelas. Pendidik lebih meningkatkan pengawasan pada saat siswa bekerja kelompok dan dalam mengerjakan soal. Oleh karena itu dalam penelitian ini salah satu bahan atau media yang digunakan yaitu dengan menggunakan media *puzzle*. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* sebagai media pembelajaran diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus karena indikator keberhasilan sudah tercapai dan kendala-kendala pada refleksi siklus I mulai teratasi pada pelaksanaan di siklus II.

Tabel 4.13
Perbandingan Persentase Pra-Siklus I dan II

No.	Kategori	Siklus I Pertemuan 1 dan 2		Siklus II Pertemuan 1 dan 2	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Pertemuan 1					
1.	Siswa yang tuntas	8	38%	15	71%
2.	Siswa yang tidak tuntas	13	62%	6	29%
Total		21	100%	21	100%
Pertemuan 2					
11	Siswa yang tuntas	10	48%	18	86%
22	Siswa yang tidak tuntas	11	52%	3	14%
Total		21	100%	21	100%

Adapun persentase hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 ada peningkatan hasil belajar (pertemuan 1) 8 siswa yang tuntas dengan persentase 38% dengan nilai rata-rata 65% dan (pertemuan 2) 10 siswa yang tuntas dengan persentase 48% dengan nilai rata-rata 67,8% kemudian siswa yang tidak tuntas (pertemuan 1) 13 orang dengan persentase 62% dan (pertemuan 2) 11 orang dengan persentase 72% kemudian pada siklus II (pertemuan 1) 15 siswa yang tuntas dengan persentase 71% dan nilai rata-rata 76% dan yang tidak tuntas 6 siswa dengan persentase 29% (pertemuan 2) 18 siswa yang tuntas dengan persentase 86% dan nilai rata-rata 81% dan yang tidak tuntas 3 siswa dengan persentase 14%.



Gambar 4.6
Diagram Batang Hasil Data menggunakan media *Puzzle*

Berdasarkan gambar 4.6 nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal/pra siklus sebesar 29% meningkat pada siklus I pertemuan 1 menjadi 38% dan meningkat lagi pada siklus I pertemuan 2

menjadi 48%, kemudian pada siklus II pertemuan 1 71%, dan terakhir meningkat lagi pada siklus II pertemuan 2 sebesar 86%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 101509 Muaratais II peningkatan hasil belajar siswa terjadi pada siklus II pertemuan 2

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini mengenai kemampuan menyusun *Puzzle* dengan menggunakan media yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 telah mengupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Tapi kenyataannya peneliti masih mengalami keterbatasan selama proses pembelajaran berlangsung. Keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan penelitian ini hanya terbatas pada media *Puzzle* dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan.
2. Dalam penelitian ini siswa memiliki keterbatasan dalam proses pembelajaran antara lain kurang tertib dan masih takut dalam bertanya mengenai apa yang belum dipahami selama mengikuti proses pembelajaran.
3. Dalam penelitian ini guru (peneliti) masih kurang dalam pembuatan instrumen tes hasil belajar siswa dari C1 – C6.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri 101509 Muaratais 2 kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ips kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 . Hal ini terlihat bahwa dalam penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 86% siswa kelas V memperoleh skor minat belajar pada kategori tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mempunyai beberapa saran yang perlu dipertimbangkan yaitu:

1. Penerapan media *puzzle* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membutuhkan kerja sama yang baik antar pendidik dan siswa sehingga pembelajaran berjalan baik dan kondusif.
2. Dalam proses pembelajaran pendidik diharapkan dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya dengan media *puzzle*. Karena dengan menggunakan media *puzzle* siswa akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih siap dengan tugas yang diberikan serta bertanggung jawab secara individu.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas V dapat digunakan sebagai salah satu alternative kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD/MI*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Anggit Nur Azmi, “*Penggunaan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017*” Tahun 2016.
- Anirisa Latut Torikil Maviro, “*Penerapan Media Puzzle untuk, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Lambaro, Aceh Besar*”, *Skripsi*, Darussalam Banda Aceh: UIN A-Raniry, 2017.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Ela Latifatul Fajariyah, “*Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS*”, *skripsi*, Metro: IAIN Metro, 2017.
- Isna Ari Kusuma, “*Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang*”, *Skripsi*, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018.
- Leny Suryaning Astutik dkk, “*Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar*,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, Volume 8, No. 1, April 2020.
- Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Mohammad Syarif Sumantri, *Startegi Pembelajaran Terori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016.
- Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Grafindo Persada, 2004.
- Nita Zahara, “*Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I MIN 5 Aceh Besar*”, *Skripsi*, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019.

- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta:Rineka Cipta, 2010.
- Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori belajar dan pembelajaran*, Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2011.
- Rendra Ari Prabowo dengan judul “*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN I Jatipurwo Tahun 2011/2012*” Tahun 2012.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan Edisi Revisi*, Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Siti Nur Aftika, “*Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Relasi Kelas I SDN Ragunan 012*”, *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaid, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:PT Rineka Cipta, 2010.
- Tatang S, *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta:Samudra Biru, 2018.
- Wahidmurni, *Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah Metodologi Pembelajaran IPS*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016.
- Zakia Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Lampiran I

LEMBAR OBSERVASI

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam berjudul “Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan”. Maka peneliti membuat pedoman observasi tentang problematika guru dalam menerapkan penilaian autentik di kelas V SD Negeri 101509 Muaratais 2.

1. Mengobservasi letak geograis dan sejarah SD Negeri 101509 Muaratais 2
2. Mengobservasi guru yang sedang mengajar di kelas
3. Mengobservasi sarana dan prasarana SD Negeri 101509 Muaratais 2
4. Mengobservasi struktur organisasi SD Negeri Muaratais2

Lampiran 2

SOAL TEST SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama :

Kelas :

Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c atau d di depan jawaban yang paling benar !

1. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah...
a. Tarumanegara b. Singasari c. Kutai d. Aceh
2. Kerajaan Hindu yang terletak di dekat aliran sungai Citarum Bogor Jawa Barat adalah...
a. Tarumanegara b. Singasari c. Kutai d. Aceh
3. Ibu kota Kerajaan Mataram Kuno adalah di....
a. Demak
b. Trowulan
c. Medan Kamulan
d. Pajang
4. Pendiri kerajaan Kutai adalah...
a. Raja Mulawarman
b. Ken Arok
c. Syailendra
d. Kudungga
5. Peninggalan Kerajaan Mataram Hindu (kuno) yang terkenal adalah....
a. Candi Prambanan
b. Candi Jawi
c. Candi Kagenengan
d. Candi Borobudur

6. Peninggalan kerajaan Kutai berupa...
 - a. Kaligrafi
 - b. Yupa (Tugu Bertulis)
 - c. Pundek berundak
 - d. Gapura
7. Prasasti Batu Bertulis, Prasasti Tugu dan Prasasti Kebon kopi adalah peninggalan kerajaan...
 - a. Majapahit
 - b. Demak
 - c. Tarumanegara
 - d. Gowa-Tallo
8. Kitab suci agama Hindu adalah...
 - a. Sutasoma
 - b. Weda
 - c. Sanskerta
 - d. Negara Kertagama
9. Berikut ini yang tidak termasuk kerajaan bercorak Hindu adalah
 - a. Tarumanegara
 - b. Aceh
 - c. Kutai
 - d. Singasari
10. Kerajaan Majapahit didirikan oleh...
 - a. Ken Arok
 - b. Kertanegara
 - c. Raden Wijaya
 - d. Hayam Wuruk

Lampiran 3**SOAL TEST SIKLUS I PERTEMUAN II****Nama :****Kelas :**

Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c atau d di depan jawaban yang paling benar !

11. Candi Borobudur salah satu peninggalan sejarah agama...
 - a. Hindu
 - b. Buddha
 - c. Animisme
 - d. Kong hu cu
12. Cerita tentang Raja Sanjaya yang memerintah mataram kuno terdapat dalam prasasti....
 - a. Talang Tuo
 - b. Kedung Batu
 - c. Canggal
 - d. Ciaretuen
13. Pendiri Kerajaan Medang Kamulang adalah...
 - a. Empu Sendok
 - b. Empu Tantular
 - c. Empu Gandring
 - d. Empu Tohjaya
14. Kerajaan mataram kuno terpecah menjadi dua. Satu yang berada di jawa bagian selatan di pimpin oleh dinasti...
 - a. Sanjay
 - b. Syailendra
 - c. Kertawijaya
 - d. Balaputradewa

