

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III
MIN 17 ACEH TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

LIDYA

NIM. 150209052

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2019 M /1440 H**

**PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III MIN 17
ACEH TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

LIDYA

NIM. 150209052

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Di Setujui oleh

Pembimbing I

Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd

NIP. 198811172015032008

Pembimbing II

Rafidhah Hanum, M.Pd

NIDN. 2003078903

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III MIN 17
ACEH TIMUR**

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam
Ilmu Pendidikan Islam**

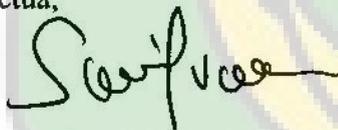
Pada Hari/ Tanggal

Senin, 22 Juli 2019 M

19 Dzulqaida 1441 H

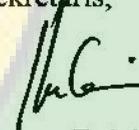
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



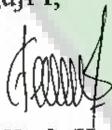
Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
NIP. 198811172015032008

Sekretaris,



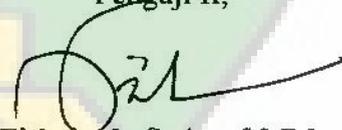
Fanny Fajria, M.Pd

Penguji I,



Rafidhah Hanum, M.Pd
NIDN. 2003078903

Penguji II,



Fithriyah, S. Ag., M.Pd
NIP. 197601172003122004

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslimah Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM-BANDA ACEH
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lidya
NIM : 150209052
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 11 Juli 2019



Yang Menyatakan,

Lidya

ABSTRAK

Nama : Lidya
NIM : 150209052
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur
Pembimbing I : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M.Pd
Kata Kunci : Media *Puzzle*, Keterampilan Berbicara

Dalam proses pembelajaran dikehendaki yang namanya keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara. Dengan adanya keterampilan berbicara siswa dapat memaparkan gagasan yang ingin disampaikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi keterampilan berbicara siswa adalah dengan memilih media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *Puzzle* kelas III MIN 17 Aceh Timur serta mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* kelas III MIN 17 Aceh Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MIN 17 Aceh Timur yang berjumlah 38 Siswa. Adapun prosedur pengumpulan data adalah melalui observasi aktivitas guru, siswa dan tes. Sedangkan teknik analisis data, peneliti menggunakan persentase sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 63,23% kategori cukup siklus II memperoleh nilai 85% kategori baik sekali dan siklus III meningkat dengan nilai 93,75 % kategori baik sekali.(2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 55,56% kategori kurang, siklus II memperoleh nilai 82,5 % kategori baik sekali dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 96,05 % kategori baik sekali. (3) hasil tes kemampuan berbicara siswa pada siklus I sebesar 55, 26%, siklus II 68,42 % meningkat pada siklus III menjadi 84 % siswa telah tuntas secara klasikal. Hal ini sesuai dengan KKM Bahasa Indonesia di MIN 17 Aceh Timur yaitu 68 dan pencapaian nilai ketuntasan klasikal yaitu 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan Keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 17 Aceh Timur.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji serta syukur Kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan serta kelapangan berfikir sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini. Salawat beserta salam yang tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang merupakan sosok yang amat mulia yang menjadi panutan setiap muslim serta telah membuat perubahan besar di dunia ini. Adapun judul skripsi ini adalah: **“Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur”**.

Skripsi ini merupakan tugas akhir peneliti untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Peneliti menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, penelitian sampai pada penyelesaiannya. Untuk itu pada kesempatan ini menulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Abd. Rani dan Ibunda tercinta Rusniyati beserta Abang-abang tercinta Sukri, Zainal Arifin. Yang telah mengiringi penulis dengan do'a, dukungan, dorongan, serta kasih sayang

kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Karya Ilmiah ini. Terimakasih untuk do'a dan cinta yang tak pernah padam untuk ananda.

2. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
3. Ibu Dra. Tasnim Idris, M.Ag selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam masalah perkuliahan
4. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd sebagai Pembimbing I dan Ibu Rafidhah Hanum, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis, sejak awal penulisan
5. Bapak Irwandi, M.A sebagai Ketua Prodi dan Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd sebagai Wakil Prodi serta seluruh staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu membantu kelancaran administrasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen, Para Asisten, semua bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis selama ini
7. Ibu Kepala MIN 17 Aceh Timur Ibu Syariani, S.Pd dan wali kelas III Ibu Asnidar, S.Pd.I beserta staf pengajar dan karyawan yang telah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi

8. Kepada karyawan dan karyawan perpustakaan UIN Ar-Raniry wilayah Provinsi Aceh serta perpustakaan lainnya yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas dengan sebaik mungkin dalam meminjamkan buku-buku dan referensi yang diperlukan dalam penulisan skripsi
9. Terimakasih kepada Mufti Akbar, Gita Nadia, Maghvirah Husnul Karimah, Yessi Syafriani, Soga Biliyan Jaya, sahabat-sahabat Grup Kece 02 ter The Best, keluarga Mbak KD serta teman-teman PGMI 2015 yang telah bekerja sama dan belajar bersama-sama dalam menempuh pendidikan, memberikan semangat, dorongan dan dukungan serta memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, namun kesempurnaan bukanlah milik manusia akan tetapi hanya milik-Nya. Namun demikian kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan perubahan kearah yang lebih baik di masa yang akan datang. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aminnn Ya Rabbal ‘Alamin

Banda Aceh, 5 Juli 2019
Peneliti,

Lidya

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
F. Penelitian yang Relevan.....	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Tujuan Media Pembelajaran	10
3. Manfaat Media dalam Pembelajaran	10
4. Kriteria Pemilihan Media	11
5. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	11
6. Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media	12
7. Macam-macam Media	14
B. Media <i>Puzzle</i>	15
1. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	15
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	16
3. Langkah dalam Pembuatan Media <i>Puzzle</i>	17
4. Contoh <i>Puzzle</i>	18
C. Keterampilan Berbicara	18
1. Pengertian Keterampilan Berbicara	18
2. Tujuan Keterampilan Berbicara	19
3. Faktor-faktor yang Menunjang Kegiatan berbicara.....	20
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara.....	21

5. Langkah-langkah Berbicara.....	21
6. Prinsip Keterampilan Berbicara.....	22
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	
1. Rancangan Penelitian.....	24
2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
3. Subjek Penelitian.....	27
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	27
5. Teknik Pengumpulan Data.....	29
6. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV : HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	37
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	162

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 : Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	16
Tabel 3.1 : Skor Rata-rata Aktivitas Guru	30
Tabel 3.2 : Skor Rata-rata Aktivitas Siswa	31
Tabel 3.3 : Pedoman Penilaian Keterampilan Berbicara	31
Tabel 3.4 : Kisi-kisi Pedoman Penilaian Keterampilan Berbicara.....	32
Tabel 3.5 : Klasifikasi Nilai Keterampilan Berbicara.....	33
Tabel 4.1 : Sarana dan Prasarana Sekolah MIN 17 Aceh Timur	35
Tabel 4.2 : Keadan Siswa di MIN 17 Aceh Timur	36
Tabel 4.3 : Data Guru/pegawai MIN 17 Aceh Timur	37
Tabel 4.4 : Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus I	39
Tabel 4.5 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Mengelola pembelajaran dengan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	41
Tabel 4.6 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan Penggunaan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus I	43
Tabel 4.7 : Pedoman penilaian Keterampilan berbicara pada siswa	45
Tabel 4.8 : Kemampuan Siswa dalam Berbicara pada Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Siklus I	46
Tabel 4.9 : Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus 1	49
Tabel 4.10 : Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	51
Tabel 4.11 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran dengan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	53
Tabel 4.12 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Pada Siklus II.....	55
Tabel 4.13 : Pedoman Penilaian Keterampilan berbicara pada siswa.....	58
Tabel 4.14 : Kemampuan Siswa dalam Berbicara pada Materi Lambang Pramuka Siklus II	59
Tabel 4.15 : Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II.....	61
Tabel 4.16 : Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	63
Tabel 4.17 : Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II.....	66
Tabel 4.18 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran dengan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	68
Tabel 4.19 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penggunaan Media <i>Puzzle</i> pada siklus III	70
Tabel 4.20 : Pedoman Penilaian Keterampilan berbicara pada siswa.....	72
Tabel 4.21 : Kemampuan Siswa dalam Berbicara pada Materi Rambu Lalu Lintas Siklus III	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Contoh <i>Puzzle</i>	18
Gambar 3.1 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas	25



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
2. Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 17 Aceh Timur.
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP I), (RPP II) dan (RPP III)
5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD I), (LKPD II) dan (LKPD III)
6. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru (Siklus I, Siklus II dan Siklus III)
7. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa (Siklus I, Siklus II, dan Siklus III)
8. Dokumentasi
9. Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran dikehendaki yang namanya keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa sangat penting peranannya bagi kehidupan manusia, khususnya keterampilan berbicara. Dengan adanya keterampilan berbicara siswa dapat memaparkan gagasan-gagasan yang ingin disampaikan, siswa bisa mengekspresikan pikiran, perasaan dan kreativitasnya.

Tujuan dari kegiatan berbicara adalah berkomunikasi untuk dapat menyampaikan informasi. Oleh karenanya pembicara haruslah benar-benar memahami apa yang sedang dibicarakan dan berusaha membuat pendengar paham akan apa yang ingin disampaikan. Jadi bukan hanya sekedar berbicara. Jika diamati dalam kehidupan sehari-hari banyak orang yg berbicara , namun tidak semua orang memiliki kemampuan bicara yang baik dan benar sehingga membuat orang sulit memahami apa yang ingin dikatakan oleh sipembicara tak ayal menimbulkan pemahaman yang berbeda.

Ada dua faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat keterampilan berbicara, diantaranya faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah. Keterampilan berbicara juga dipengaruhi oleh faktor internal, diantaranya penggunaan model, media, pendekatan serta strategi yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, keterampilan berbicara pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 17 Aceh Timur masih berada pada tingkatan kurang maksimal. Pemilihan kata yang masih kurang tepat dan juga siswa masih belum bisa berbicara dengan benar bahkan ada yang tidak berani untuk berbicara bahkan hanya untuk sekedar menanyakan hal yang tidak diketahui. Dan juga masih ada siswa yang masih berbicara dengan terbata-bata.

Dengan melihat kenyataan yang terjadi dilapangan diduga hal ini terjadi karena kurangnya kemampuan siswa dalam memilih kata yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan isi pikirannya dan kurangnya motivasi bagi siswa untuk dapat melatih keterampilan berbicara untuk lebih baik. Apabila hal ini terus dibiarkan maka akan berdampak pada prestasi belajar siswa dan mengakibatkan rendahnya keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pemecahan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penggunaan media *Puzzle*.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain, tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan¹. Menurut Jamil *Puzzle* merupakan bentuk

¹Anirisa Latut Torikil Maviro, “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS DiKelas IV MIN Lambaro Aceh Besar”, Skripsi, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, 2017, h. 4

teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. Manfaat bermain *puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah. Melalui permainan ini, anak belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.

Dalam penelitian terdahulu menurut Anirisa Latut Torikil Maviro media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dikarenakan media *Puzzle* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.² Dalam penelitian yang lainnya menurut Intan Famela media *puzzle* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris karena dapat membantu siswa dalam menulis kosakata dengan tepat.³ Dalam penelitian Yesi Ratna Sari penggunaan media *Puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun. Selain untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, penggunaan media *Puzzle* juga dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Semakin tinggi aktivitas menggunakan media *Puzzle* maka perkembangan anak terutama perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah akan meningkat.⁴

Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian saya mengangkat media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berbicara menemukan hasil bahwa media *puzzle* memang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran

² Anirisa Latut Torikil Maviro ... h. 97

³ Intan Famela, “*Pengaruh Media Puzzle Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar*”, Skripsi, Tasikmalaya: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, 2016, h. 43

⁴ Yesi Ratna Sari “*Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap peningkatan Perkembangan Kognitif anak usia 4-5 tahun di TK LPM Raman Endra*”, Skripsi, Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2018, h. 98

untuk meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Maka hal ini senada dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa.

Dengan penggunaan media *puzzle* ini siswa dapat bekerja sama dengan teman lainnya untuk dapat menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut menjadi suatu kesatuan gambar yang utuh, kemudian saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum memaparkan cerita yang terdapat pada *puzzle* yang telah disusunnya didepan kelas. Dengan media pembelajaran tersebut diharapkan siswa akan dapat mengatasi rasa malu, takut yang selalu mengganggu kelancaran berbicara dalam proses diskusi kelompok, berbicara didepan kelas atau saat berbicara dengan teman-temannya.

Sehubungan dengan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur”. Dalam hal ini peneliti ingin membuktikan sebesar apakah pengaruh media *Puzzle* terhadap keterampilan berbicara siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *Puzzle* Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *Puzzle* dikelas III MIN 17 Aceh Timur?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *Puzzle* dikelas III MIN 17 Aceh Timur?

C. Tujuan Penelitian

Setiap masalah yang akan dibahas memiliki tujuannya masing-masing. Demikian juga dengan pembahasan ini yang memiliki tujuannya sendiri, diantaranya :

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *Puzzle* dikelas III MIN 17 Aceh Timur
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *Puzzle* dikelas III MIN 17 Aceh Timur
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *Puzzle* dikelas III MIN 17 Aceh Timur.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Diharapkan siswa mampu berbicara dengan baik dan benar melalui pengguna media pembelajaran *Puzzle* sehingga dapat menambah motivasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara, meningkatkan kreativitas siswa, serta dapat melatih kesabaran siswa.

2. Bagi guru

Diharapkan guru dapat mengenal lebih dekat mengenai media pembelajaran *Puzzle* untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, meningkatkan kemampuan guru dalam berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran, serta menjadi lebih efektif dalam peranannya sebagai fasilitator dan mediator.

3. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan mengetahui secara pasti bahwa penggunaan media pembelajaran *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak serta sebagai bekal untuk menjadi calon guru yang profesional.

4. Bagi Sekolah

Menciptkan rasa kepercayaan orang tua siswa dalam memberikan solusi bagi permasalahan keterampilan bicara siswa, mengangkat nama baik sekolah karena dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta sebagai masukan agar bisa meningkatkan mutu pendidikan.

E. Definisi Operasional

1. Media *Puzzle*

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin "*Mediuus*", yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan atau alat.⁵ Dengan adanya media pada proses pembelajaran, diharapkan membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa, sehingga dapat tercapainya tujuan yang diharapkan.

Menurut Yudha dalam Rosiana Khomsoh *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan. Oleh karena itu media *puzzle* diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.⁶

2. Keterampilan Berbicara

Dalam pembelajaran bahasa salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara ini menempati kedudukan yang penting karena merupakan ciri kemampuan komunikatif siswa.

⁵Giri Wiarto, *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani*, (Yogyakarta: laksitas, 2016), hal. 2

⁶ Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah*, Diakses pada tanggal 20 oktober 2018 melalui situs <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119>

Dengan kata lain, kemampuan berbicara tidak hanya berperan dalam pembelajaran bahasa tetapi berperan penting pula dengan pembelajaran yang lain. Hal ini berarti salah satu indikator keberhasilan siswa belajar adalah kemampuannya mengungkapkan gagasannya secara lisan di dalam kelas dalam satu lingkup mata pelajaran tertentu.⁷

Berbicara merupakan salah satu hal yang terpenting. Dengan berbicara seseorang dapat menyampaikan gagasan ide yang ingin disampaikan. Dalam berbicara sangat dibutuhkan yang namanya kepercayaan diri. Jika siswa memiliki kepercayaan diri maka masalah-masalah yang mengganggu proses berbicara dapat dihilangkan.

⁷Yunus Abidin, M. Pd., *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: Refika Aditama. 2012) hal.126

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sarana yang berfungsi menyalurkan informasi kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, kemampuan serta keterampilan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin "*Mediuus*", yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan atau alat. Menurut Miarso dalam buku Giri Wiarto bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa belajar.⁸

Berdasarkan definisi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat ataupun sarana yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dan sebagai alat bantu mengajar guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

⁸Giri Wiarto, *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani*, (Yogyakarta: laksitas, 2016), hal. 2

Menurut Rudi Susilana & Cipi Riyana dalam buku Giri Wiarto mengungkapkan secara umum kegunaan dari media:

- a. Memperjelas pesan agar tidak telalu verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga, dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antar murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetik.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengaaman dan menimbulkan persepsi yang sama⁹

Dalam poses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju ke penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Media pembelajaran

Tujuan media menurut Gagne dalam buku Arief S. Sadieman adalah sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun menurut Briggs dalam buku Arief S. Sadieman tujuan media adalah

⁹ Giri Wiarto *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani...* h. 28

sebagai Bahan fisik yang mengandung materi intruksional yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar¹⁰

Adapun tujuan umum dari media pembelajaran yaitu:

- a. Mempermudah proses belajar mengajar
- b. Meningkatkan efisiensi belajar mengajar
- c. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi siswa¹¹

3. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Kemp dan Dayton dalam buku Azhar Arsyad mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

¹⁰ Dr. Arief S. Sadieman, *Media Pendidikan cetakan 16*, (Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 6

¹¹Putu ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, artelel. diakses pada tanggal 20 oktober 2018 melalui situs http://www.researchgate.net/publication/315105651_pentingnya_penggunaan_media_Pembelajaran_untuk_meningkatkan_prestasi_belajar_siswa.

- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.¹²

4. Kriteria Pemilihan Media

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediasi, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan di kemudian hari. Banyak pertanyaan yang harus kita jawab sebelum kita menentukan pilihan media tertentu.

Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

- a. Tujuan Penggunaan
- b. Sasaran pengguna media
- c. Karakteristik media
- d. Waktu
- e. Biaya
- f. Ketersediaan¹³

¹²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 3.

5. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik.

Menurut Nana Sudjana dalam buku Etin Solihatin terdapat beberapa prinsip dalam pemilihan media, diantaranya :

- a. Menentukan jenis media dengan tepat artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
- b. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media-media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan .
- c. Menyajikan media dengan tepat artinya, tehnik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode waktu dan sarana.
- d. Menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana waktu mengajar media tersebut digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.¹⁴

¹³Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran* Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, p.104-117. Diakses pada tanggal 20 oktober 2018 dari situs http://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf

¹⁴Etin Solihatin, *Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 22.