15. Tiga dewa dalam agama hindu disebut...
 - a. Trisatya
 - b. Trimurti
 - c. Tridarma
 - d. Tripitaka
16. Kemunduran kerajaan Majapahit disebabkan karena perang...
 - a. Badar
 - b. Puputan
 - c. Palapa
 - d. Paregrek
17. Kerajaan kutai terdapat di provinsi...
 - a. Kalimantan Barat
 - b. Kalimantan Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Kalimantan Tengah
18. Raja yang terkenal dari kerajaan gowa-tallo adalah...
 - a. Sultan baabullah
 - b. Sultan hasanuddin
 - c. Karaengmatoaya
 - d. Sultan zainal abiding
19. Sastrawan yang hidup pada masa sultan iskandar muda adalah....
 - a. Malik as-saleh
 - b. Hamzahfansuri
 - c. Zainal abiding
 - d. Syehsitjenar
20. Nama lain dari sunan gunung jati adalah...
 - a. Maulanamalik Ibrahim
 - b. Raden mas syahid
 - c. Syarifhidayatullah
 - d. Radenumar said

Lampiran 4**SOAL TEST SIKLUS II PERTEMUAN I****Nama :****Kelas :**

Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c atau d di depan jawaban yang paling benar !

21. Kerajaan Hindu yang terletak di dekat aliran sungai Citarum Bogor Jawa Barat adalah...
- b. Tarumanegara
 - c. Singasari
 - d. Kutai
 - e. Aceh
22. Ibu kota Kerajaan Mataram Kuno adalah di....
- e. Demak
 - f. Trowulan
 - g. Medan Kamulan
 - h. Pajang
23. Peninggalan Kerajaan Mataram Hindu (kuno) yang terkenal adalah....
- e. Candi Prambanan
 - f. Candi Jawi
 - g. Candi Kagenengan
 - h. Candi Borobudur
24. Peninggalan kerajaan Kutai berupa...
- e. Kaligrafi
 - f. Yupa (Tugu Bertulis)
 - g. Pundek berundak
 - h. Gapura

25. Candi Borobudur salah satu peninggalan sejarah agama...
- e. Hindu
 - f. Buddha
 - g. Animisme
 - h. Kong hu cu
26. Cerita tentang Raja Sanjaya yang memerintah mataram kuno terdapat dalam prasasti....
- a. Talang Tuo
 - b. Kedung Batu
 - c. Canggal
 - d. Ciaretuen
27. Kemunduran kerajaan Majapahit disebabkan Karena perang...
- a. Badar
 - b. Puputan
 - c. Palapa
 - d. Paregrek
28. Kerajaan kutai terdapat di provinsi...
- a. Kalimantan Barat
 - b. Kalimantan Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Kalimantan Tengah
29. Raja yang terkenal dari kerajaan gowa-tallo adalah...
- a. Sultan baabullah
 - b. Sultan hasanuddin
 - c. Karaeng matoaya
 - d. Sultan zainal abiding
30. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah...
- b. Tarumanegara
 - c. Singasari
 - d. Kutai
 - e. Aceh

Lampiran 5**SOAL TEST SIKLUS II PERTEMUAN II****Nama :****Kelas :**

31. Berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar !

32. Kerajaan Majapahit didirikan oleh...

- e. Ken Arok
- f. Kertanegara
- g. Raden Wijaya
- h. Hayam Wuruk

33. Candi Borobudur salah satu peninggalan sejarah agama...

- i. Hindu
- j. Buddha
- k. Animisme
- l. Kong hu cu

34. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah...

- f. Tarumanegara
- g. Singasari
- h. Kutai
- i. Aceh

35. Kerajaan Hindu yang terletak di dekat aliran sungai Citarum Bogor Jawa Barat adalah...

- f. Tarumanegara
- g. Singasari
- h. Kutai
- i. Aceh

36. Namalaindarisunangunungjatiadalah...
- Maulanamalik Ibrahim
 - Raden mas syahid
 - Syarifhidayatullah
 - Radenumar said
37. Raja yang terkenal darikerjaangowa-talloadalah...
- Sultan baabullah
 - Sultan hasanuddin
 - Karaengmatoaya
 - Sultan zainal abiding
38. Sastrawan yang hiduppadamasa sultan iskandarmudaadalah....
- Malik as-saleh
 - Hamzahfansuri
 - Zainal abiding
 - Syehsitijenar
39. Tigadewadalam agama hindudisebut...
- Trisatya
 - Trimurti
 - Tridarma
 - Tripitaka
40. KemundurankerajaanMajapahitdisebabkankarenaperang...
- Badar
 - Puputan
 - Palapa
 - Paregrek

Lampiran 6**KUNCI JAWABAN SIKLUS I PERTEMUAN I**

1. C. Kutai
2. A. Tarumanegara
3. C. Medang Kamulan
4. D. Kudungga
5. A. Candi Prambanan

KUNCI JAWABAN SIKLUS I PERTEMUAN II

1. B. Yupa (Tugu Bertulis)
2. C. Tarumanegara
3. B. Weda
4. B. Aceh
5. C. Raden Wijaya

KUNCI JAWABAN SIKLUS II PERTEMUAN I

1. B. Buddha
2. C. Canggal
3. A. Empu Sendok
4. A. Sanjay
5. B. Trimurti

KUNCI JAWABAN SIKLUS II PERTEMUAN II

1. D. Paregrek
2. C. Kalimantan Timur
3. B. Sultan Hasanuddin
4. B. Hamzah Fansuri
5. C. Syarif hidayatullah

Lampiran 7**Siklus I****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD NEGERI 101509
Kelas / Semester	: V/II
Tema 7	: Sejarah Peradaban Indonesia
Sub Tema 1	: Sejarah Peninggalan Sejarah Indonesia
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 6x35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Indikator :

- Menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks.

PPKn

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Indikator :

- Mengenal keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar.
- Memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.

IPS

3.2 Mengidentifikasi Peradaban Sejarah Indonesia, Peninggalan-Peninggalan Sejarah Indonesia

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai sejarah peradaban Indonesia, Memahami Pentingnya Peninggalan Sejarah Indonesia

Indikator :

- Memahami dan Mengetahui Peninggalan Sejarah Indonesia

C. Langkah-Langkah Media Pembelajaran *Puzzle*

Berikut adalah langkah-langkah seorang pendidik pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* :

- a. Guru mencari gambar tentang candi Borobudur
- b. Gambar-gambar tersebut dipotong menjadi beberapa bagian
- c. Siswa diminta untuk menyusun kembali potongan-potongan gambar tersebut, sehingga membentuk gambar yang utuh kembali

Selain langkah-langkah menggunakan media *puzzle* diatas. Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran :

- a. Setelah memberikan informasi kepada siswa mereka akan bersaing di dalam permainan yang akan menuntut kerjasama, pendidik membagi siswa dalam bentuk kelompok.
- b. Selanjutnya pendidik meminta salah satu wakil masing-masing kelompok maju ke depan dan menerima amplop yang berisi potongan-potongan *puzzle* untuk kelompoknya.
- c. Setelah siswa mendapatkan potongan-potongan *puzzle*, pendidik member aba-aba agar kelompok segera memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan kertas agar menjadi gambar yang utuh.
- d. Kegiatan berlangsung sampai seluruh kelompok menyelesaikan pekerjaan atau hasil menyusun potongan-potongan kertas yang ada.

Kelompok yang setiap anggotanya dapat menyusun pertama kali, dinyatakan sebagai pemenang

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengenal sejarah peradapan Indonesia
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami peninggalan-peninggalan sejarah Indonesia .
3. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat.
4. Setelah melakukan permainan, siswa mampu mengenal peninggalan sejarah Indonesia

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a. ▪ Guru melihat kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Sejarah Peradaban Indonesia</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru Menjelaskan Materi dengan Metode Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan ▪ Guru menjelaskan materi dihadapan siswa ▪ Guru membentuk kelompok diskusi ▪ Guru memberikan tugas lembar Tanya jawab ▪ Guru memberikan <i>Puzzle kepada setiap kelompok</i> ▪ Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyelesaikan tugas kelompok dengan menyusun <i>Puzzle</i> mengenai Sejarah Peradaban Indonesia ▪ Siswa mengamati hasil diskusi dengan materi Peninggalan Sejarah Indonesia ▪ Hasil yang diharapkan adalah siswa dapat menjelaskan tentang sejarah peninggalan di Indonesia ▪ Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelompok lain ▪ Siswa membaca teks tentang sejarah Peradaban Indonesia Serta Peninggalan 	25 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Sejarah Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berdiskusi mengenai informasi baru yang diperoleh dari teks bacaan. <p>Hasil yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sikap cermat dan teliti siswa saat membaca teks bacaan serta sikap aktif saat diskusi. ▪ Pengetahuan tentang Sejarah Peradaban Indonesia. ▪ Keterampilan siswa berbicara dalam diskusi dan menyampaikan hasil diskusi di depan teman-temannya. Kegiatan ini untuk memahami materi IPS KD 3.2 dan 4.2 serta BI KD 3.7 dan 4.7. ▪ Siswa mencermati teks bacaan tentang sejarah Peradaban Indonesia , Siswa melakukan permainan seperti dalam Buku Siswa untuk mengenali sejarah pedaban Indonesia dengan menggunakan permainan <i>Puzzle</i>. <p>Hasil yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sikap kecermatan dan ketelitian siswa dalam mengenali nama suku bangsa dan provinsi yang ditinggalinya. Kegiatan ini ditujukan untuk memahami kepada siswa tentang Sejarah Peninggalan Indonesia (PPKn KD 3.4 dan 4.4) 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	5 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