6. Dasar Pertimbangan Pemilihan Dan Penggunaan Media

Agar media pengajaran yang dipilih itu tepat, disamping memenuhi prinsip-prinsip pemilihan, juga terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebagaimana diuraikan berikut ini:

a. Faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media pengajaran

1) Objektivitas

Unsur subjektivitas dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya, tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi. Apabila secara objektif, berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran menunjukkan keefektifan dan efisiensi yang tinggi, maka jangan merasa bosan menggunakannya. Untuk mneghindari pengaruh unsur subjektivitas, alangkah baiknya apabila dalam pemilihan media pengajaran itu guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat, dan/atau melibatkan siswa.

2) Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya. Meskipun secara teknis program itu sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum ia tidak akan banyak membawa manfaat; bahkan mungkin hanya menambah beban, baik anak didik maupun bagi guru disamping akan membuang-buang waktu, tenaga dan

biaya. Terkecuali jika program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang daripada anak didik bermain-main tidak karuan.

3) Sasaran program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya, untuk itu maka media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajiannya, ataupun waktu penggunaannya.

4) Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media pengajaran yang akan digunakan. Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi:

- a) Situasi dan kondisi sekolah ataupun tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya.
- b) Situasi dan kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi, dan kegairahannya. Anak didik yang sudah melakukan praktik yang berat, seperti praktik olahraga, biasanya kegairahan belajarnya sangat menurun.

5) Kualitas teknik

Dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat. Barangkali ada rekaman audionya atau gambar-gambar atau alat-alat bantunya yang kurang jelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Suara atau gambar yang kurang jelas bukan saja tidak menarik, tetapi juga dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

6) Keefektifan dan efisiensi penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses mencapai hasil tersebut, keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin. Ada media yang dipandang sangat efektif untuk mencapai suatu tujuan, namun proses pencapaiannya tidak efisien, baik dalam pengadaannya maupun dipenggunaannya. Demikian pula sebaliknya, ada media yang efisien dalam pengadaannya dan penggunaannya, namun tidak efektif dalam mencapai hasilnya. Memang sangat sulit untuk mempertahankan keduanya (efektif dan efisien) secara bersamaan, tetapi didalam memilih media pengajaran guru sedapat mungkin menekan jarak di antaran keduanya.¹⁵

7. Macam-Macam Media

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta pembuatannya sebagai berikut:

a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:

1) Media auditif

Media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, pring hitam. Ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran

2) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip(film rangkai), slides(film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3) Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

¹⁵ Drs. Syaiful Bhari Djamarah M.Ag & Drs. Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta) 2010, hal.128-130

1) Media dengan daya liput dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

Contoh: radio dan televisi.

2) Media dengan liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap

3) Media untuk pengajaran individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:

1) Media sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit. Contoh : media *Puzzle*

2) Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Dari jenis-jenis dan karakteristik media sebagaimana disebutkan diatas, kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan ketika akan memilih dan mempergunakan media dalam proses pembelajaran. Karakteristik media yang

mana yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran, itulah media yang seharusnya dipakai.¹⁶

B. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain *puzzle* lambat laun mental siswa akan terbiasa tekun, tenang dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.

Menurut Yudha dalam Rosiana Khomsoh menyatakan bahwa *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan.¹⁷

Tujuan *puzzle* menurut Jamil diantaranya: meningkatkan kemampuan bekerjasama kelompok, meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk, melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah.¹⁸ Dengan media *puzzle* siswa dapat belajar secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran. Dalam

¹⁶ Drs. Syaiful Bhari Djamarah M.Ag & Drs. Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta) 2010, hal.124

¹⁷ Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah*. Diakses pada tanggal 20 oktober 2018 melalui situs <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119>

¹⁸ Jamil Sya'ban, *Permainan Cerdas dan Kreatif*, (jakarta: Penebar Plus), 2016, hal. 178

kegiatan proses pembelajaran dengan media *puzzle* siswa mencoba memecahkan masalah dengan kreatifitas siswa.

Pengembangan media pembelajaran menjadi aspek penting yang perlu dilakukan. Media yang bisa dikembangkan menjadi media yang menarik bagi siswa yaitu media *puzzle*. Media *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berfikir melalui permainan dimaksudkan agar dalam kegiatan pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih tertarik. Media *puzzle* dapat dikembangkan menjadi media tiga dimensi agar siswa lebih tertarik untuk belajar sambil bermain.¹⁹

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh.

Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik

¹⁹Nur Rumakhit, *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017 Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 ISSN : AAAA-AAAA.*

halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi *puzzle* yang berbentuk manusia akan melatih nalar siswa-siswa. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.²⁰

2. Kelebihan Media *Puzzle*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media *Puzzle* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Puzzle*²¹

No	Kelebihan Media <i>Puzzle</i>	Kekurangan Media <i>Puzzle</i>
1	Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran	Membutuhkan waktu yang lebih panjang
2	Memperkuat daya ingat	Menuntut kreatifitas pengajar
3	Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan	Kelas menjadi kurang terkendali
4	Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).	Media <i>puzzle</i> yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar
5	Meningkatkan keterampilan kognitif dalam memecahkan masalah	
6	Melatih kesabaran siswa dalam menyelesaikan sesuatu	

²⁰Sri Widyanarti, *Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya*, vol. 1, No. 1, Januari 2013..

²¹ A. Suciaty al-Azizy, *Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*,(Jogjakarta: Diva Press, 2010), hal.79-80.

3. Langkah dalam Pembuatan Media *Puzzle*

a. Bahan

- 1) Kardus bekas
- 2) Gambar yang sesuai dengan materi
- 3) Lem
- 4) Gunting
- 5) Pisau *cutter*

b. Persiapan

- 1) Pilihlah gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan
- 2) Kemudian lem gambar tersebut pada karton yang telah tersedia,
- 3) sebaiknya jangan terlalu banyak dalam memberikan lem agar gambar tidak kerut/mengelembung
- 4) Buatlah pola pada gambar yang telah menempel pada kardus
- 5) Kemudian potonglah gambar tersebut sesuai pola yang telah kamu buat dengan bantuan gunting dan pisau *cutter*²²

4. Contoh *Puzzle*



Gambar 2.1 Contoh Media *Puzzle*

²²Anirisa Latut Torikil Maviro, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Min Lambaro Aceh Besar....*h. 35

C. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Dalam pembelajaran bahasa salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara ini menempati kedudukan yang penting karena merupakan ciri kemampuan komunikatif siswa. Dengan kata lain, kemampuan berbicara tidak hanya berperan dalam pembelajaran bahasa tetapi berperan penting pula dengan pembelajaran yang lain. Hal ini berarti salah satu indikator keberhasilan siswa belajar adalah kemampuannya mengungkapkan gagasannya secara lisan di dalam kelas dalam satu lingkup mata pelajaran tertentu.

Mukhsin Ahmadi memaparkan bahwa: keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan peralatan vokal seseorang (lidah, bibir, hidung, dan telinga) merupakan persyaratan alamiah yang mengijinkannya dapat memproduksi suatu ragam yang luas dari bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan melenyapkan problema kejiwaan, seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, dan berat lidah.²³

Senada dengan pendapat tersebut, menurut Sabarti Akhadiah, dkk dalam Yunus Abidin mengemukakan berbicara adalah peristiwa proses penyampaian

²³ Mukhsin Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbicara dan Apresiasi Sastra*, (Malang: YA 3 Malang), 1990. Hal. 18

pesan secara lisan oleh pembicara kepada penerima pesan. Dengan kata lain, berbicara adalah menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Lebih lanjut, Kridalaksana dalam Yunus Abidin berbicara adalah perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa.²⁴

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, Berbicara merupakan salah satu hal yang terpenting. Dengan berbicara seseorang dapat menyampaikan gagasan ide yang ingin disampaikan. Dalam berbicara sangat dibutuhkan yang namanya kepercayaan diri. Jika siswa memiliki kepercayaan diri maka masalah-masalah yang mengganggu proses berbicara dapat dihilangkan.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Dalam berbicara, tentunya memiliki tujuan pembicaraan agar pembicara mendapat respon atau reaksi tertentu. Tujuan pembicaraan sangat tergantung pada keadaan dan keinginan pembicara.

Menurut Sabarti Akhadiah tujuan berbicara adalah mendorong atau menstimulasi, meyakinkan, menggerakkan, menginformasikan, dan menghibur.

- a. Mendorong atau menstimulasi. Berbicara untuk mendorong atau menstimulasi pendengar jauh lebih kompleks dari tujuan berbicara lainnya, sebab berbicara itu harus pintar merayu, mempengaruhi, atau meyakinkan pendengarnya. Ini dapattercapai jika pembicara benar-

²⁴Yunus Abidin, M. Pd., *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: Refika Aditama. 2012) hal.126

benar mengetahui kemauan, minat, inspirasi, kebutuhan, dan cita-cita pendengarnya.

- b. Meyakinkan. Berbicara yang baik, berusaha untuk meyakinkan pendengar, agar pendengar yakin bahwa yang menjadi bahan pembicaraan dapat dipahami dan informasi yang disampaikan oleh pembicara dapat tersampaikan.
- c. Menggerakkan. Dalam berbicara untuk menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan atau tokoh idola masyarakat. Melalui kepintarannya dalam berbicara, kecakapan memanfaatkan situasi, ditambah penguasaannya terhadap ilmu jiwa massa, pembicara dapat menggerakkan pendengarnya.
- d. Menginformasikan. Berbicara untuk tujuan menginformasikan, untuk melaporkan, dilaksanakan bila seseorang ingin menjelaskan suatu proses, menguraikan, menafsirkan, atau mengintepretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan, dan menjelaskan kaitan.
- e. Menghibur. Berbicara untuk menghibur berarti pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara, seperti cerita humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka, petualangan, dan sebagainya untuk menimbulkan suasana gembira pada pendengarnya.²⁵

²⁵ Sabarti Akhdiah, dkk., *Bahasa Indonesia I*, (Jakarta: Dirjen Dikti), 1992/1993, hal. 160

3. Faktor-faktor yang menunjang Kegiatan Berbicara

Berbicara atau kegiatan komunikasi lisan merupakan kegiatan individu dalam usaha menyampaikan pesan secara lisan kepada sekelompok orang, yang disebut dengan *audience* atau majelis. Supaya tujuan pembicaraan atau pesan dapat sampai kepada *audience* dengan baik, perlu diperhatikan beberapa faktor yang dapat menunjang keefektifan berbicara. Kegiatan berbicara juga memerlukan hal-hal di luar kemampuan berbahasa dan ilmu pengetahuan. Pada saat berbicara diperlukan sebagai berikut:

- a. Penguasaan bahasa
- b. Bahasa
- c. Keberanian dan ketenangan
- d. Kesanggupan menyampaikan ide dengan lancar dan teratur.

Faktor penunjang pada kegiatan berbicara sebagai berikut.

- 1) Faktor kebahasaan, meliputi:
 - a) Ketetapan ucapan
 - b) Penempatan tekanan nada, sendi atau durasi yang sesuai
 - c) Pilihan kata
 - d) Ketepatan penggunaan kalimat serta tata bahasanya
 - e) Ketepatan sasaran pembicaraan.
- 2) Faktor nonkebahasaan, meliputi:
 - a) Sikap yang wajar
 - b) Tenang dan tidak kaku

- c) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara
- d) Kesiapan menghargai pendapat orang lain
- e) Gerak-gerak dan mimik yang tepat
- f) Kenyaringan suara
- g) Kelancaran
- h) Relevansi, penalaran
- i) Penguasaan topik.²⁶

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan berbicara adalah faktor urutan kebahasaan (*linguistik*) dan non kebahasaan (*non linguistik*).

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Menurut Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor seperti fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik merupakan faktor dari berbicara. Faktor tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Seseorang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi serta organ tubuh seperti kepala, tangan, dan roman atau mimik muka.
- b) Faktor psikologis mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kelancaran dan kefasihan dalam berbicara. Emosi yang stabil,

²⁶ Isnani, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates", Skripsi, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta,2013), h.13

yang tidak saja berpengaruh pada kualitas suara yang dihasilkan oleh alat ucap tetapi juga berpengaruh pada keruntutan bahan pembicaraan, apakah seseorang berbicara dengan tertata atau tidak.

- c) Faktor neurologis, yaitu jaringan saraf yang menghubungkan otak ke cildengan mulut, telinga, dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara.
- d) Faktor semantik atau makna dan faktor linguistik yaitu struktur bahasa yang digunakan. Bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap saat berbicara haruslah menggunakan bahasa yang runtut, tertata, dan bermakna. Bermakna di sini adalah seseorang yang berbicara tidak hanya sekedar berbicara, akan tetapi ada maksud dan tujuan yang disampaikan, sehingga tidak menimbulkan kekeliruan.²⁷

5. Langkah-langkah Berbicara

Berbicara merupakan sebuah rangkaian proses. Dalam berbicara terdapat langkah-langkah yang harus dikuasai dengan baik oleh seorang pembicara. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dikuasai oleh seorang pembicara yang baik yaitu:

- a. Memilih topik, minat pembicara, kemampuan berbicara, minat pendengar, kemampuan mendengar, waktu yang disediakan

²⁷ Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, (Jakarta:Dirjen Dikti), 1998/1999, hal. 19

- b. Memahami dan menguji topik, memahami pendengar, situasi, latar belakang pendengar, tingkat kemampuan, saran.
- c. Menyusun kerangka pembicaraan, pendahuluan, isi serta penutup.

Menurut Maidar G. Arsjad & Muki dalam Isnani, langkah-langkah berbicara yaitu :

- a. Memilih topik pembicaraan
- b. Menentukan tujuan
- c. Mengumpulkan bahan,
- d. Menyusun kerangka.²⁸

Berdasarkan pendapat diatas, disimpulkan bahwa langkah-langkah berbicara dalam penelitian ini yaitu:

- a. Memilih topik pembicaraan
- b. Menentukan tujuan
- c. Membatasi pokok pembicaraan
- d. Mengumpulkan bahan
- e. Menyusun kerangka yang terdiri dari:
 - 1) Pendahuluan
 - 2) Isi
 - 3) Kesimpulan

²⁸ Isnani, Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates, Skripsi, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2013, h.17

6. Prinsip keterampilan berbicara

Kegiatan berbicara memiliki prinsip umum yang mendasarinya. Menurut Brooks dalam Tarigan terdapat beberapa prinsip yang mendasari kegiatan berbicara diantaranya sebagai berikut:

- a. Membutuhkan paling sedikit dua orang
- b. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama
- c. Menerima atau mengakui daerah referensi umum
- d. Merupakan suatu pertukaran antara partisipan
- e. Menghubungkan setiap pembicaraan dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya
- f. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini
- g. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran (*Vocal and Auditory apparatus*)
- h. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dahlil.²⁹

Kegiatan berbicara dapat berlangsung jika setidaknya ada dua orang yang berinteraksi, atau seorang pembicara menghadapi seorang lawan bicara. Kegiatan berbicara yang bermakna juga dapat terjadi jika salah satu pembicara memerlukan informasi baru atau ingin menyampaikan informasi penting kepada orang lain.

²⁹ Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung: Angkasa), 2008, hal.86

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Suatu metode penelitian memiliki rancangan yang jelas sesuai dengan penelitian yang hendak dilakukan³⁰. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*).³¹

1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah sebuah prosedur yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.³²

Penelitian Tindakan menekankan pada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide kedalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro dengan

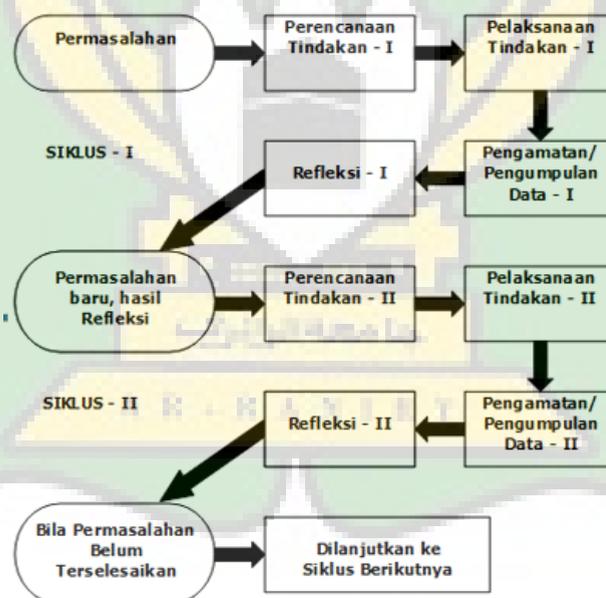
³⁰Nana Saodah Sukmadinata, *Metode Penelitian*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2010), hal. 52

³¹Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2007), hal. 4

³²Prof. Suhasimi Arikunto dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi aksara, 2014), hal. 3

harapan tindakan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas pada situasi nyata tersebut. Dalam dunia pendidikan, misalnya, penelitian tindakan berarti melakukan kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide ke dalam praktek pendidikan dalam skala mikro dengan harapan tindakan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan dimaksud. Karena itu, PTK sebagai jenis penelitian tindakan yang dilaksanakan di kelas merupakan penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas.³³

Khusus PTK, prosedur langkah-langkah pelaksanaannya terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*Observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat tahap tersebut merupakan proses siklus atau spiral.³⁴



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

³³Samsu Somadayo, *Penelitian Tindakan Kelas* (Graha Ilmu: 2013), hal. 20

³⁴Samsu Somadayo ... hal. 21

Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan siklus tersebut adalah:

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan (*planning*) yaitu rencana tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi. Adapun susunan rencana yang dilakukan penulis yaitu:

- 1) Menetapkan materi yang akan diajarkan.
- 2) Menyusun RPP untuk masing-masing siklus.
- 3) Mempersiapkan fasilitas yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 4) Menyusun instrument yang akan digunakan berupa lembar observasi guru dan format penilaian siswa
- 5) Menyusun alat evaluasi berupa soal tes beserta kunci jawaban
- 6) Menyusun daftar nilai untuk jawaban soal tes.

b. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini tindakan yang dilakukan peneliti adalah memberikan materi dan melakukan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang. Selain itu, peneliti memberikan memberikan tugas dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) guru membagikan media *Puzzle* dan lembar bacaan serta meminta siswa untuk bercerita berdasarkan gambar yang didapat agar mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang dengan menggunakan model atau media tertentu.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengamati prosedur pelaksanaan pembelajaran, yang terdiri dari aktivitas guru dan siswa serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk dijadikan bahan masukan sebagai penyempurnaan pada siklus-siklus selanjutnya.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan refleksi dengan memperhatikan aktivitas guru dan aktivitas siswa, dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil tes belajar siswa. Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat, merenungkan dan mengemukakan kembali apa yang terjadi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul untuk menyempurnakan tindakan melalui kegiatan pada beberapa siklus. Peneliti dan pengamat melakukan diskusi untuk mengetahui kendala atau hambatan yang dihadapi.³⁵

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 17 Aceh Timur. Adapun proses pembelajaran siswa di MIN 17 Aceh Timur berlangsung pada pagi hari dimulai pukul 07.45 sampai dengan 12.55. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2018/201

³⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 99

3. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 17 Aceh Timur. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 38 orang, terdiri dari 20 orang siswa dan 18 orang siswi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

a. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk memperoleh informasi/data aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati kegiatan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, serta untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Pengamat menuliskan hasil pengamatannya dengan memberikan tanda *check-list* pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan apa yang telah diamati.

b. Lembar Pengamatan Aktifitas Siswa

Lembar pengamatan aktivitas siswa yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran diamati sebagai umpan balik dari aktivitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Lembar

pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati sejauh mana respon siswa terhadap materi yang diajarkan. Pengamatan ini boleh dilakukan oleh teman dari peneliti yang telah memahami penggunaan media *puzzle*

c. Tes

Tes merupakan instrumen yang sistematis untuk mengukur suatu sampel tingkah. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dengan metode bercerita. Untuk tes keterampilan berbicara, digunakan pedoman penilaian keterampilan berbicara. Pedoman penilaian ini sesuai dengan pendapat Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi yang sudah dimodifikasi.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. Dalam pengamatan ini digunakan lembar pengamatan yang digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kegiatan mengajar selama penelitian. Lembar observasi terdiri dari beberapa pernyataan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk setiap pertemuan.

b. Tes Lisan

Tes Lisan menuntut siswa untuk menemukan, membatasi, mengembangkan, dan mengorganisasikan gagasannya secara terpadu dan utuh kemudian mewujudkannya dalam kegiatan berbicara. Dengan tes lisan ini siswa

menggunakan berbagai keterampilan berbahasanya untuk mengekspresikan gagasan yang telah dipilih. Selain aspek ide dan kebahasaannya, penggunaan intonasi, jeda, tempo, nada, serta kinestetik siswa diamati secara terpadu dalam tes langsung. Tes lisan ini berupa tugas berbicara dengan stimulus tertentu. Misalnya, berbicara dengan diberikan tema tertentu, berbicara berdasarkan gambar seri yang disediakan, berbicara berdasarkan buku, atau berbicara berdasarkan hasil pengamatan objek/kegiatan tertentu.

6. Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama dalam penelitian. Tujuan analisis data adalah untuk memperoleh jawaban permasalahan penelitian yang telah dirumuskan.

a. Analisis Aktivitas Guru

Hasil data observasi aktivitas guru diambil dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas guru dianalisis dengan menggunakan nilai rata-rata dari Tingkat Kemampuan Guru dan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- p : Angka persentase
- f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- n : Jumlah frekuensi/ jumlah individu
- 100 % : Bilangan tetap

Tabel 3.1 Nilai Persentase Aktivitas Guru³⁶

Persentase Kemampuan Guru	Kategori
40-55	Kurang
56-65	Cukup
66-79	Baik
80-100	Baik Sekali

Anas Sudjono menerangkan bahwa “aktivitas guru selama pembelajaran mencapai taraf keberhasilan jika berada predikat baik atau baik sekali” apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada dalam kategori sangat kurang, kurang atau cukup maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya analisis aktivitas siswa.

b. Analisis Aktivitas Siswa

Hasil data observasi aktivitas siswa diambil dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- p : Angka persentase
- f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- n : Jumlah frekuensi/ jumlah individu
- 100 % : Bilangan tetap

³⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009) hal. 43

Tabel 3.2 Nilai Persentase Aktivitas Siswa³⁷

Persentase Kemampuan Siswa	Kategori
40-55	Kurang
56-65	Cukup
66-79	Baik
80-100	Baik Sekali

c. Tes Keterampilan Berbicara

Pedoman penilaian dan kisi-kisi pedoman penilaian keterampilan berbicara.

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Aspek	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kebahasaan	Tekanan	20
		Ucapan	20
		Kosakata/diksi	10
		Struktur kalimat	10
2	Non kebahasaan	Kelancaran	10
		Pengungkapan materi wicara	10
		Keberanian	10
		Sikap	10
Jumlah			100

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek yang Di	Patokan	Skor	Kriteria
Tekanan	4.Penggunaan tekanan yang sangat tepat	18-20	Sangat Baik
	3.Penggunaan 2-3 tekanan kurang tepat	15-17	Baik
	2.penggunaan 4-5 tekanan yang kurang	12-14	Cukup
	1.Penggunaan tekanan yang sangat kurang tepat	9-11	Kurang
Ucapan	4.Penggunaan ucapan sangat tepat tepat	18-20	Sangat Baik
	3. Penggunaan 2-3 ucapan yang kurang tepat	15-17	Baik
	2. Penggunaan 4-5 ucapan yang kurang tepat	12-14	Cukup
	1.Penggunaan ucapan sangat kurang	9-11	Kurang

³⁷ Anas Sudijono... hal. 43

Kosakata/ diksi	4. Pemilihan kosakata/diksi sangat tepat	8-10	Sangat Baik
	3. Pemilihan 2-3 kosakata/diksi yang kurang tepat	5-7	Baik
	2. Pemilihan 4-5 kosakata/diksi yang kurang tepat	3-4	Cukup
	1. Pemilihan kosakata/diksi sangat kurang tepat	1-2	Kurang
Stuktur kalimat	4. Penggunaan kalimat yang sangat tepat	8-10	Sangat Baik
	3. Penggunaan kalimat yang tepat	5-7	Baik
	2. Penggunaan kalimat yang kurang tepat	3-4	Cukup
	1. Penggunaan kalimat sangat kurang tepat	1-2	Kurang
Kelancaran	4. Sangat lancar berbicara	8-10	Sangat Baik
	3. Lancar berbicara	5-7	Baik
	2. Kurang lancar berbicara	3-4	Cukup
	1. Sangat kurang lancar berbicara	1-2	Kurang
Pengungkapan materi wicara	4. Pengungkapan materi wicara yang sangat sesuai dengan cerita	8-10	Sangat Baik
	3. Pengungkapan materi wicara yang sesuai Dengan cerita	5-7	Baik
	2. Pengungkapan materi wicara yang Kurang sesuai dengan cerita	3-4	Cukup
	1. Pengungkapan materi wicara sangat Kurang sesuai dengan cerita	1-2	Kurang
Sikap	4. Sikap yang sangat wajar	8-10	Sangat Baik
	3. Sikap yang wajar	5-7	Baik
	2. Sikap yang kurang wajar	3-4	Cukup
	1. Sikap yang sangat kurang wajar	1-2	Kurang
Keberanian	4. Sangat berani berbicara di depan kelas	8-10	Sangat Baik
	3. Berani berbicara di depan kelas	5-7	Baik
	2. Kurang berani berbicara di depan kelas	3-4	Cukup
	1. Sangat kurang berani berbicara didepan kelas	1-2	Kurang

Berdasarkan kisi kisi pedoman penilaian pada tabel 3.4, maka klasifikasi nilai keterampilan berbicara adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Nilai Keterampilan Berbicara³⁸

No	Angka	Kriteria
1	80-100	Sangat baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang

Dari tabel 3.5 klasifikasi nilai keterampilan berbicara dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Nilai siswa berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara kondisi awal termasuk pada kriteria cukup. Diharapkan pada siklus I, II dan II akan meningkat menjadi baik dan sangat baik.³⁹

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 245

³⁹Prabantara Esti Wijayanti, "*Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar 1Pedes, Sedayu, Bantul, Tahun Ajaran 2013/2014*", *Skripsi*, (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), hal. 63

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 s/d 25 April 2019 yang berlokasi di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 17 Aceh Timur, pada kelas III semester genap tahun pelajaran 2018/2019 pada materi Perkembangan Teknologi Transportasi, Lambang Pramuka dan Rambu Lalu Lintas dengan menggunakan media *Puzzle*. Sekolah MIN 17 Aceh Timur merupakan salah satu Madrasah ibtidaiyah yang bernaungan dibawah Kementerian Agama Republik Indonesia, yang terletak di Jln. Banda Aceh – Medan Desa Pucok Alue Sa, Kec. Simpang Ulim, Kab. Aceh Timur, kode pos 24458.

1. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data sekolah MIN 17 Aceh Timur, memiliki sarana dan prasarana sebagai berikut :

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Sekolah MIN 17 Aceh Timur

No.	Nama Fasilitas	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang Guru	1
3.	Ruang kelas	8
4.	Ruang Perpustakaan	1
6.	Lapangan	1
7.	Kamar Mandi dan WC	2

Sumber : Dokumentasi MIN 17 Aceh Timur, 25 April 2019

Dari tabel 4.1 dapat dilihat bahwa fasilitas yang tersedia di MIN 17 Aceh Timur sudah memadai untuk proses belajar mengajar. MIN 17 Aceh Timur juga mempunyai jumlah ruangan yang memadai dan ruang kelas yang sesuai untuk pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM).

2. Keadaan Siswa

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Aceh Timur saat ini sedang berupaya mendidik 296 siswa. Untuk lebih jelasnya rincian jumlah siswa di MIN 17 Aceh Timur dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4.2 Keadaan Siswa di MIN 17 Aceh Timur

No	Tingkat Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
			LK	PR	
1.	I	1	19	17	36
2.	II	1	26	22	48
3.	III	1	24	20	44
4.	IV	1	25	12	37
5.	V	2	35	32	67
6.	VI	2	30	34	64
Jumlah Total		8	159	137	296

Sumber : Dokumentasi MIN 17 Aceh Timur, 25 April 2019

3. Keadaan Guru dan Karyawan

Adapun tenaga guru dan karyawan yang ada di MIN 17 Aceh Timur sekarang berjumlah 24 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4.3 Data Guru/Pegawai MIN 17 Aceh Timur

No	Nama	Bidang Studi	Keterangan
1	Syariani, S.Pd.		Kepala Madrasah
2	Faridah, S.Pd. I.	B.Arab	Wakil Kepala Sekolah
3	A. Bakar, S.Pd.	-	Guru Kelas
4	Mursyida, S.Pd	-	Guru Kelas
5	Nurjannah, S.Pd. I.	-	Guru Kelas

6	Khairiah, S.Pd. I.	Keterampilan	Guru Bidang Studi
7	Lissafriada, S.Pd. I.	Penjas	Guru Bidang Studi
8	Busri	-	Penjaga Sekolah
9	Heri, S.Pd..	Penjas	Guru Bidang Studi
10	Nurlina, S. Ag	-	Guru Kelas
11	Nurdiana, S.Pd.I.	-	Guru Kelas
12	Nur Arfah, S.Pd.I.	-	Guru Kelas
13	Siti Marhamamah, S.Pd.I.	-	Guru Kelas
14	Asnidar, S. Pd. I.	-	Guru Kelas
15	Munawar, S.Pd. I.	-	Guru Kelas
16	Nazimah, S.Pd,I	-	Guru Kelas
17	Razali, S. Pd.I.	-	Guru Kelas
18	Murdani	-	Pengawas Kebersihan dan Pengamanan
19	Mutia Salimatun Nahar, S. Pd	-	Ketua Kurikulum
20	Mardiana, SE.Sy	-	Staf TU
21	Mulya Ulfa	-	Staf TU
22	Syarimah	-	Staf TU
23	Sri Wardani	-	Staf TU
24	Sofyan,S.H	-	Operator Komputer

Sumber : Dokumentasi MIN 17 Aceh Timur, 25 April 2019

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 17 Aceh Timur yang dilakukan sebanyak 3 siklus, yaitu siklus I pada tanggal 13 April, siklus ke II pada tanggal 18 April dan siklus III pada tanggal 25 April 2019. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan Media *Puzzle* pada materi Perkembangan Teknologi Transportasi, Lambang Pramuka dan Rambu Lalu Lintas di kelas III MIN 17 Aceh Timur. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa selama menggunakan Media *Puzzle* serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebelum memulai penelitiannya, yaitu mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam tahap penelitian ini peneliti menyiapkan persiapan-persiapan instrumen yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi Perkembangan Teknologi Transportasi.
- 2) Lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.
- 3) Membuat lembar kerja peserta didik.
- 4) Menyiapkan Media *Puzzle*.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 April 2019. Kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Tabel. 4.4 Pelaksanaan Pembelajaran Pada Siklus I

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	a. Memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa. b. Mengkondisikan kelas dan mengintruksikan cara duduk yang baik. c. Tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan	a. Menjawab salam, dan berdoa b. Duduk dengan tertib c. Menjawab pertanyaan guru	5 Menit

	<p>siswa tentang konsep atau materi yang akan dipelajari (test awal pelajaran / tes praktik)</p> <p>d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>e. Membagi siswa dengan jumlah (5-6 orang) hingga membentuk 5 kelompok</p>	<p>d. Mendengarkan tujuan pembelajaran</p> <p>e. Membentuk 5 kelompok</p>	
Kegiatan Inti	<p>a. Mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Naik Delman”</p> <p>b. Menjelaskan materi pembelajaran tentang Perkembangan teknologi (<i>Mengamati</i>)</p> <p>c. Membagikan teks mengenai Perkembangan teknologi sebagai bahan yang dapat menambah pengetahuan siswa.</p> <p>d. Membagikan <i>Puzzle</i> dan lembar evaluasi kepada setiap kelompok dan menjelaskan kegunaan <i>Puzzle</i> dalam proses pembelajaran (<i>Mencoba</i>)</p> <p>e. Mengarahkan dan membagikan LKPD kepada siswa untuk belajar kelompok</p> <p>f. Meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan setiap anggota kelompok harus memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>g. Meminta siswa yang lainnya mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>h. Memberikan kesempatan bertanya jawab tentang</p>	<p>a. Menyanyikan lagu “Naik Delman” dengan</p> <p>b. Mendengarkan penjelasan guru tentang Perkembangan teknologi</p> <p>c. Memperhatikan dan mendengarkan guru</p> <p>d. Mendengarkan penjelasan guru tentang media <i>Puzzle</i></p> <p>e. Mendengarkan arahan guru untuk belajar kelompok</p> <p>f. Masing-masing kelompok siswa mempresentasikan hasil kerjanya, dan anggota dalam setiap kelompok memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>g. Mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>h. Bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p>	25 Menit

	<p>materi yang diajarkan (Menanya dan Menalar)</p> <p>i. Menjelaskan dan mengoreksi kembali agar tidak terjadi kesalahan pemahaman</p>	<p>i. Mendengarkan kembali penjelasan guru</p>	
Kegiatan Akhir	<p>a. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Menguatkan kesimpulan pelajaran hari ini</p> <p>c. Membagikan kartu refleksi untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran</p> <p>d. Memberikan pesan moral</p> <p>e. Menutup pembelajaran dengan doa penutup majelis</p> <p>f. Mengucapkan salam</p>	<p>a. Menyimpulkan hasil pembelajaran</p> <p>b. Mendengarkan guru menyimpulkan pelajaran</p> <p>c. Mengisi kartu refleksi</p> <p>d. Mendengarkan pesan moral</p> <p>e. Membaca doa penutup majelis</p> <p>f. Menjawab salam</p>	5 Menit

c. Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Aktivitas guru diamati oleh seorang guru Kelas III yaitu Ibu Asnidar S.Pd.I, sedangkan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Maghvurah Husnul Karimah. Analisis terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut :

a) Aktivitas Guru pada Siklus I

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan media *Puzzle* pada RPP I secara ringkas disajikan dalam Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran dengan Penggunaan Media *Puzzle* Pada Siklus I

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Kemampuan dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran		√		
	2. Kemampuan dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari			√	
	3. Kemampuan guru memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran			√	
KEGIATAN INTI	1. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran			√	
	2. Keterampilan guru dalam mengelola kelas		√		
	3. Keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran <i>Puzzle</i> yang sesuai materi		√		
	4. Membentuk kelompok secara heterogen		√		
	5. Memberikan bimbingan pada kegiatan belajar siswa		√		
	6. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami	√			
	7. Menghargai pendapat siswa dan memberikan penguatan atas jawabannya			√	
	8. Memberikan lembar kerja peserta didik				√
	9. Membimbing siswa dalam berdiskusi			√	
	10. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok		√		

	11. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan.		√		
KEGIATAN PENUTUP	1. Membimbing dan memberikan penguatan kesimpulan		√		
	2. Memberikan refleksi dan menyampaikan pesan moral		√		
	3. Menutup pelajaran dengan doa dan salam .			√	
Jumlah		43			
Nilai Presentase		63,23%			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 13 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{43}{68} \times 100 \% = 63,23\%$$

Keterangan :

- 1 = Kurang : 40 - 55
 2 = **Cukup** : 56 - 65
 3 = Baik : 66 - 79
 4 = Baik Sekali : 80 - 100

Berdasarkan hasil lembar pengamatan terhadap aktivitas guru tanggal 13 April 2019 pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil penilaian kinerja guru dalam pembelajaran pada materi “Perkembangan Teknologi Transportasi” dengan menggunakan Media *Puzzle* siklus I pertemuan pertama nilai persentase yaitu 63,23 % dengan katagori cukup. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas III dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan.

b) Aktivitas Siswa pada Siklus I

Tabel. 4.6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penggunaan Media *Puzzle* Pada Siklus I