2. Media Pembelajaran

- *MediaPuzzle*

G. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengenal tempat-tempat peninggalan sejarah di Indonesia
- Informasi baru tentang Sejarah Peradaban Indonesia .
- Mengenal tentang sejarah peninggalan Indonesia

H. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

H. EVALUASI/PENILAIAN

1. Penilaian sikap : lembar observasi

No	T Tanggal	N Nama siswa	C Catatan perilaku	Butir Sikap	Ti Tindak lanjut
1					
2					
3					

2. Penilaian pengetahuan : tes
Skor maksimal : 100

K Konversinilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A A	(sangat baik)
66-80	B B	Baik

Wali Kelas

Peneliti

ELIDA EFRIYANTI LUBIS S.Pd

NIP :198308292006042003

DODDY AZ HARI

NIM 1720500080

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 101509 Muaratais II

SRI MUTIARA S.Pd

NIP :197508172000032005

Lampiran 8

Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD NEGERI 101509
Kelas / Semester	: V/II
Tema 7	: Sejarah Peradaban Indonesia
Sub Tema 1	: Sejarah Peninggalan Sejarah Indonesia
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 6x35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Indikator :

- Menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks.

PPKn

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Indikator :

- Mengenal keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar.
- Memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.

IPS

3.2 Mengidentifikasi Peradaban Sejarah Indonesia, Peninggalan-Peninggalan Sejarah Indonesia

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai sejarah peradaban Indonesia, Memahami Pentingnya Peninggalan Sejarah Indonesia

Indikator :

- Memahami dan Mengetahui Peninggalan Sejarah Indonesia

C. Langkah-Langkah Media Pembelajaran *Puzzle*

Berikut adalah langkah-langkah seorang pendidik pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* :

- a. Guru mencarikan gambar tentang candi Borobudur
- b. Gambar-gambar tersebut dipotong menjadi beberapa bagian
- c. Siswa diminta untuk menyusun kembali potongan-potongan gambar tersebut, sehingga membentuk gambar yang utuh kembali

Selain langkah-langkah menggunakan media *puzzle* diatas. Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran :

- a. Setelah memberikan informasi kepada siswa mereka akan bersaing di dalam permainan yang akan menuntut kerjasama, pendidik membagi siswa dalam bentuk kelompok.
- b. Selanjutnya pendidik meminta salah satu wakil masing-masing kelompok maju ke depan dan menerima amplop yang berisi potongan-potongan *puzzle* untuk kelompoknya.
- c. Setelah siswa mendapatkan potongan-potongan *puzzle*, pendidik member aba-aba agar kelompok segera memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan kertas agar menjadi gambar yang utuh.

- d. Kegiatan berlangsung sampai seluruh kelompok menyelesaikan pekerjaan atau hasil menyusun potongan-potongan kertas yang ada. Kelompok yang setiap anggotanya dapat menyusun pertama kali, dinyatakan sebagai pemenang

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengenal sejarah peradapan Indonesia
6. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami peninggalan-peninggalan sejarah Indonesia .
7. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat.
8. Setelah melakukan permainan, siswa mampu mengenal peninggalan sejarah Indonesi