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Peserta didik tertib dan rapi dalam berdo'a				√
	2. Peserta didik melakukan tes praktik		√		
	3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.		√		
	4. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan guru		√		
	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		√		
KEGIATAN INTI	1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi perkembangan Transportasi		√		
	2. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami.	√			
	3. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan guru.			√	
	4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dalam penggunaan media <i>puzzle</i>		√		
	5. Peserta didik menyusun <i>Puzzle</i> sesuai dengan arahan guru			√	
	6. Peserta didik antusias dalam mengerjakan penyusunan media <i>Puzzle</i>				√
	7. Setiap kelompok belajar secara aktif		√		
	8. Peserta didik berdiskusi mengenai rangkaian cerita yang akan diceritakan secara individu berkaitan dengan gambar yang ada pada media <i>Puzzle</i> tersebut		√		
	9. Peserta didik menceritakan rangkaian cerita menjadi sebuah	√			

	kesatuan cerita berdasarkan dari gambar yang terdapat pada media <i>Puzzle</i>				
KEGIATAN PENUTUP	1. Menyimpulkan materi yang sudah dipahami		√		
	2. Mengisi kartu refleksi	√			
	3. Mendengarkan pesan moral		√		
	4. Berdoa dan menjawab salam			√	
Jumlah		40			
Nilai Presentase		55,56%			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 13 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{40}{72} \times 100 \% = 55,56\%$$

Keterangan :

1 = Kurang : 40 – 55

3 = Baik : 66 – 79

2 = Cukup : 56 – 65

4 = Baik Sekali : 80 – 100

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai persentase yaitu 55,56 % dengan kategori kurang. Hanya sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan guru tentang Perkembangan Teknologi Transportasi.

c) Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Materi Siklus I

Tabel 4.7 Pedoman Penilaian Keterampilan berbicara pada siswa

Aspek yang	Patokan	Skor	Kriteria
Tekanan	4.Penggunaan tekanan yang sangat tepat	18-20	Sangat Baik
	3.Penggunaan 2-3 tekanan kurang tepat	15-17	Baik
	2.penggunaan 4-5 tekanan yang kurang	12-14	Cukup
	1.Penggunaan tekanan yang sangat kurang tepat	9-11	Kurang
Ucapan	4.Penggunaan ucapan sangat tepat tepat	18-20	Sangat Baik

	3. Penggunaan 2-3 ucapan yang kurang tepat	15-17	Baik
	2. Penggunaan 4-5 ucapan yang kurang tepat	12-14	Cukup
	1. Penggunaan ucapan sangat kurang	9-11	Kurang
Kosakata/ diksi	4. Pemilihan kosakata/diksi sangat tepat	8-10	Sangat Baik
	3. Pemilihan 2-3 kosakata/diksi yang kurang tepat	5-7	Baik
	2. Pemilihan 4-5 kosakata/diksi yang kurang tepat	3-4	Cukup
	1. Pemilihan kosakata/diksi sangat kurang tepat	1-2	Kurang
Stuktur kalimat	4. Penggunaan kalimat yang sangat tepat	8-10	Sangat Baik
	3. Penggunaan kalimat yang tepat	5-7	Baik
	2. Penggunaan kalimat yang kurang tepat	3-4	Cukup
	1. Penggunaan kalimat sangat kurang tepat	1-2	Kurang
Kelancaran	4. Sangat lancar berbicara	8-10	Sangat Baik
	3. Lancar berbicara	5-7	Baik
	2. Kurang lancar berbicara	3-4	Cukup
	1. Sangat kurang lancar berbicara	1-2	Kurang
Pengungkapan materi wicara	4. Pengungkapan materi wicara yang sangat sesuai dengan cerita	8-10	Sangat Baik
	3. Pengungkapan materi wicara yang sesuai Dengan cerita	5-7	Baik
	2. Pengungkapan materi wicara yang Kurang sesuai dengan cerita	3-4	Cukup
	1. Pengungkapan materi wicara sangat Kurang sesuai dengan cerita	1-2	Kurang
Sikap	4. Sikap yang sangat wajar	8-10	Sangat Baik
	3. Sikap yang wajar	5-7	Baik
	2. Sikap yang kurang wajar	3-4	Cukup
	1. Sikap yang sangat kurang wajar	1-2	Kurang
Keberanian	4. Sangat berani berbicara di depan kelas	8-10	Sangat Baik
	3. Berani berbicara di depan kelas	5-7	Baik
	2. Kurang berani berbicara di depan kelas	3-4	Cukup
	1. Sangat kurang berani berbicara didepan kelas	1-2	Kurang

Setelah kegiatan pembelajaran pada RPP I berlangsung, guru memberikan Skor hasil tes berbicara siswa pada RPP I dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Kemampuan Siswa dalam Berbicara pada Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Siklus I

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan
1.	S-1	18	Tuntas
2.	S-2	12	Tidak Tuntas
3.	S-3	9	Tidak Tuntas
4.	S-4	19	Tuntas
5.	S-5	18	Tuntas
6.	S-6	9	Tidak Tuntas
7.	S-7	9	Tidak Tuntas
8.	S-8	19	Tuntas
9.	S-9	16	Tuntas
10	S-10	15	Tuntas
11	S-11	9	Tidak tuntas
12	S-12	12	Tidak Tuntas
13	S-13	16	Tuntas
14	S-14	18	Tuntas
15	S-15	10	Tuntas
16	S-16	9	Tidak tuntas
17	S-17	9	Tidak tuntas
18	S-18	19	Tuntas
19	S-19	13	Tidak Tuntas
20	S-20	17	Tuntas
21	S-21	18	Tuntas
22	S-22	11	Tidak tuntas
23	S-23	15	Tuntas
24	S-24	10	Tidak tuntas
25	S-25	10	Tidak tuntas
26	S-26	15	Tuntas
27	S-27	18	Tuntas
28	S-28	11	Tidak Tuntas
29	S-29	9	Tidak tuntas
30	S-30	10	Tidak tuntas
31	S-31	18	Tuntas
32	S-32	9	Tidak Tuntas
33	S-33	18	Tuntas
34	S-34	16	Tuntas
35	S-35	16	Tuntas
36	S-36	16	Tuntas

37	S-37	12	Tidak tuntas
38	S-38	18	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			21
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			17

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 13 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{21}{38} \times 100 \% = 55,26\%$$

Keterangan :

1 = Kurang	: 40 - 55
2 = Cukup	: 56 - 65
3 = Baik	: 66 - 79
4 = Sangat Baik	: 80 - 100

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan jumlah siswa yang mampu bercerita sesuai gambar pada media sebanyak 21 orang atau 55,26 %, sedangkan 17 orang atau 44,73 % kurang bisa bercerita sesuai gambar pada media dengan benar. Oleh karena itu, persentase untuk keterampilan berbicara siswa masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal 80 % dan berada dibawah KKM 68, maka peningkatan keterampilan berbicara siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

d) Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan analisis, merenungkan kembali semua yang sudah dilaksanakan pada siklus pertama untuk menyempurnakan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siklus I maka yang harus direvisi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus 1

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktifitas Guru	Kurang mampu memotivasi siswa dalam mengaitkan materi perkembangan teknologi transportasi	Pertemuan selanjutnya guru akan menggunakan benda yang mudah dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari
		Kurang mampu menyampaikan tujuan mempelajari perkembangan teknologi transportasi dan menjelaskan langkah-langkah penggunaan media <i>Puzzle</i>	Pertemuan selanjutnya guru akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa
		Kurang mampu membagikan kelompok dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi tetapi tidak tegas	Pada pertemuan selanjutnya guru akan membagikan kelompok dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan teratur
2.	Aktifitas Siswa	Minimnya siswa yang bertanya/ memberi tanggapan tentang materi yang sedang dipelajari	Memotivasikan siswa dengan memberikan nilai/penghargaan agar siswa mau bertanya
		Kurangnya keberanian siswa untuk bertanya serta menyampaikan pendapat	Pertemuan selanjutnya guru akan lebih memotivasi siswa agar siswa mampu menyampaikan pendapatnya
3.	Kemampuan siswa dalam Bercerita	Kurangnya keberanian siswa dalam bercerita	Pertemuan selanjutnya guru akan memotivasi siswa agar mampu bercerita
		Kelancaran siswa saat menceritakan gambar dari media <i>Puzzle</i> yang didapat kurang tepat	Pertemuan selanjutnya guru mengarahkan siswa agar mampu menceritakan sesuai dengan gambar yang didapat.

Terlihat dari tabel 4.9 kemampuan siswa dalam bercerita sesuai gambar yang diberikan yang belum tuntas sebanyak 17 orang. Hal ini disebabkan ada beberapa kesulitan yang mereka hadapi yaitu: masih kurang termotivasi dalam mempelajari materi yang diajarkan, masih kurang berani untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dipahami kurangnya kemampuan siswa dalam menceritakan tentang gambar yang didapat, minimnya siswa yang mampu menyimpulkan materi perkembangan teknologi transportasi. Jadi peneliti harus melakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.

II. Siklus II

Kegiatan yang disajikan pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II yaitu memperbaiki kelemahan pada siklus I yang berdasarkan pada refleksi dari pengamatan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan beberapa instrumen penelitian, yaitu: RPP, LKPD, lembar observasi kemampuan guru, lembar observasi aktivitas siswa dan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 April 2019 dalam satu kali pertemuan jam pelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup hampir sama dengan kegiatan pada siklus I.

Tabel. 4.10 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa. 2. Mengkondisikan kelas dan mengintruksikan cara duduk yang baik. 3. Tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang konsep atau materi yang akan dipelajari 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Membagi siswa dengan jumlah (5-6 orang) hingga membentuk 5 kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam, dan berdoa 2. Duduk dengan tertib 3. Menjawab pertanyaan dari guru 4. Mendengarkan tujuan pembelajaran 5. Membentuk 5 kelompok 	5 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Mengajak siswa untuk memperagakan tepuk pramuka 7. Menjelaskan materi pembelajaran tentang lambang/symbol pramuka 8. Membagikan teks mengenai lambang/symbol pramuka sebagai bahan yang dapat menambah pengetahuan siswa 9. Mengarahkan dan membagikan LKPD kepada siswa untuk belajar kelompok 10. Membagikan <i>Puzzle</i> dan lembar evaluasi kepada setiap kelompok serta menjelaskan kegunaan <i>Puzzle</i> dalam proses pembelajaran 11. Meminta masing- 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Memperagakan tepuk pramuka 7. Mendengarkan penjelasan guru tentang lambang/symbol pramuka 8. Memperhatikan dan mendengarkan guru 9. Mendengarkan arahan guru untuk belajar kelompok 10. Mendengarkan penjelasan guru tentang media <i>Puzzle</i> 11. Masing-masing 	25 Menit

	<p>masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan setiap anggota dalam setiap kelompok harus memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>12. Meminta setiap siswa menggunakan bahasa yang baku dan kalimat yang efektif ketika siswa menceritakan gambar yang sesuai dengan media <i>Puzzle</i> yang telah diberikan guru</p> <p>13. Meminta siswa yang lainnya mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>14. Memberikan kesempatan bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p> <p>15. Menjelaskan dan mengoreksi kembali agar tidak terjadi kesalah pahaman</p>	<p>kelompok siswa mempresentasikan hasil kerjanya, dan anggota dalam setiap kelompok memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>12. Menggunakan bahasa baku dan kalimat yang efektif</p> <p>13. Mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>14. Bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p> <p>15. Mendengarkan kembali penjelasan guru</p>	
Kegiatan Akhir	<p>16. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>17. Memberi penguatan atas kesimpulan materi yang telah disimpulkan oleh siswa</p> <p>18. Membagikan kartu refleksi untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran</p> <p>19. Memberikan pesan moral</p> <p>20. Menutup pembelajaran</p>	<p>16. Menyimpulkan hasil pembelajaran</p> <p>17. Mendengarkan guru</p> <p>18. Mengisi kartu refleksi</p> <p>19. Mendengarkan pesan moral</p> <p>20. Membaca doa penutup majelis</p>	5 Menit

	dengan doa penutup majelis 21. Mengucapkan salam	21. Menjawab salam.	
--	---	---------------------	--

c. Observasi

Pada kegiatan belajar mengajar berlangsung observasi atau pengamat pada siklus II terhadap pengamatan aktivitas guru masih diamati oleh guru kelas III MIN 17 Aceh Timur (Asnidar S. Pd.I) guru wali kelas III, dan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Maghvira Husnul Karimah. Berdasarkan hasil observasi oleh pengamat pada siklus II terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh gambaran bahwa untuk pembelajaran dalam kelas sudah ada perbaikan dibandingkan dengan siklus I dengan Penggunaan media *Puzzle*.

1) Aktivitas Guru pada Siklus II

Tabel 4.11 Lembar Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Dengan Penggunaan Media *Puzzle*

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Kemampuan dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran			√	
	2. Kemampuan dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari				√
	3. Kemampuan guru memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran			√	
	4. Kemampuan guru dalam membagi kelompok secara heterogen			√	
	5. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran				√
	6. Keterampilan guru dalam mengelola kelas			√	
	7. Keterampilan guru dalam mengajak siswa memperagakan			√	

KEGIATAN INTI	tepek pramuka					
	8. Keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran <i>Puzzle</i> yang sesuai materi			√		
	9. Membagi lembar bacaan kepada siswa				√	
	10. Memberikan bimbingan pada kegiatan belajar siswa			√		
	11. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami				√	
	12. Menghargai pendapat siswa dan memberikan penguatan atas jawabannya		√			
	13. Memberikan lembar kerja peserta didik			√		
	14. Membimbing siswa dalam berdiskusi				√	
	15. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok			√		
	16. Kemampuan guru dalam menjawab pertanyaan siswa				√	
	17. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan.			√		
	KEGIATAN PENUTUP	18. Membimbing dan memberikan penguatan kesimpulan				√
		19. Memberikan refleksi dan menyampaikan pesan moral				√
		20. Menutup pelajaran dengan doa dan salam .				√
	Jumlah		68			
	Nilai Presentase		85 %			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 18 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{68}{80} \times 100 \% = 85 \%$$

Keterangan :

1 = Kurang : 40 - 55

2 = Cukup : 56 - 65

3 = Baik : 66 - 79

4 = Baik Sekali : 80 – 100

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dengan menggunakan media *Puzzle* pada table 4.11 menunjukkan nilai persentase yang diperoleh guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II meningkat dan termasuk dalam kategori sangat baik dari siklus I. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kemampuan guru pada siklus ini memperoleh peningkatan dengan kategori sangat baik.

2) Aktivitas Siswa pada Siklus II

Tabel. 4.12 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penggunaan Media *Puzzle* Pada Siklus II

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Peserta didik tertib dan rapi dalam berdo'a				√
	2. Peserta didik melakukan tes praktik			√	
	3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.			√	
	4. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan guru			√	
	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru			√	
	6. Peserta didik berpartisipasi dalam memperagakan "Tepuk pramuka"				√

KEGIATAN INTI	1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi lambang/symbol pramuka beserta artinya.			√	
	2. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami.			√	
	3. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan guru.				√
	4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dalam penggunaan media <i>puzzle</i>			√	
	5. Peserta didik menyusun <i>Puzzle</i> sesuai dengan arahan guru			√	
	6. Peserta didik antusias dalam mengerjakan penyusunan media <i>Puzzle</i>				√
	7. Setiap kelompok belajar secara aktif			√	
	8. Peserta didik berdiskusi mengenai rangkaian cerita yang akan diceritakan secara individu berkaitan dengan gambar yang ada pada media <i>Puzzle</i> tersebut			√	
	9. Peserta didik menceritakan rangkaian cerita menjadi sebuah kesatuan cerita berdasarkan gambar yang terdapat pada media <i>Puzzle</i> dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif			√	
KEGIATAN PENUTUP	1. Menyimpulkan materi yang sudah dipahami			√	
	2. Mengisi kartu refleksi				√
	3. Mendengarkan pesan moral			√	
	4. Berdoa dan menjawab			√	
	5. Salam				√
Jumlah				66	
Nilai Presentase				82,5 %	

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 18 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{66}{80} \times 100 \% = 82,5 \%$$

Keterangan :

1 = Kurang : 40 - 55

2 = Cukup : 56 - 65

3 = Baik : 66 - 79

4 = **Baik Sekali** : **80 – 100**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II nilai persentase yaitu 82,5 % dengan kategori sangat baik. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang lambang pramuka dan juga siswa mengerjakan tugas yang diberi oleh guru.

3) Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Materi Siklus II

Tabel 4.13 Pedoman Penilaian Keterampilan berbicara pada siswa

Aspek yang	Patokan	Skor	Kriteria
Tekanan	4.Penggunaan tekanan yang sangat tepat	18-20	Sangat Baik
	3.Penggunaan 2-3 tekanan kurang tepat	15-17	Baik
	2.penggunaan 4-5 tekanan yang kurang tepat	12-14	Cukup
	1.Penggunaan tekanan yang sangat kurang tepat	9-11	Kurang
Ucapan	4.Penggunaan ucapan sangat tepat tepat	18-20	Sangat Baik
	3. Penggunaan 2-3 ucapan yang kurang tepat	15-17	Baik
	2. Penggunaan 4-5 ucapan yang kurang tepat	12-14	Cukup
	1.Penggunaan ucapan sangat kurang	9-11	Kurang
Kosakata/ diksi	4. Pemilihan kosakata/diksi sangat tepat	8-10	Sangat Baik
	3. Pemilihan 2-3 kosakata/diksi yang kurang tepat	5-7	Baik
	2. Pemilihan 4-5 kosakata/diksi yang kurang tepat	3-4	Cukup

	1. Pemilihan kosakata/diksi sangat kurang tepat	1-2	Kurang
Struktur kalimat	4. Penggunaan kalimat yang sangat tepat	8-10	Sangat Baik
	3. Penggunaan kalimat yang tepat	5-7	Baik
	2. Penggunaan kalimat yang kurang tepat	3-4	Cukup
	1. Penggunaan kalimat sangat kurang tepat	1-2	Kurang
Kelancaran	4. Sangat lancar berbicara	8-10	Sangat Baik
	3. Lancar berbicara	5-7	Baik
	2. Kurang lancar berbicara	3-4	Cukup
	1. Sangat kurang lancar berbicara	1-2	Kurang
Pengungkapan materi wicara	4. Pengungkapan materi wicara yang sangat sesuai dengan cerita	8-10	Sangat Baik
	3. Pengungkapan materi wicara yang sesuai Dengan cerita	5-7	Baik
	2. Pengungkapan materi wicara yang Kurang sesuai dengan cerita	3-4	Cukup
	1. Pengungkapan materi wicara sangat Kurang sesuai dengan cerita	1-2	Kurang
Sikap	4. Sikap yang sangat wajar	8-10	Sangat Baik
	3. Sikap yang wajar	5-7	Baik
	2. Sikap yang kurang wajar	3-4	Cukup
	1. Sikap yang sangat kurang wajar	1-2	Kurang
Keberanian	4. Sangat berani berbicara di depan kelas	8-10	Sangat Baik
	3. Berani berbicara di depan kelas	5-7	Baik
	2. Kurang berani berbicara di depan kelas	3-4	Cukup
	1. Sangat kurang berani berbicara didepan kelas	1-2	Kurang

Setelah kegiatan pembelajaran pada RPP II berlangsung, guru memberikan

. Skor hasil tes berbicara siswa pada RPP II dapat dilihat pada Tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Kemampuan Siswa dalam Berbicara pada Materi Lambang Pramuka Siklus II

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan
1.	S-1	18	Tuntas
2.	S-2	17	Tuntas
3.	S-3	9	Tidak Tuntas

4	S-4	19	Tuntas
5	S-5	18	Tuntas
6	S-6	9	Tidak Tuntas
7	S-7	13	Tidak Tuntas
8	S-8	19	Tuntas
9	S-9	16	Tuntas
10	S-10	15	Tuntas
11	S-11	9	Tidak tuntas
11	S-12	12	Tidak Tuntas
11	S-13	16	Tuntas
11	S-14	18	Tuntas
11	S-15	10	Tuntas
11	S-16	9	Tidak tuntas
11	S-17	9	Tidak tuntas
11	S-18	19	Tuntas
11	S-19	16	Tuntas
21	S-20	17	Tuntas
21	S-21	18	Tuntas
21	S-22	15	Tuntas
21	S-23	15	Tuntas
21	S-24	10	Tidak tuntas
21	S-25	10	Tidak tuntas
21	S-26	15	Tuntas
21	S-27	18	Tuntas
21	S-28	11	Tidak Tuntas
21	S-29	9	Tidak tuntas
31	S-30	10	Tidak tuntas
31	S-31	18	Tuntas
31	S-32	17	Tuntas
31	S-33	18	Tuntas
31	S-34	16	Tuntas
31	S-35	16	Tuntas
31	S-36	16	Tuntas
31	S-37	14	Tidak Tuntas
31	S-38	18	Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			26
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			12

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 18 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{26}{38} \times 100 \% = 68,42 \%$$

Keterangan :

1 = Kurang	: 40 - 55
2 = Cukup	: 56 - 65
3 = Baik	: 66 - 79
4 = Sangat Baik	: 80 – 100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan jumlah siswa yang mampu bercerita sesuai gambar pada media sebanyak 26 orang atau 68,42 %, sedangkan 12 orang kurang bisa bercerita sesuai gambar pada media dengan benar. Oleh karena itu, persentase untuk keterampilan berbicara siswa sudah berada pada tingkat KKM yang diinginkan yakni 68 tetapi belum mencapai ketuntasan secara klasikal yakni 80 % maka peningkatan keterampilan berbicara siswa pada materi Lambang Pramuka untuk siklus II sudah mencapai ketuntasan pada tingkat KKM tetapi belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan analisis, merenungkan kembali semua yang sudah dilaksanakan pada siklus kedua untuk menyempurnakan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi pengamatan pada siklus II maka yang harus direvisi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktifitas Guru	Mampu memotivasi siswa dalam mengaitkan materi Lambang Pramuka	Pertemuan selanjutnya guru akan lebih menggunakan benda yang mudah dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari
		Sudah mulai mampu menyampaikan tujuan mempelajari materi Lambang pramuka	Pertemuan selanjutnya guru akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa

		Mampu membagikan kelompok dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi	Pada pertemuan selanjutnya guru akan membagikan kelompok dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi
		Tidak mampu mengkondisikan kelas dengan baik	Pada pertemuan selanjutnya guru akan mengkondisikan kelas dengan baik
2.	Aktifitas Siswa	Sudah ada beberapa siswa yang bertanya/ memberi tanggapan tentang materi yang sedang dipelajari	Memotivasikan siswa dengan memberikan nilai/penghargaan agar siswa mau bertanya
		Siswa sudah mulai berani untuk bertanya serta menyampaikan pendapat	Pertemuan selanjutnya guru akan lebih memotivasi siswa agar semua siswa mampu menyampaikan pendapatnya
3.	Kemampuan siswa dalam Bercerita	Beberapa siswa sudah mulai berani bercerita sesuai dengan arahan guru	Pertemuan selanjutnya guru akan memotivasi siswa agar mampu bercerita
		Kelancaran siswa saat menceritakan gambar dari media <i>Puuzle</i> yang didapat sudah mulai tepat seperti arahan yang diberikan guru	Pertemuan selanjutnya guru mengarahkan siswa agar mampu menceritakan sesuai dengan gambar yang didapat.

Terlihat dari tabel hasil belajar siswa belum tuntas sebanyak 12 orang. Hal ini disebabkan ada beberapa kesulitan yang mereka hadapi yaitu: sudah ada siswa yang berani untuk bertanya mengenai hal-hal yang tidak dipahami, dan masih ada siswa yang kurang mampu menyimpulkan materi Lambang Pramuka. Siswa sudah tuntas belajar pada siklus II adalah 68,42 %, angka ini sudah mencapai nilai ketuntasan pada tingkat KKM tapi belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Jadi peneliti harus melakukan siklus III untuk memperbaiki kekurangan pada

siklus II agar peningkatan keterampilan berbicara siswa meningkat melebihi nilai ketuntasan yang ditentukan.

III. Siklus III

Kegiatan yang disajikan pada siklus III meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III yaitu memperbaiki kelemahan pada siklus II yang berdasarkan pada refleksi dari pengamatan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan beberapa instrument penelitian, yaitu: RPP, LKPD, lembar observasi kemampuan guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan mempersiapkan media.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus III dilaksanakan pada tanggal 24 April 2019 dalam satu kali pertemuan jam pelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup hampir sama dengan kegiatan pada siklus II.

Tabel 4.16 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa. 2. Mengkondisikan kelas dan meingtruksikan cara duduk yang baik. 3. Tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang konsep atau materi yang akan dipelajari 4. Menyampaikan tujuan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam, dan berdoa 2. Duduk dengan tertib 3. Menjawab pertanyaan dari guru 4. Mendengarkan tujuan 	5 Menit

	<p>pembelajaran.</p> <p>5. Membagi siswa dengan jumlah (5-6 orang) hingga membentuk 5 kelompok</p>	<p>pembelajaran</p> <p>5. Membentuk 5 kelompok</p>	
Kegiatan Inti	<p>1. Mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Di Simpang Jalan” dengan diiringi musik</p> <p>2. Menjelaskan materi pembelajaran tentang lambang/symbol simbol rambu lalu lintas</p> <p>3. Membagikan teks mengenai lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya sebagai bahan yang dapat menambah pengetahuan siswa dalam menyusun dan mempersentasikan gambar yang terdapat pada media <i>Puzzle</i></p> <p>4. Membagikan <i>Puzzle</i> dan lembar evaluasi kepada setiap kelompok serta menjelaskan kegunaan <i>Puzzle</i> dalam proses pembelajaran</p> <p>5. Mengarahkan dan membagikan LKPD kepada siswa untuk belajar kelompok</p> <p>6. Meminta masing-masing kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja kelompoknya. Dan setiap anggota kelompok harus memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>7. Meminta setiap siswa menggunakan kosakata dan kalimat yang efektif ketika siswa menceritakan gambar yang sesuai dengan media <i>Puzzle</i> yang</p>	<p>1. Menyanyikan lagu “Di Simpang Jalan” dengan diiringi musik</p> <p>2. Mendengarkan penjelasan guru tentang lambang/symbol simbol rambu lalu lintas</p> <p>3. Mendengarkan dan membaca teks</p> <p>4. Mendengarkan penjelasan guru tentang media <i>Puzzle</i></p> <p>5. Mendengarkan arahan guru untuk belajar kelompok</p> <p>6. Masing-masing kelompok siswa mempresentasikan hasil kerjanya, dan anggota dalam setiap kelompok memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>7. Menggunakan bahasa baku dan kalimat yang efektif</p>	25 Menit

	<p>telah diberikan guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Meminta siswa yang lainnya mengamati dan mendengarkan temannya 9. Memberikan kesempatan bertanya jawab tentang materi yang diajarkan 10. Menjelaskan dan mengoreksi kembali agar tidak terjadi kesalahpahaman 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Mengamati dan mendengarkan temannya 9. Bertanya jawab tentang materi yang diajarkan 10. Mendengarkan kembali penjelasan guru 	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Memberi penguatan atas kesimpulan materi yang telah disimpulkan oleh siswa 3. Membagikan kartu refleksi untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran 4. Memberikan pesan moral 5. Menutup pembelajaran dengan doa penutup majelis 6. Mengucapkan salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Mendengarkan guru 3. Mengisi kartu refleksi 4. Mendengarkan pesan moral 5. Membaca doa penutup majelis 6. Menjawab salam. 	5 Menit

c. Observasi

Pada kegiatan belajar mengajar berlangsung observasi atau pengamat pada siklus III terhadap pengamatan aktivitas guru masih diamati oleh guru kelas III MIN 17 Aceh Timur (Asnidar S. Pd.1), dan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Maghvirah Husnul Karimah. Berdasarkan hasil observasi oleh pengamat pada siklus III terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh gambaran bahwa untuk pembelajaran dalam kelas sudah ada perbaikan dibandingkan dengan siklus II dengan penggunaan media *Puzzle*.

1) Aktivitas Siswa pada Siklus III

Tabel 4.17 Lembar Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Dengan Penggunaan Media *Puzzle* Siklus III

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Kemampuan dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran			√	
	2. Kemampuan dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari				√
	3. Kemampuan guru memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran				√
	4. Kemampuan guru dalam membagi kelompok secara heterogen			√	
KEGIATAN INTI	5. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran			√	
	6. Keterampilan guru dalam mengelola kelas			√	
	7. Keterampilan guru dalam mengajak siswa bernyanyi				√
	8. Keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran <i>Puzzle</i> yang sesuai materi				√
	9. Membagi lembar bacaan kepada siswa				√
	10. Keterampilan guru dalam memberikan bimbingan pada kegiatan belajar siswa			√	
	11. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami			√	
	12. Menghargai pendapat siswa dan memberikan penguatan atas jawabannya				√
	13. Memberikan lembar kerja peserta didik				√
	14. Membimbing siswa dalam berdiskusi			√	
	15. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok			√	
	16. Kemampuan guru dalam menjawab pertanyaan siswa				√

	17. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan.			√	
KEGIATAN PENUTUP	18. Membimbing dan memberikan penguatan kesimpulan				√
	19. Memberikan refleksi dan menyampaikan pesan moral				√
	20. Menutup pelajaran dengan doa dan salam .				√
Jumlah		75			
Nilai Presentase		93.75 %			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 25 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{75}{80} \times 100 \% = 93.75 \%$$

Keterangan :

- 1 = Kurang : 40 - 55
 2 = Cukup : 56 - 65
 3 = Baik : 66 - 79
 4 = **Baik Sekali** : 80 - 100

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dengan menggunakan media *Puzzle* pada tabel 4.17 menunjukkan nilai persentase yang diperoleh guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus III meningkat dan termasuk dalam kategori sangat baik dari pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kemampuan guru pada siklus ini memperoleh peningkatan dengan nilai persentase 93,75 % kategori sangat baik.

2) Aktivitas Siswa pada Siklus III

Tabel 4.18 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penggunaan Media *Puzzle* Pada siklus III

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	1. Peserta didik tertib dan rapi dalam berdo'a			√	

KEGIATAN AWAL	2. Peserta didik melakukan tes praktik			√	
	3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.				√
	4. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan guru				√
	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru				√
	6. Peserta didik berpartisipasi dalam menyanyikan lagu “Di Simpang Jalan”				√
KEGIATAN INTI	7. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi lambang/symbol rambu lalu lintas beserta artinya.				√
	8. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami.			√	
	9. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan guru.			√	
	10. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dalam penggunaan media puzzle				√
	11. Peserta didik menyusun Puzzle sesuai dengan arahan guru				√
	12. Peserta didik antusias dalam mengerjakan penyusunan media Puzzle				√
	13. Setiap kelompok belajar secara aktif			√	
	14. Peserta didik berdiskusi mengenai rangkaian cerita yang akan diceritakan secara individu berkaitan dengan gambar yang ada pada media Puzzle tersebut				√
	15. Peserta didik menceritakan rangkaian cerita menjadi sebuah kesatuan cerita berdasarkan dari gambar yang terdapat pada media Puzzle dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif			√	
KEGIATAN PENUTUP	16. Menyimpulkan materi yang sudah dipahami				√
	17. Mengisi kartu refleksi			√	
	18. Mendengarkan pesan moral				√
	19. Berdoa dan menjawab salam				√

Jumlah	73
Nilai Presentase	95,05 %

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 25 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{73}{76} \times 100 \% = 96.05 \%$$

Keterangan :

1 = Kurang : 40 - 55

2 = Cukup : 56 - 65

3 = Baik : 66 - 79

4 = Baik Sekali : 80 - 100

Berdasarkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus III adalah 96,05 % dengan kategori baik sekali yang berarti bahwa tingkat aktivitas siswa sudah baik sekali dari hasil sebelumnya, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa untuk setiap siklusnya. Hasil ini terlihat dari hasil analisis aktivitas siswa untuk siklus I (tabel 4.6) dapat dikategorikan cukup dengan nilai persentase (55, 56%). Siklus II (82,5%) dan siklus III dengan nilai persentase baik sekali dengan nilai persentase (96,05%).

3) Kemampuan Siswa Dalam Menceritakan Materi Siklus III

Tabel 4.19 Pedoman Penilaian Keterampilan berbicara pada siswa

Aspek yang Dinilai	Patokan	Skor	Kriteria
Tekanan	4.Penggunaan tekanan yang sangat tepat	18-20	Sangat Baik
	3.Penggunaan 2-3 tekanan kurang tepat	15-17	Baik
	2.penggunaan 4-5 tekanan yang kurang tepat	12-14	Cukup
	1.Penggunaan tekanan yang sangat kurang tepat	9-11	Kurang
Ucapan	4.Penggunaan ucapan sangat tepat tepat	18-20	Sangat Baik
	3. Penggunaan 2-3 ucapan yang kurang tepat	15-17	Baik

	2. Penggunaan 4-5 ucapan yang kurang tepat	12-14	Cukup
	1. Penggunaan ucapan sangat kurang	9-11	Kurang
Kosakata/diksi	4. Pemilihan kosakata/diksi sangat tepat	8-10	Sangat Baik
	3. Pemilihan 2-3 kosakata/diksi yang kurang tepat	5-7	Baik
	2. Pemilihan 4-5 kosakata/diksi yang kurang tepat	3-4	Cukup
	1. Pemilihan kosakata/diksi sangat kurang tepat	1-2	Kurang
Stuktur kalimat	4. Penggunaan kalimat yang sangat tepat	8-10	Sangat Baik
	3. Penggunaan kalimat yang tepat	5-7	Baik
	2. Penggunaan kalimat yang kurang tepat	3-4	Cukup
	1. Penggunaan kalimat sangat kurang tepat	1-2	Kurang
Kelancaran	4. Sangat lancar berbicara	8-10	Sangat Baik
	3. Lancar berbicara	5-7	Baik
	2. Kurang lancar berbicara	3-4	Cukup
	1. Sangat kurang lancar berbicara	1-2	Kurang
Pengungkapan materi wicara	4. Pengungkapan materi wicara yang sangat sesuai dengan cerita	8-10	Sangat Baik
	3. Pengungkapan materi wicara yang sesuai Dengan cerita	5-7	Baik
	2. Pengungkapan materi wicara yang Kurang sesuai dengan cerita	3-4	Cukup
	1. Pengungkapan materi wicara sangat Kurang sesuai dengan cerita	1-2	Kurang
Sikap	4. Sikap yang sangat wajar	8-10	Sangat Baik
	3. Sikap yang wajar	5-7	Baik
	2. Sikap yang kurang wajar	3-4	Cukup
	1. Sikap yang sangat kurang wajar	1-2	Kurang
Keberanian	4. Sangat berani berbicara di depan kelas	8-10	Sangat Baik
	3. Berani berbicara di depan kelas	5-7	Baik
	2. Kurang berani berbicara di depan kelas	3-4	Cukup
	1. Sangat kurang berani berbicara didepan kelas	1-2	Kurang

Setelah kegiatan pembelajaran pada RPP I berlangsung, guru memberikan. Skor hasil tes kemampuan berbicara siswa pada RPP III dapat dilihat pada Tabel 4.20 berikut:

Tabel 4.20 Kemampuan Siswa dalam Berbicara pada Materi Rambu Lalu Lintas Siklus III

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan
1.	S-1	18	Tuntas
2.	S-2	17	Tuntas
3.	S-3	15	Tuntas
4.	S-4	19	Tuntas
5.	S-5	18	Tuntas
6.	S-6	9	Tidak Tuntas
7.	S-7	16	Tuntas
8.	S-8	19	Tuntas
9.	S-9	16	Tuntas
10.	S-10	15	Tuntas
11.	S-11	9	Tidak tuntas
12.	S-12	17	Tuntas
13.	S-13	16	Tuntas
14.	S-14	18	Tuntas
15.	S-15	15	Tuntas
16.	S-16	9	Tidak tuntas
17.	S-17	17	Tuntas
18.	S-18	19	Tuntas
19.	S-19	16	Tuntas
20.	S-20	17	Tuntas
21.	S-21	18	Tuntas
22.	S-22	15	Tuntas
23.	S-23	15	Tuntas
24.	S-24	17	Tuntas
25.	S-25	18	Tidak tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas			20
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			4

Sumber: Hasil Penelitian MIN 17 Aceh Timur, 25 April 2019

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{20}{25} \times 100 \% = 80 \%$$

Keterangan :

1 = Kurang : 40 - 55

2 = Cukup : 56 - 65

3 = Baik : 66 - 79

4 = **Baik Sekali** : **80 – 100**

Berdasarkan tabel 4.20 di atas menunjukkan jumlah siswa yang mampu menceritakan sesuai dengan gambar yang diberikan oleh guru dengan ketuntasan belajar secara individu sebanyak 32 siswa atau 88, 88% sedangkan 4 siswa atau 11.11% kurang mampu menceritakan sesuai dengan gambar yang diberikan oleh guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui media *Puzzle* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siklus III di MIN 17 Aceh Timur terlihat sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan analisis, merenungkan kembali semua yang sudah dilaksanakan pada siklus ketiga. Berdasarkan hasil observasi pengamatan pada siklus III maka yang ditemukan pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.21 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus III

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktifitas Guru	Sudah mampu memotivasi siswa dalam mengaitkan materi Rambu Lalu Lintas	Pertemuan selanjutnya guru akan menggunakan benda yang mudah dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari

		Sudah mampu menyampaikan tujuan mempelajari Rambu Lalu Lintas dan menjelaskan langkah-langkah penggunaan media <i>Puzzle</i>	Pertemuan selanjutnya guru akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa
		Mampu membagikan kelompok dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi tetapi tidak tegas	Pada pertemuan selanjutnya guru akan membagikan kelompok dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan teratur
2.	Aktifitas Siswa	Beberapa siswa sudah mampu bertanya/ memberi tanggapan tentang materi yang sedang dipelajari	Memotivasikan siswa dengan memberikan nilai/penghargaan agar siswa mau bertanya
		Beberapa siswa sudah memiliki keberanian untuk bertanya serta menyampaikan pendapat	Pertemuan selanjutnya guru akan lebih memotivasi siswa agar siswa mampu menyampaikan pendapatnya
3.	Kemampuan siswa dalam Bercerita	Keberanian siswa dalam bercerita sudah meningkat	Pertemuan selanjutnya guru akan memotivasi siswa agar mampu bercerita
		Kelancaran siswa saat menceritakan gambar dari media <i>Puzzle</i> yang didapat sudah banyak yang tepat	Pertemuan selanjutnya guru mengarahkan siswa agar mampu menceritakan sesuai dengan gambar yang didapat.