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Sejarah Peradaban Indonesia</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru Menjelaskan Materi dengan Metode Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan ▪ Guru menjelaskan materi dihadapan siswa ▪ Guru membentuk kelompok diskusi ▪ Guru memebrikan tugas lembar Tanya jawab ▪ Guru memberikan <i>Puzzle kepada setiap kelompok</i> ▪ Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyelesaikan tugas kelompok dengan menyusun <i>Puzzle</i> mengenai Sejarah Peradaban Indonesia ▪ Siswa mengamatihasil diskusi dengan materi Peninggalan Sejarah Indonesia ▪ Hasil yang diharapkan adalah siswa dapat menjelaskan tentang sejarah peninggalan di Indonesia ▪ Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelompok lain ▪ Siswa membaca teks tentang sejarah Peradapan Indonesia Serta Peninggalan Sejarah Indonesia ▪ Siswa berdiskusi mengenai informasi baru 	25 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang diperoleh dari teks bacaan.</p> <p>Hasil yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sikap cermat dan teliti siswa saat membaca teks bacaan serta sikap aktif saat diskusi. ▪ Pengetahuan tentang Sejarah Peradaban Indonesia. ▪ Keterampilan siswa berbicara dalam diskusi dan menyampaikan hasil diskusi di depan teman-temannya. Kegiatan ini untuk memahami materi IPS KD 3.2 dan 4.2 serta BI KD 3.7 dan 4.7. ▪ Siswa mencermati teks bacaan tentang sejarah Peradaban Indonesia , Siswa melakukan permainan seperti dalam Buku Siswa untuk mengenali sejarah pedaban Indonesia dengan menggunakan permainan Puzzle. <p>Hasil yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sikap kecermatan dan ketelitian siswa dalam mengenali nama suku bangsa dan provinsi yang ditinggalinya. Kegiatan ini ditujukan untuk memahami kepada siswa tentang Sejarah Peninggalan Indonesia (PPKn KD 3.4 dan 4.4) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>rangkuman hasil belajar selama sehari</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

3. Sumber

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

4. Media Pembelajaran

- *Media Puzzle*

G. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengenali tempat-tempat peninggalan sejarah di Indonesia
- Informasi baru tentang Sejarah Peradaban Indonesia .

- Mengenal tentang sejarah peninggalan Indonesia

H. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

H. EVALUASI/PENILAIAN

1. Penilaian sikap : lembar observasi

No	T Tanggal	N Nama siswa	C Catatan perilaku	Butir Sikap	Ti Tindak lanjut
1					
2					
3					

2. Penilaian pengetahuan : tes

Skor maksimal : 100

K Konversi nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A A	(sangat baik)
66-80	B B	Baik

Wali Kelas

Peneliti

ELIDA EFRIYANTI LUBIS S.Pd

NIP : 198308292006042003

DODDY AZ HARI

NIM 1720500080

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 101509 Muaratais II

SRI MUTIARA S.Pd
NIP : 197508172000032005

Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 101509 Muaratais II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/ II (Genap)

Tema : Sejarah Peradaban Islam

Sub Tema : Sejarah Peninggalan Indonesia

Nama Validator : Misbahuddin, Ama Pd

Pekerjaan : Guru PJOK

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang saya susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya apa dan askah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang saya sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar kedala mindikator				
	b. Kesesuaian urutan indicator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indicator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indicator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	b. Kesesuain materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				

7.	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = 80 - 100

B = 70 – 79

C = 60 – 69

D = 50 – 59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, 2022

Misbahuddin, Ama Pd
NIP. 196311221984041001

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR SOAL SISWA MATERI PENINGGALAN SEJARAH

Satuan Pendidikan : SD Negeri 101509 Muaratais II
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : V/ II(Genap)
Tema : Sejarah Peradaban Islam
Sub Tema : Sejarah Peninggalan Indonesia
Nama Validator : Misbahuddin,Ama Pd
Pekerjaan : Guru PJOK

A. Petunjuk

- Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik
- Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan
- Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal 1. Kejelasan Pembagian Materi 2. Kemenarikan				
2.	Isi SoalTes 1. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP 2. Kebenaran konsep/materi 3. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan 1. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan				

	penafsiran ganda 2. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami 3. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				
--	--	--	--	--	--

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswaini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

C. Saran- Saran dan Komentari

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun, 2022

Misbahuddin, Ama Pd
 NIP. 196311221984041001

Lampiran 11

**Data Hasil Tes Pada Siklus I Pertemuan I
Siswa Kelas V SD Negeri Muaratais 2**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Soal										Nilai	Keterangan	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T	TT
1	WL	P	10	10	-	10	-	-	10	10	-	10	60		√
2	AR	L	-	10	10	10	10	10	-	10	10	10	80	√	
3	AMP	L	10	-	10	10	-	-	-	10	-	10	50		√
4	FY	P	10	10	10	10	10	10	10	10	-	-	80	√	
5	KL	P	-	-	-	10	-	10	10	10	10	10	60		√
6	LRB	P	10	10	-	-	10	10	-	-	10	-	50		√
7	MF	L	-	10	10	10	10	10	-	10	10	10	80	√	
8	MML	L	-	10	-	-	10	-	10	10	10	-	50		√
9	MYK	L	10	10	10	10	-	10	10	10	10	-	80	√	
10	MN	L	-	10	-	10	10	10	-	10	-	10	60		√
11	ARA	L	-	10	10	-	10	-	-	10	-	10	50		√
12	NRD	P	10	10	10	10	10	10	-	-	-	-	60		√
13	RY	P	10	-	-	10	10	10	-	10	10	-	60		√
14	SB	P	10	10	10	-	10	-	10	-	-	-	50		√
15	SAB	P	-	10	-	-	10	-	10	10	10	10	60		√
16	SNL	P	-	-	10	10	10	10	10	10	10	10	80	√	
17	SP	P	10	10	10	10	10	10	-	10	10	-	80	√	
18	UR	P	10	10	-	10	-	10	10	-	-	-	50		√

19	SA	P	-	10	10	10	10	10	10	10	10	-	80	√	
20	SH	P	-	-	10	-	10	10	10	-	10	10	60		√
21	SH	P	10	10	10	10	10	10	10	10	-	-	80	√	
Jumlah Nilai													1.360		
Nilai rata rata													64		
Jumlah siswa yang tuntas													8		
Presentase ketuntasan													38,09		

Lampiran 12

**Data Hasil Tes Pada Siklus I Pertemuan II
Siswa Kelas V SD Negeri Muaratais 2**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Soal										Nilai	Keterangan		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T	TT	
1	WL	P	-	10	10	10	10	10	10	10	10	10	-	80	√	
2	AR	L	10	-	10	10	10	10	10	10	-	10	10	80	√	
3	AMP	L	-	10	10	10	-	10	-	-	10	-	50		√	
4	FY	P	-	10	-	10	10	10	10	10	10	10	80	√		
5	KL	P	10	10	-	10	-	-	10	-	10	10	60		√	
6	LRB	P	10	10	-	-	10	10	-	-	10	-	50		√	
7	MF	L	10	-	10	-	10	10	10	10	10	10	80	√		
8	MML	L	-	10	-	-	10	-	10	10	10	-	50		√	
9	MYK	L	10	10	10	10	10	-	10	10	-	10	80	√		
10	MN	L	10	-	10	10	10	-	-	10	10	-	60		√	
11	ARA	L	-	10	10	-	-	10	-	-	10	10	50		√	
12	NRD	P	-	10	10	-	10	10	-	10	-	10	60		√	
13	RY	P	10	10	-	10	10	10	-	10	10	10	80	√		
14	SB	P	10	-	-	-	10	10	10	10	-	-	50		√	
15	SAB	P	-	10	10	-	10	-	10	10	10	-	60		√	
16	SNL	P	10	10	10	10	10	-	10	-	10	10	80	√		
17	SP	P	10	10	10	10	10	10	10	10		-	80	√		
18	UR	P	-	10	10	10	-		10	-	10	-	50		√	
19	SA	P	-	10	10	10	10	10	10	-	10	10	80	√		

20	SH	P	10	10	-	-	10	10	10	-		10	60		√
21	SH	P	10	-	10	10	10	10	10	10	10	-	80	√	
Jumlah Nilai													1.520		
Nilai rata-rata													72		
Jumlah siswa yang tuntas													10		
Presentase ketuntasan													47,61		