Terlihat dari tabel kemampuan siswa dalam menceritakan cerita belum tuntas semua, masih ada 4 siswa yang belum tuntas namun selama kegiatan pembelajaran, siswa semakin aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini terlihat pada siklus III pada kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan inti sudah mencapai kategori baik sekali, dibandingkan dengan pembelajaran siklus I

dan II. Berdasarkan hasil pengamatan setelah semua siklus dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* dan kualitas pembelajaran dengan penggunaan Media *Puzzle* sudah sangat baik. Pada Siklus ke III terjadi penurunan siswa hal ini disebabkan karena penelitian ini dilakukan sehari setelah pelaksanaan Ujian Nasional.

2. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*). *Classroom action research* adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa serta dari tes kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. Data ini diperoleh dari aktivitas guru dan siswa serta dari tes kemampuan berbicara siswa. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung telah memenuhi kriteria pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Pengolahan Aktivitas Guru

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh

pada siklus I dengan nilai persentase 63,23 % (kategori cukup), sedangkan pada siklus II dengan nilai persentase 85 % (kategori baik sekali) dan siklus III dengan nilai persentase 93,75 %.

Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* berada pada kategori baik sekali. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I, II dan III.

2. Analisis Hasil Pengolahan Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, dengan nilai persentase 55,56 % (kategori kurang) pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai persentase 82,05 (kategori baik sekali), dan pada siklus III dengan nilai persentase 96,05 % (kategori baik sekali). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di MIN 17 Aceh Timur Kelas III selama pembelajaran melalui menggunakan media pembelajaran *Puzzle* berlangsung dengan baik sekali dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

3. Analisis Hasil Kemampuan Berbicara Siswa

Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa telah meningkat atau tidak maka dilakukan tes. Dari hasil tes pada siklus I hanya 55,26 % siswa yang mencapai ketuntasan secara individu. Sedangkan pada siklus II hanya 68,42% siswa yang mencapai ketuntasan secara individu. Jika dilihat pada siklus III siswa yang tuntas sebanyak 80 %. Hal ini bermakna pada siklus ini proses peningkatan

keterampilan berbicara siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori baik sekali, baik secara individual maupun klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III MIN 17 Aceh Timur pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* adalah tuntas.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas III MIN 17 Aceh Timur dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 38 siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

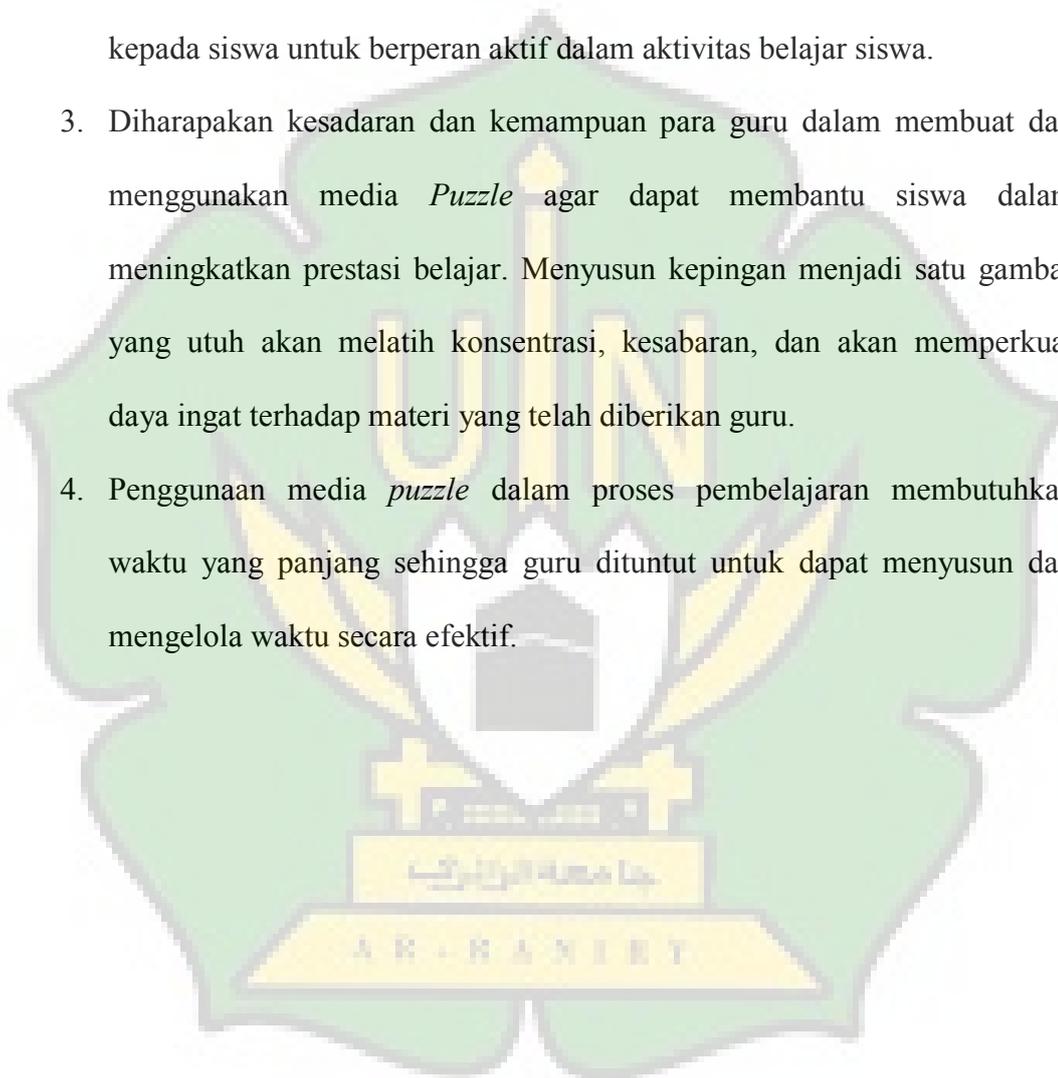
1. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media *Puzzle* di MIN 17 Aceh Timur dapat meningkatkan aktivitas guru.
2. Penggunaan media *Puzzle* di MIN 17 Aceh Timur dapat meningkatkan aktivitas siswa.
3. Penggunaan media *Puzzle* di MIN 17 Aceh Timur dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa saran guna meningkatkan mutu pembelajaran khususnya di MIN 17 Aceh Timur sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru agar membuat kepingan *Puzzle* sebagai media pembelajaran dengan memperhatikan tingkat kemampuan siswa dan menyesuaikan materi pembelajaran secara tepat

2. Untuk mencapai kualitas belajar yang baik dan maksimal, diharapkan kepada pendidik agar lebih kreatif, efektif, terampil dan profesional dalam mengajar dan mengelola kelas, membuat dan mengkomunikasikan media pembelajaran yang secara tepat dan juga juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam aktivitas belajar siswa.
3. Diharapkan kesadaran dan kemampuan para guru dalam membuat dan menggunakan media *Puzzle* agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar. Menyusun kepingan menjadi satu gambar yang utuh akan melatih konsentrasi, kesabaran, dan akan memperkuat daya ingat terhadap materi yang telah diberikan guru.
4. Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran membutuhkan waktu yang panjang sehingga guru dituntut untuk dapat menyusun dan mengelola waktu secara efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, M. Pd. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama
- Al-Azizy, A.Suciaty. 2010. *Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press
- Arikunto, Suharsimi Arikunto. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara
- 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara
- 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi aksara
- Azhar, Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Djamarah, Syaiful Bhari & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Falahudin Iwan, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran* Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, p.104-117. Diakses pada tanggal 20 oktober 2018 pukul 15.14 dari situs http://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Famela, Intan. 2016. “*Pengaruh Media Puzzle Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar*”, Skripsi, Tasikmalaya: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
- Isnani. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates, *Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maviro, Anirisa Latut Torikil. 2017. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips DiKelas IV MIN Lambaro Aceh Besar*. Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Putu ekayani, pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, artclel. diakses dari http://www.researchgate.net/publication/315105651_pentingnya_penggunaan_media_Pembelajaran_untuk_meningkatkan_prestasi_belajar_siswa. diakses pada tanggal 18 januari 2019 pukul 20.00 WIB.

- Rumakhit, Nur. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017* Simki-Pedagogia. 2017. Vol. 01 No. 02 ISSN : AAAAA-AAAA
- Solihatin, Etin. 2008. *Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Somadayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Graha Ilmu
- Sudjono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sukmadinata, Nana Saodah. 2010. *Metode Penelitian*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Wiarto, Giri. 2016. *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta: laksitas
- Widyanarti, Sri. *Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va SDN Rangkah ITambaksari Surabaya*. 2013. Diakses 20 Oktober 2018 dari situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/1007>. vol. 1, No. 1
- Wijayanti, Prabantara Esti. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar IPedes, Sedayu, Bantul, Tahun Ajaran 2013/2014*. 2014. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Wiriatmadja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3419/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2019
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

14 Maret 2019

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

Nama : Lidya
N I M : 150 209 052
Prodi / Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Lamgampang Ulee Kareng Barona Jaya A. Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 17 Aceh Timur.

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur.

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,


Mustafar

Kode: 7206



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TIMUR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 17 ACEH TIMUR
 Jalan. Dayah Desa Pucok Alue Sa- Kab.Aceh Timur Telp. (0646) 541227

SURAT KETERANGAN

Nomor : 200/MI/2019

Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 17 Aceh Timur dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Lidya
 NIM : 150209052
 Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Semester : VIII (Delapan)

Benar yang namanya tersebut diatas telah mengadakan penelitian berkenaan dengan skripsinya yang berjudul : “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur”.

Mulai tanggal 13 s/d 25 April 2019.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Timur, 25 April 2019

Kepala Sekolah,

Syarifani, S. Pd

NIP. 196609081994032005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 7 : Perkembangan Teknologi
Subtema 4 : Perkembangan Teknologi Transportasi
Pembelajaran : Pembelajaran 1
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Siklus Pertama)

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	
3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	3.61. Memahami isi teks informasi tentang perkembangan transportasi di lingkungan setempat
4.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi,	4.6.1 Menulis Informasi tentang perkembangan transportasi di lingkungan setempat

komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif 4.6.1 Menceritakan Informasi tentang perkembangan transportasi di lingkungan setempat menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
Matematika 3.10 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar 4.10 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar	3.10.1 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar 4.10.1 Menulis laporan Penyelesaian masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar
SBdP 3.4 Mengetahui teknik potong, lipat, dan sambung 4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung	3.4.1 Memahami teknik potong, lipat, dan sambung 4.4.1 Menyajikan karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mencermati teks, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari teks perkembangan teknologi transportasi di lingkungan sekitar.
2. Dengan mencermati gambar, siswa dapat menceritakan kembali informasi mengenai perkembangan transportasi dengan memperhatikan lafal dan intonasi yang tepat.
3. Dengan mencermati gambar, siswa dapat berkreasi dengan menggabungkan teknik potong, lipat, dan sambung dalam suatu karya keterampilan dengan rapi.
4. Dengan berkreasi, siswa dapat mengidentifikasi teknik potong, lipat, dan sambung dalam pembuatan karya keterampilan dengan tepat.
5. Dengan memahami konsep keliling, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan keliling bangun datar dengan satuan baku tertentu dengan benar.
6. Dengan mencermati gambar, siswa dapat menentukan keliling bangun datar dengan satuan baku tertentu dengan benar.

7. Dengan menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari hari ini, siswa dapat bersyukur dan memiliki pemahaman akan keberadaannya sebagai makhluk Tuhan yang saling membutuhkan satu sama lain dan perlu memiliki sikap saling menghargai, peduli, jujur, santun, dan bertanggung jawab.

D. Materi :

Teks bacaan Perkembangan Transportasi

E. Metode Pembelajaran

Metode :

1. Ceramah
2. Diskusi Kelompok
3. Pemberian Tugas
4. Tanya Jawab.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	a. Memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa. b. Mengkondisikan kelas dan mengintruksikan cara duduk yang baik. c. Tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang konsep atau materi yang akan dipelajari (test awal	a. Menjawab salam, dan berdoa b. Duduk dengan tertib c. Menjawab pertanyaan guru	5 Menit

	<p>pelajaran / tes praktik)</p> <p>d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>e. Membagi siswa dengan jumlah (5-6 orang) hingga membentuk 5 kelompok</p>	<p>d. Mendengarkan tujuan pembelajaran</p> <p>e. Membentuk 5 kelompok</p>	
Kegiatan Inti	<p>a. Mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Naik Delman”</p> <p>b. Menjelaskan materi pembelajaran tentang Perkembangan teknologi</p> <p>c. Membagikan teks mengenai Perkembangan teknologi sebagai bahan yang dapat menambah pengetahuan siswa.</p> <p>d. Membagikan <i>Puzzle</i> dan lembar evaluasi kepada setiap kelompok dan menjelaskan kegunaan <i>Puzzle</i> dalam proses pembelajaran</p> <p>e. Mengarahkan dan</p>	<p>a. Menyanyikan lagu “Naik Delman” dengan</p> <p>b. Mendengarkan penjelasan guru tentang Perkembangan teknologi</p> <p>c. Memperhatikan dan mendengarkan guru</p> <p>d. Mendengarkan penjelasan guru tentang media <i>Puzzle</i></p> <p>e. Mendengarkan arahan</p>	25 Menit

	<p>membagikan LKPD kepada siswa untuk belajar kelompok</p> <p>f. Meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan setiap anggota kelompok harus memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>g. Meminta siswa yang lainnya mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>h. Memberikan kesempatan bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p> <p>i. Menjelaskan dan mengoreksi kembali agar tidak terjadi kesalah pahaman</p>	<p>guru untuk belajar kelompok</p> <p>f. Masing-masing kelompok siswa mempresentasikan hasil kerjanya, dan anggota dalam setiap kelompok memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>g. Mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>h. Bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p> <p>i. Mendengarkan kembali penjelasan guru</p>	
Kegiatan Akhir	<p>a. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Menguatkan kesimpulan pelajaran hari ini</p>	<p>a. Menyimpulkan hasil pembelajaran</p> <p>b. Mendengarkan guru menyimpulkan</p>	5 Menit

Keterangan :

SB : Sangat baik

C : Cukup

B : Baik

K : Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{12} \times 100 \dots$$

2. Pengetahuan

Kriteria	Sangat Baik	Bagus	Cukup	Berlatih lagi
	4	3	2	1
Siswa mampu menyusun potongan-potongan pada media <i>Puzzle</i> dengan benar				
Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman				
Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru				
Skor maksimum				

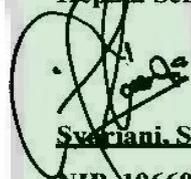
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{12} \times 100$$

3. Keterampilan

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
a. Siswa dapat menceritakan tentang perkembangan	a. Berbicara	a. Lembar penilaian	Ucapan: 1. Penggunaan ucapan yang sangat tepat

<p>trnasportasi</p> <p>b. Siswa dapat menceritakan tentang perkembangan transportasi dengan lafal dan intonasi yang tepat.</p>			<p>2. Penggunaan ucapan yang tepat</p> <p>3. Penggunaan ucapan yang kurang tepat</p> <p>4. Penggunaan ucapan sangat kurang tepat</p>
--	--	--	--

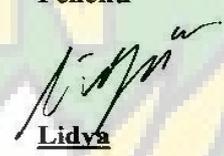
Mengetahui
Kepala Sekolah



Suciyani, S. Pd
NIP. 196609081994032005

Aceh Timur,.....2019

Peneliti



Lidya
NIM : 150209052



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran : Pembelajaran 2
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Siklus Kedua)

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	
3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1 Menjelaskan lambang/symbol pramuka.
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas	4.9.1 Menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol pramuka dalam teks

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran : Pembelajaran 2
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Siklus Kedua)

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	
3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1 Menjelaskan lambang/symbol pramuka.
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas	4.9.1 Menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol pramuka dalam teks

<p>pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>
<p>PPKn</p> <p>3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”</p> <p>4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”</p> <p>4.1.1 Mendemonstrasikan arti gambar pada lambang negara.</p>
<p>PJOK</p> <p>3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>4.4 Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<p>3.4.1 Mengetahui bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>4.4.1 Mendemonstrasikan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan lambang/symbol pramuka.
2. Siswa dapat menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol pramuka dalam teks lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
3. Siswa dapat menjelaskan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.
4. Siswa dapat mendemonstrasikan arti gambar pada lambang negara.
5. Siswa dapat mengetahui bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.
6. Siswa dapat mendemonstrasikan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.

D. Materi Ajar :

Teks bacaan lambang/symbol pramuka.

E. Metode Pembelajaran

1. Metode :

- a. Ceramah
- b. Diskusi Kelompok
- c. Pemberian Tugas
- d. Tanya Jawab.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>a. Memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa.</p> <p>b. Mengkondisikan kelas dan mengintruksikan cara duduk yang baik.</p> <p>c. Tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang konsep atau materi yang akan dipelajari (test awal pelajaran / tes praktik)</p> <p>d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>	<p>a. Menjawab salam, dan berdoa</p> <p>b. Duduk dengan tertib</p> <p>c. Menjawab pertanyaan dari guru</p> <p>d. Mendengarkan tujuan pembelajaran</p>	5 Menit

	e. Membagi siswa dengan jumlah (5-6 orang) hingga membentuk 5 kelompok	e. Membentuk 5 kelompok	
Kegiatan Inti	<p>a. Mengajak siswa untuk memperagakan tepuk pramuka</p> <p>b. Menjelaskan materi pembelajaran tentang lambang/symbol pramuka</p> <p>c. Membagikan teks mengenai lambang/symbol pramuka sebagai bahan yang dapat menambah pengetahuan siswa</p> <p>d. Mengarahkan dan membagikan LKPD kepada siswa untuk belajar kelompok</p> <p>e. Membagikan <i>Puzzle</i> dan lembar evaluasi kepada setiap kelompok serta menjelaskan kegunaan <i>Puzzle</i> dalam proses pembelajaran</p>	<p>a. Memperagakan tepuk pramuka</p> <p>b. Mendengarkan penjelasan guru tentang lambang/symbol pramuka</p> <p>c. Memperhatikan dan mendengarkan guru</p> <p>d. Mendengarkan arahan guru untuk belajar kelompok</p> <p>e. Mendengarkan penjelasan guru tentang media <i>Puzzle</i></p>	25 Menit

	<p>f. Meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan setiap anggota dalam setiap kelompok harus memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>g. Meminta setiap siswa menggunakan bahasa yang baku dan kalimat yang efektif ketika siswa menceritakan gambar yang sesuai dengan media <i>Puzzle</i> yang telah diberikan guru</p> <p>h. Meminta siswa yang lainnya mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>i. Memberikan kesempatan bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p> <p>j. Menjelaskan dan mengoreksi kembali agar</p>	<p>f. Masing-masing kelompok siswa mempresentasikan hasil kerjanya, dan anggota dalam setiap kelompok memiliki andil dalam mempersentasikan kerja kelompoknya</p> <p>g. Menggunakan bahasa baku dan kalimat yang efektif</p> <p>h. Mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>i. Bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p> <p>j. Mendengarkan kembali penjelasan guru</p>	
--	--	--	--

	tidak terjadi kesalahan pahaman		
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> a. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Memberi penguatan atas kesimpulan materi yang telah disimpulkan oleh siswa c. Membagikan kartu refleksi untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran d. Memberikan pesan moral e. Menutup pembelajaran dengan doa penutup majelis f. Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan hasil pembelajaran b. Mendengarkan guru c. Mengisi kartu refleksi d. Mendengarkan pesan moral e. Membaca doa penutup majelis f. Menjawab salam. 	5 Menit

G. Sumber Belajar/ Media/ Alat

1. **Buku paket :**

- a. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru SD/MI Kelas III
- b. Lembar Kerja Peserta Didik

2. **Media**

- a. *Puzzle*
- b. Teks bacaan tentang lambang/symbol lambang pramuka

3. **Alat**

- a. Spidol
- b. Papan tulis

H. Penilaian

1. Pengamatan Sikap:

No	Nama	Percaya Diri				Keberanian				Bekerja Sama			
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan :

SB : Sangat baik

C : Cukup

B : Baik

K : Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{12} \times 100 \dots$$

2. Pengetahuan

Kriteria	Sangat Baik	Bagus	Cukup	Berlatih lagi
	4	3	2	1
Siswa mampu menyusun potongan-potongan pada media <i>Puzzle</i> dengan benar				
Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman				
Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru				
Skor maksimum				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{12} \times 100$$

3. Keterampilan

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>a. Siswa dapat menceritakan tentang lambang/symbol pramuka.</p> <p>b. Siswa dapat menceritakan tentang lambang/symbol pramuka dengan lafal dan intonasi yang tepat.</p> <p>c. Siswa dapat menceritakan tentang lambang/symbol pramuka dengan kosakata yang baku dan kalimat yang efektif</p>	a. Berbicara	a. Lembar penilaian	<p>Ucapan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan ucapan yang sangat tepat 2. Penggunaan ucapan yang tepat 3. Penggunaan ucapan yang kurang tepat 4. Penggunaan ucapan sangat kurang tepat

Mengetahui

Aceh Timur,.....2019

Kepala Sekolah

Peneliti


Swiriani, S. Pd


Lidva

NIP. 196609081994032005

NIM : 150209052

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran : Pembelajaran 3
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Siklus ketiga)

A. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	
3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.9.1 Menjelaskan lambang/symbol rambu lalu lintas beserta artinya.
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas	4.9.1 Menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol simbol rambu lalu

pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	lintas beserta artinya dalam teks lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
<p>Matematika</p> <p>3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.</p> <p>4.12 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.</p>	<p>3.12.1 Mengidentifikasi bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.</p> <p>4.12.1 Mengurutkan bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.</p>
<p>SBdP</p> <p>3.3 Mengetahui dinamika gerak tari.</p> <p>4.3 Memeragakan dinamika gerak tari.</p>	<p>3.3.1 Memahami dinamika gerak tari.</p> <p>4.3.1 Mendemonstrasikan dinamika gerak tari.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya
2. Siswa dapat menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya dalam teks lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
3. Siswa dapat mengidentifikasi bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki
4. Siswa mengurutkan bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki
5. Siswa dapat memahami dinamika gerak tari
6. Siswa dapat mendemonstrasikan dinamika gerak tari.

D. Materi Ajar :

Teks bacaan lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya

E. Metode Pembelajaran

1. Metode :
 - a. Ceramah
 - b. Diskusi Kelompok
 - c. Pemberian Tugas

d. Tanya Jawab.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>a. Memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa.</p> <p>b. Mengkondisikan kelas dan meingtruksikan cara duduk yang baik.</p> <p>c. Tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang konsep atau materi yang akan dipelajari (test awal pelajaran / tes praktik)</p> <p>d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>e. Membagi siswa dengan jumlah (5-6 orang) hingga membentuk 5 kelompok</p>	<p>a. Menjawab salam, dan berdoa</p> <p>b. Duduk dengan tertib</p> <p>c. Menjawab pertanyaan dari guru</p> <p>d. Mendengarkan tujuan pembelajaran</p> <p>e. Membentuk 5 kelompok</p>	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>a. Mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Di Simpang Jalan” dengan diiringi musik</p>	<p>a. Menyanyikan lagu “Di Sampang Jalan” dengan diiringi musik</p>	25 Menit

	<p>b. Menjelaskan materi pembelajaran tentang lambang/symbol simbol rambu lalu lintas</p> <p>c. Membagikan teks mengenai lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya sebagai bahan yang dapat menambah pengetahuan siswa dalam menyusun dan mempersentasikan gambar yang terdapat pada media <i>Puzzle</i></p> <p>d. Membagikan <i>Puzzle</i> dan lembar evaluasi kepada setiap kelompok serta menjelaskan kegunaan <i>Puzzle</i> dalam proses pembelajaran</p> <p>e. Mengarahkan dan membagikan LKPD kepada siswa untuk belajar kelompok</p>	<p>b. Mendengarkan penjelasan guru tentang lambang/symbol simbol rambu lalu lintas</p> <p>c. Mendengarkan dan membaca teks</p> <p>d. Mendengarkan penjelasan guru tentang media <i>Puzzle</i></p> <p>c. Mendengarkan arahan guru untuk belajar kelompok</p>	
--	---	---	--

	<p>f. Meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Dan setiap anggota kelompok harus memiliki andil dalam mempresentasikan kerja kelompoknya</p> <p>g. Meminta setiap siswa menggunakan kosakata dan kalimat yang efektif ketika siswa menceritakan gambar yang sesuai dengan media <i>Puzzle</i> yang telah diberikan guru</p> <p>h. Meminta siswa yang lainnya mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>i. Memberikan kesempatan bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p> <p>j. Menjelaskan dan mengoreksi kembali agar tidak terjadi kesalahpahaman</p>	<p>f. Masing-masing kelompok siswa mempresentasikan hasil kerjanya, dan anggota dalam setiap kelompok memiliki andil dalam mempresentasikan kerja kelompoknya</p> <p>g. Menggunakan bahasa baku dan kalimat yang efektif</p> <p>h. Mengamati dan mendengarkan temannya</p> <p>i. Bertanya jawab tentang materi yang diajarkan</p> <p>j. Mendengarkan kembali penjelasan guru</p>	
--	--	--	--

Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> a. Meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. b. Memberi penguatan atas kesimpulan materi yang telah disimpulkan oleh siswa c. Membagikan kartu refleksi untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran d. Memberikan pesan moral e. Menutup pembelajaran dengan doa penutup majelis f. Mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan hasil pembelajaran b. Mendengarkan guru c. Mengisi kartu refleksi d. Mendengarkan pesan moral e. Membaca doa penutup majelis f. Menjawab salam. 	5 Menit
-----------------------	---	--	------------

G. Sumber Belajar/ Media/ Alat

1. Buku paket

- a. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru SD/MI Kelas III
- b. Lembar Kerja Peserta Didik

2. Media

- a. *Puzzle*
- b. Teks bacaan tentang lambang/symbol lambang rambu lalu lintas.

3. Alat

- a. Spidol
- b. Papan tulis

H. Penilaian

1. Pengamatan Sikap:

No	Nama	Percaya Diri				Keberanian				Bekerja Sama			
		SB 4	B 3	C 2	K 1	SB 4	B 3	C 2	K 1	SB 4	B 3	C 2	K 1
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan :

SB : Sangat baik

C : Cukup

B : Baik

K : Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{12} \times 100 \dots$$

2. Pengetahuan

Kriteria	Sangat Baik	Bagus	Cukup	Berlatih lagi
	4	3	2	1
Siswa mampu menyusun potongan-potongan pada media <i>Puzzle</i> dengan benar				
Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman				
Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru				
Skor maksimum				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{12} \times 100$$

3. Keterampilan

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>a. Siswa dapat menceritakan tentang lambang/symbol rambu lalu lintas beserta artinya.</p> <p>b. Siswa dapat menceritakan tentang lambang/symbol rambu lalu lintas beserta artinya dengan lafal dan intonasi yang tepat.</p> <p>c. Siswa dapat menceritakan tentang lambang/symbol rambu lalu lintas beserta artinya dengan kosakata baku dan kalimat yang efektif</p>	a. Berbicara	a. Lembar penilaian	<p>Ucapan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan ucapan yang sangat tepat 2. Penggunaan ucapan yang tepat 3. Penggunaan ucapan yang kurang tepat 4. Penggunaan ucapan sangat kurang tepat

Mengetahui

Kepala Sekolah



Sviriani, S. Pd

NIP.196609081994032005

Aceh Timur,.....2019

Peneliti



Lidya

NIM : 150209052

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU MENGELOLA
PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE***

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 7 : Perkembangan Teknologi
Subtema 4 : Perkembangan Teknologi Transportasi
Pembelajaran : Pembelajaran 1
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Siklus Pertama)

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian

Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran		✓		

KEGIATAN AWAL	2. Kemampuan dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari			✓	
	3. Kemampuan guru memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran			✓	
KEGIATAN INTI	1. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran			✓	
	2. Keterampilan guru dalam mengelola kelas		✓		
	3. Keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran <i>Puzzle</i> yang sesuai materi		✓		
	4. Membentuk kelompok secara heterogen		✓		
	5. Memberikan bimbingan pada kegiatan belajar siswa		✓		
	6. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami	✓			
	7. Menghargai pendapat siswa dan memberikan penguatan			✓	

	atas jawabannya				
	8. Memberikan lembar kerja peserta didik				✓
	9. Membimbing siswa dalam berdiskusi			✓	
	10. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok		✓		
	11. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan.		✓		
KEGIATAN PENUTUP	1. Membimbing dan memberikan penguatan kesimpulan		✓		
	2. Memberikan refleksi dan menyampaikan pesan moral		✓		
	3. Menutup pelajaran dengan doa dan salam .			✓	
Jumlah					
Presentase					

C. Saran dan komentar pengamat/observer:

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh Timur,.....2019

Pengamat



Asnidar, S. Pd. I

NIP. 198409122007102001



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU MENGELOLA
PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE***

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran : Pembelajaran 2
Kelas/Semester : III / II
Pertemuan ke- : Kedua

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian

Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Kemampuan dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran			√	

	2. Kemampuan dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari				✓
	3. Kemampuan guru memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran			✓	
	4. Kemampuan guru dalam membagi kelompok secara heterogen			✓	
KEGIATAN INTI	1. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran				✓
	2. Keterampilan guru dalam mengelola kelas			✓	
	3. Keterampilan guru dalam mengajak siswa memperagakan tepuk pramuka			✓	
	4. Keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran <i>Puzzle</i> yang sesuai materi			✓	
	5. Membagi lembar bacaan kepada siswa				✓
	6. Memberikan bimbingan pada kegiatan belajar siswa			✓	

	7. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami				✓
	8. Menghargai pendapat siswa dan memberikan penguatan atas jawabannya		✓		
	9. Memberikan lembar kerja peserta didik				✓
	10. Membimbing siswa dalam berdiskusi				✓
	11. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok				✓
	12. Kemampuan guru dalam menjawab pertanyaan siswa		✓		
	13. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan.			✓	
KEGIATAN PENUTUP	1. Membimbing dan memberikan penguatan kesimpulan				✓
	2. Memberikan refleksi dan menyampaikan pesan moral				✓
	3. Menutup pelajaran dengan doa dan salam .				✓

Jumlah					
Presentase					

C. Saran dan komentar pengamat/observer:

.....

.....

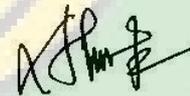
.....

.....

.....

Aceh Timur,.....2019

Pengamat



Asnidar, S. Pd. I

NIP. 198409122007102001



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU MENGELOLA
PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE***

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran : Pembelajaran 3
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Siklus ketiga)

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian

Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

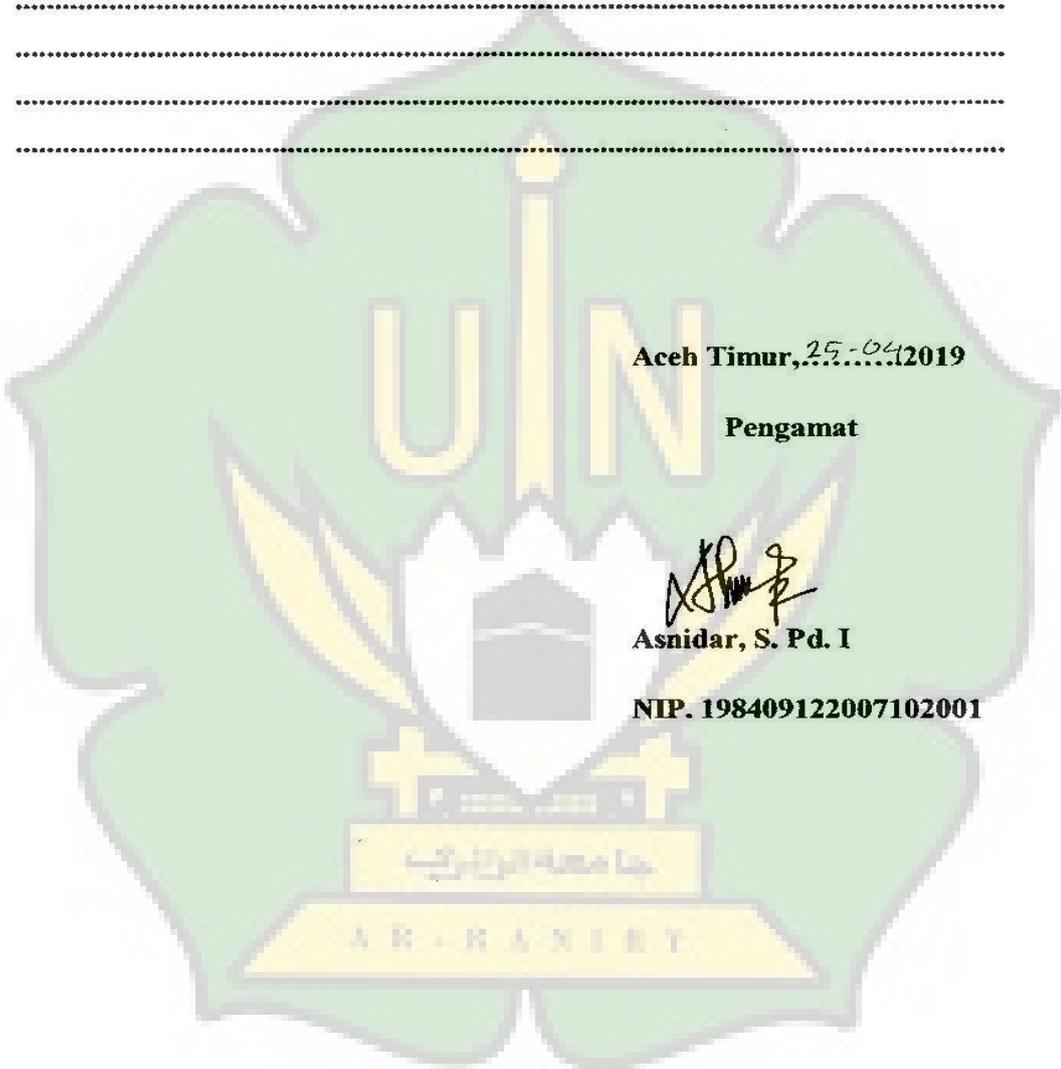
	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Kemampuan dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran			✓	

	2. Kemampuan dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari				✓
	3. Kemampuan guru memotivasi siswa dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran				✓
	4. Kemampuan guru dalam membagi kelompok secara heterogen			✓	
KEGIATAN INTI	1. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran			✓	
	2. Keterampilan guru dalam mengelola kelas			✓	
	3. Keterampilan guru dalam mengajak siswa bernyanyi				✓
	4. Keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran <i>Puzzle</i> yang sesuai materi				✓
	5. Membagi lembar bacaan kepada siswa				✓
	6. Keterampilan guru dalam memberikan bimbingan pada kegiatan belajar siswa			✓	
	7. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang			✓	

	belum dipahami					
	8. Menghargai pendapat siswa dan memberikan penguatan atas jawabannya					✓
	9. Memberikan lembar kerja peserta didik					✓
	10. Membimbing siswa dalam berdiskusi				✓	
	11. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok				✓	
	12. Kemampuan guru dalam menjawab pertanyaan siswa					✓
	13. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan.				✓	
KEGIATAN PENUTUP	1. Membimbing dan memberikan penguatan kesimpulan					✓
	2. Memberikan refleksi dan menyampaikan pesan moral					✓
	3. Menutup pelajaran dengan doa dan salam .					✓
Jumlah						
Presentase						

C. Saran dan komentar pengamat/observer:

.....
.....
.....
.....
.....