Lampiran 13

**Data Hasil Tes Pada Siklus II Pertemuan I
Siswa Kelas V SD Negeri Muaratais 2**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Soal										Nilai	Keterangan		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T	TT	
1	WL	P	10	10	10	10	10	10	10	10	10	-	-	80	√	
2	AR	L	-	-	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	√	
3	AMP	L	10	10	10	10	-	-	10	10	10	10	80	√		
4	FY	P	-	10	-	10	10	10	10	-	10	10	70	√		
5	KL	P	10	-	-	10	10	10	10	10	10	10	80	√		
6	LRB	P	10	10	10	-	10	-	10	-	10	-	60		√	
7	MF	L	10	10	10	10	10	10	-	10	-	10	80	√		
8	MML	L	-	10	10	10	10	10	10	10	10	-	80	√		
9	MYK	L	10	-	-	-	10	10	10	10	-	10	60		√	
10	MN	L	10	10	10	10	10	10	-	10	-	10	80	√		
11	ARA	L	10	-	10	10	-	10	10	10	10	10	80	√		
12	NRD	P	10	10	10	10	10	10	-		-	-	60		√	
13	RY	P	10	10	10	10	-	10	10	10	10	10	90	√		
14	SB	P	10	10	-	-	10	10	10	10	10	10	80	√		
15	SAB	P	10	10	10	10	10	-	10	-	10	10	80	√		
16	SNL	P	10	10	10	10	-	-	10	-	10	10	70	√		
17	SP	P	10	-	10	10	10	10	10	10	10	-	80	√		
18	UR	P	-	10	10	10	-	10	10	10	10	10	80	√		
19	SA	P	-	-	10	-	10	10	10	10	10	-	60		√	

20	SH	P	10	10	-	10	10	10	10	-	10	10	80	√	
21	SH	P	10	10	10	10	10	10	10	10	-	-	80	√	
Jumlah Nilai													1.600		
Nilai rata-rata													76		
Jumlah siswa yang tuntas													17		
Presentase ketuntasan													80,95		

Data Hasil Tes Pada Siklus II Pertemuan II
Siswa Kelas V SD Negeri Muaratais 2

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Soal										Nilai	Keterangan		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T	TT	
1	WL	P	10	10	10	10	10	10	10	10	10	-	10	90	√	
2	AR	L	-	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	√	
3	AMP	L	10	10	10	10	10	10	10	10	10	-	-	80	√	
4	FY	P	10	10	10	10	-	10	10	10	10	10	10	90	√	
5	KL	P	10	10	10	10	10	10	-	-	10	10	10	80	√	
6	LRB	P	10	10	10	-	10	10	-	10	10	10	10	80	√	
7	MF	L	-	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	√	
8	MML	L	-	-	-	10	10	10	10	-	10	10	10	60		√
9	MYK	L	10	10	10	10	-	-	10	10	10	10	10	80	√	
10	MN	L	10	10	-	10	10	10	10	10	10	10	10	90	√	
11	ARA	L	10	10	-	10	-	10	-	10	-	10	10	60		√
12	NRD	P	10	10	10	10	10	10	10	10	10	-	10	90	√	
13	RY	P	-	-	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	√	
14	SB	P	-	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	√	
15	SAB	P	10	10	10	-	10	10	10	10	10	10	-	80	√	
16	SNL	P	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	-	90	√	
17	SP	P	10	10	10	-	10	-	10	10	10	10	10	80	√	
18	UR	P	10	-	-	10	10	-	10	-	10	10	10	60		√
19	SA	P	-	10	10	10	10	10	-	10	10	10	10	80	√	
20	SH	P	-	10	10	10	10	10	-	10	10	10	10	80	√	

21	SH	P	-	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	√	
Jumlah Nilai													1.710		
Nilai rata-rata													81		
Jumlah siswa yang tuntas													18		
Presentase ketuntasan													85,71		



Foto peneliti diskusi dengan wali kelas



Foto peneliti membagikan soal test pada siswa



Foto siswa mengerjakan media *puzzle*



Foto peneliti mengumpulkan hasil test pada peneliti

Lampiran 15**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Data Pribadi

Nama : Doddy Azhari Dauly
NIM : 1720500080
Tempat/ Tanggal Lahir : Tahalak/ 10 April 1998
E-mail / No Hp : doddyazhari@gmail.com / 081362918690
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Anak Ke : 3 dari 5 bersaudara
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Tahalak Ujunggading

2. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Misbahuddin
Pekerjaan : PNS
Nama Ibu : Almh. Ediana Harahap
Pekerjaan : PNS
Alamat : Tahalak Ujunggading

3. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri, Tahun 2004-2010
SLTP : MTsN 2 Padangsidimpuan, Tahun 2010-2013
SLTA : SMA Negeri 3 Padangsidimpuan, Tahun 2013-2016