Aceh Timur, 25-04-2019

Pengamat

Asnidar, S. Pd. I

NIP. 198409122007102001

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA
PUZZLE**

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 7 : Perkembangan Teknologi
Subtema 4 : Perkembangan Teknologi Transportasi
Pembelajaran : Pembelajaran 1
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Siklus Pertama)

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Peserta didik tertib dan rapi dalam berdo'a				✓
	2. Peserta didik melakukan tes praktik			✓	
	3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.			✓	
	4. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan guru			✓	
	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang			✓	

	disampaikan guru				
KEGIATAN INTI	1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi perkembangan Transportasi			✓	
	2. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami.	✓			
	3. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan guru.			✓	
	4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dalam penggunaan media <i>puzzle</i>		✓		
	5. Peserta didik menyusun <i>Puzzle</i> sesuai dengan arahan guru			✓	
	6. Peserta didik antusias dalam mengerjakan penyusunan media <i>Puzzle</i>				✓
	7. Setiap kelompok belajar secara aktif		✓		
	8. Peserta didik berdiskusi mengenai rangkaian cerita yang akan diceritakan secara individu berkaitan dengan gambar yang ada pada media <i>Puzzle</i> tersebut		✓		
	9. Peserta didik menceritakan rangkaian cerita menjadi sebuah kesatuan cerita berdasarkan dari gambar yang terdapat pada media	✓			

	<i>Puzzle</i>				
KEGIATAN PENUTUP	1. Menyimpulkan materi yang sudah dipahami		✓		
	2. Mengisi kartu refleksi	✓			
	3. Mendengarkan pesan moral			✓	
	4. Berdoa dan menjawab sal				✓
Jumlah					
Presentase					

B. Saran dan komentar pengamat/observer:

.....

.....

.....

.....

Aceh Timur,.....2019

Pengamat



Asnidar, S. Pd. I

NIP. 198409122007102001

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA
PUZZLE**

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran : Pembelajaran 2
Kelas/Semester : III / II
Pertemuan ke- : Kedua

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian

Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Peserta didik tertib dan rapi dalam berdo'a				✓
	2. Peserta didik melakukan tes praktik			✓	
	3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.			✓	
	4. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan guru			✓	
	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang			✓	

	disampaikan guru				
	6. Peserta didik berpartisipasi dalam memperagakan "Tepuk pramuka"				✓
KEGIATAN INTI	1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi lambang/symbol pramuka beserta artinya.			✓	
	2. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami.			✓	
	3. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan guru.				✓
	4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dalam penggunaan media <i>puzzle</i>			✓	
	5. Peserta didik menyusun <i>Puzzle</i> sesuai dengan arahan guru			✓	
	6. Peserta didik antusias dalam mengerjakan penyusunan media <i>Puzzle</i>				✓
	7. Setiap kelompok belajar secara aktif			✓	
	8. Peserta didik berdiskusi mengenai rangkaian cerita yang akan diceritakan secara individu berkaitan dengan gambar yang ada pada media <i>Puzzle</i> tersebut			✓	
	9. Peserta didik menceritakan rangkaian cerita menjadi			✓	

	sebuah kesatuan cerita berdasarkan gambar yang terdapat pada media <i>Puzzle</i> dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif				
KEGIATAN PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan materi yang sudah dipahami 2. Mengisi kartu refleksi 3. Mendengarkan pesan moral 4. Berdoa dan menjawab salam 			✓	✓
Jumlah					
Presentase					

B. Saran dan komentar pengamat/observer:

.....

.....

.....

.....

Aceh Timur,.....2019

Pengamat



Asnidar, S. Pd. I

NIP. 198409122007102001

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA
PUZZLE**

Nama Sekolah : MIN 17 Aceh Timur
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran : Pembelajaran 3
Kelas/Semester : III / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Siklus ketiga)

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian

Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Peserta didik tertib dan rapi dalam berdo'a			✓	
	2. Peserta didik melakukan tes praktik			✓	
	3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.				✓
	4. Peserta didik mendengarkan motivasi yang disampaikan guru				✓
	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang				✓

	disampaikan guru				
	6. Peserta didik berpartisipasi dalam menyanyikan lagu “Di Simpang Jalan”				✓
KEGIATAN INTI	1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi lambang/symbol rambu lalu lintas beserta artinya.				✓
	2. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami.			✓	
	3. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan guru.			✓	
	4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dalam penggunaan media <i>puzzle</i>				✓
	5. Peserta didik menyusun <i>Puzzle</i> sesuai dengan arahan guru				✓
	6. Peserta didik antusias dalam mengerjakan penyusunan media <i>Puzzle</i>				✓
	7. Setiap kelompok belajar secara aktif			✓	
	8. Peserta didik berdiskusi mengenai rangkaian cerita yang akan diceritakan secara individu berkaitan dengan gambar yang ada pada media <i>Puzzle</i> tersebut				✓
	9. Peserta didik menceritakan			✓	

	rangkaian cerita menjadi sebuah kesatuan cerita berdasarkan dari gambar yang terdapat pada media <i>Puzzle</i> dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif				
KEGIATAN PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan materi yang sudah dipahami 2. Mengisi kartu refleksi 3. Mendengarkan pesan moral 4. Berdoa dan menjawab salam 		✓		✓ ✓ ✓
Jumlah					
Presentase					

B. Saran dan komentar pengamat/observer:

.....

.....

.....

.....

Aceh Timur,.....2019

Pengamat



Asnidar, S. Pd. I

NIP. 198409122007102001

	rangkaian cerita menjadi sebuah kesatuan cerita berdasarkan dari gambar yang terdapat pada media <i>Puzzle</i> dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif				
KEGIATAN PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan materi yang sudah dipahami 2. Mengisi kartu refleksi 3. Mendengarkan pesan moral 4. Berdoa dan menjawab salam 		✓		✓ ✓ ✓
Jumlah					
Presentase					

B. Saran dan komentar pengamat/observer:

.....

.....

.....

.....

Aceh Timur,.....2019

Pengamat



Asnidar, S. Pd. I

NIP. 198409122007102001

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Materi Pelajaran : Rambu Lalu Lintas

Kelas/semester : III/C

Tema 8 : Praja Muda Karana

Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka

Pembelajaran : Pembelajaran 3

Nama :

PETUNJUK

1. Awali dengan membaca Bismillah terlebih dahulu
2. Perhatikanlah materi dengan baik dan benar

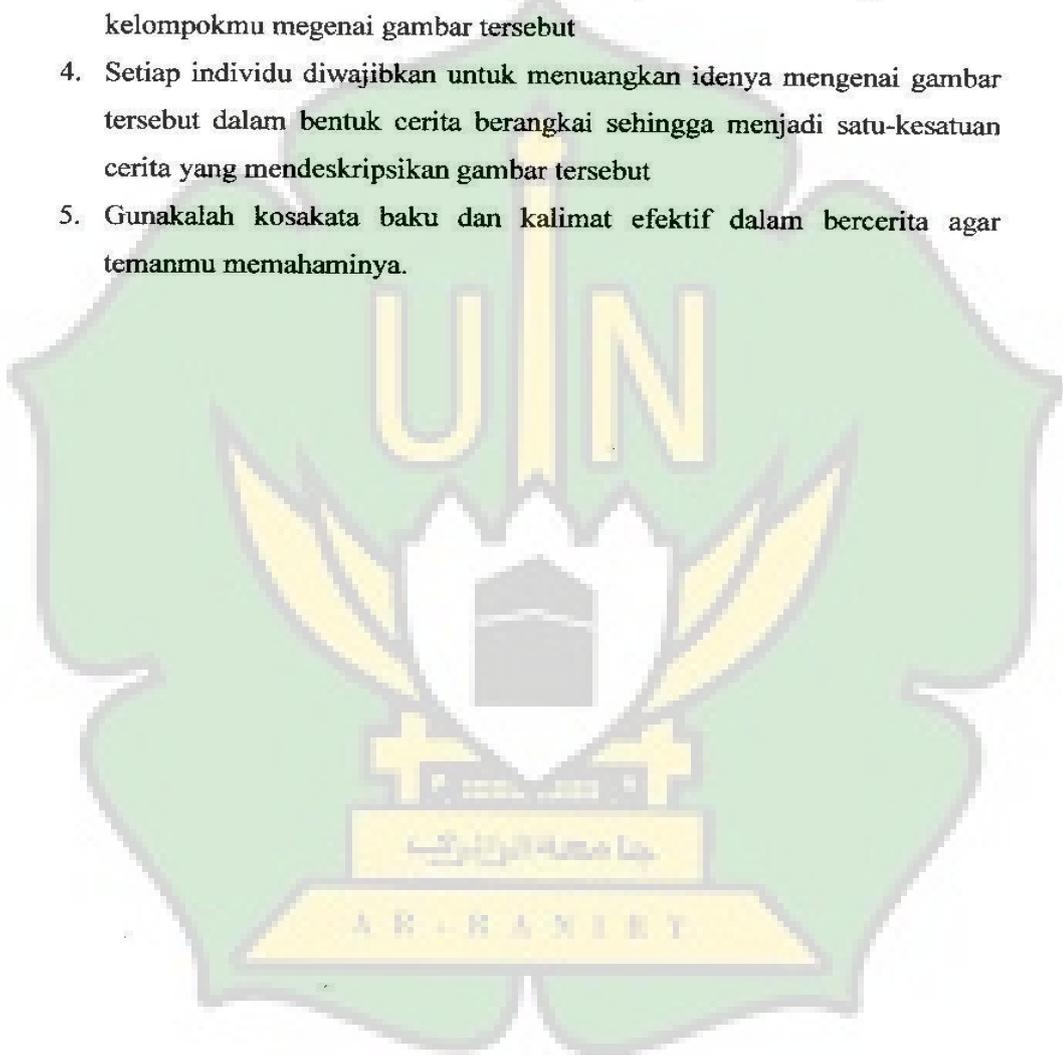
TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya
2. Siswa dapat menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya dalam teks lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

CARA KERJA

1. Ambilah *Puzzle* yang telah diberikan oleh gurumu
2. Susunlah kepingan-kepingan tersebut menjadi suatu kesatuan gambar yang utuh bersama teman kelompokmu

3. Setelah menyusun *Puzzle* dengan benar, diskusikan dengan teman kelompokmu mengenai gambar tersebut
4. Setiap individu diwajibkan untuk menuangkan idenya mengenai gambar tersebut dalam bentuk cerita berangkai sehingga menjadi satu-kesatuan cerita yang mendeskripsikan gambar tersebut
5. Gunakalah kosakata baku dan kalimat efektif dalam bercerita agar temanmu memahaminya.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Materi Pelajaran : Lambang Pramuka
Kelas/semester : III / II
Tema 8 : Praja Muda Karana
Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran : Pembelajaran 2
Nama :

PETUNJUK

1. Awali dengan membaca Bismillah terlebih dahulu
2. Perhatikanlah materi dengan baik dan benar

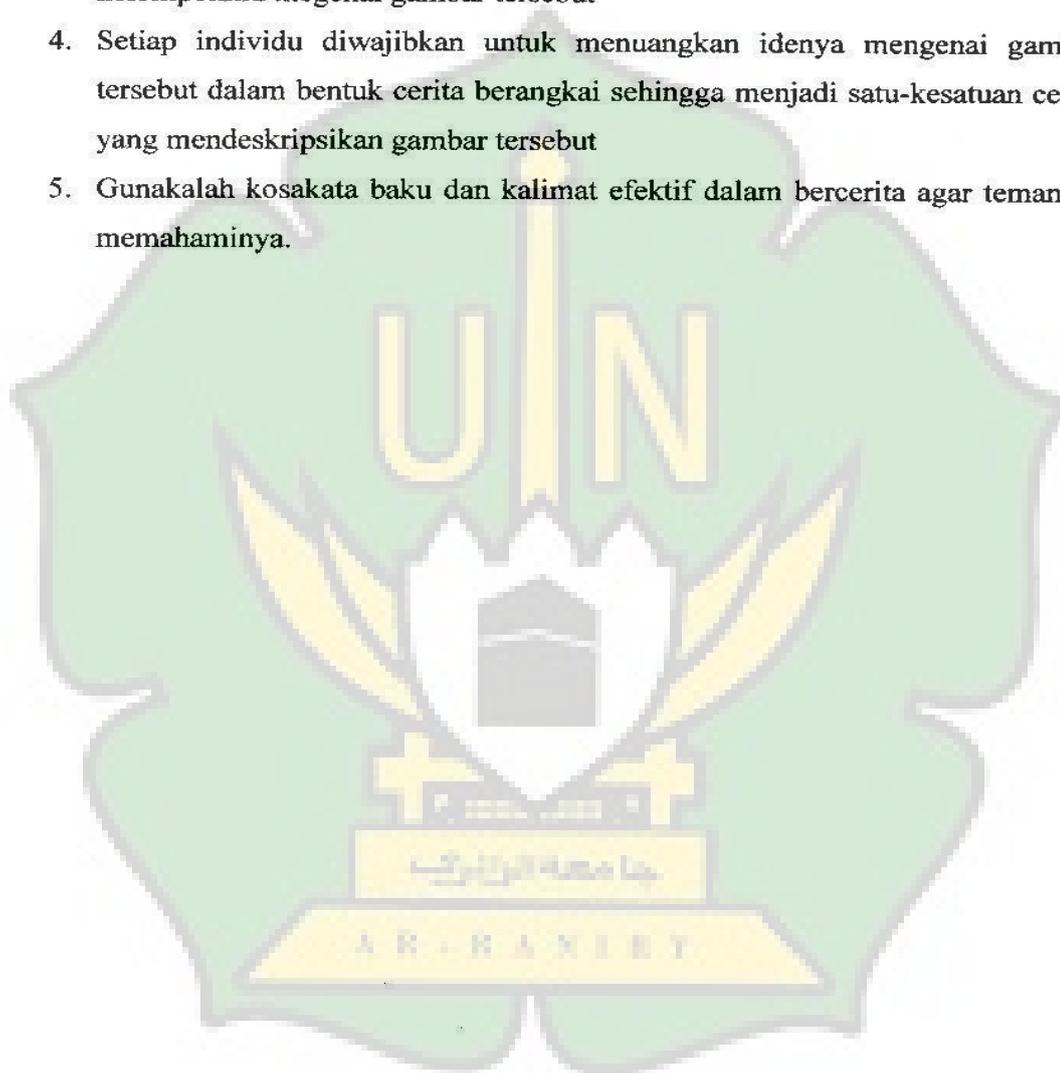
TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan lambang/symbol pramuka.
2. Siswa dapat menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol pramuka dalam teks lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

CARA KERJA

1. Ambilah *Puzzle* yang telah diberikan oleh gurumu
2. Susunlah kepingan-kepingan tersebut menjadi suatu kesatuan gambar yang utuh bersama teman kelompokmu

3. Setelah menyusun *Puzzle* dengan benar, diskusikan dengan teman kelompokmu mengenai gambar tersebut
4. Setiap individu diwajibkan untuk menuangkan idenya mengenai gambar tersebut dalam bentuk cerita berangkai sehingga menjadi satu-kesatuan cerita yang mendeskripsikan gambar tersebut
5. Gunakalah kosakata baku dan kalimat efektif dalam bercerita agar temanmu memahaminya.



LEMBAR KERJA PENERTA DIDIK (LKPD)

Materi Pelajaran : Perkembangan Transportasi

Kelas/semester : III / II

Tema 7 : Perkembangan Teknologi

Subtema 4 : Perkembangan Teknologi Transportasi

Pembelajaran : Pembelajaran 1

Nama :

PETUNJUK



1. Awali dengan membaca Bismillah terlebih dahulu
2. Perhatikanlah materi dengan baik dan benar

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati teks, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari teks perkembangan teknologi transportasi di lingkungan sekitar.
2. Dengan mencermati gambar, siswa dapat menceritakan kembali informasi mengenai perkembangan transportasi dengan memperhatikan lafal dan intonasi yang tepat

CARA KERJA

1. Ambilah *Puzzle* yang telah diberikan oleh gurumu
2. Susunlah kepingan-kepingan tersebut menjadi suatu kesatuan gambar yang utuh bersama teman kelompokmu
3. Setelah menyusun *Puzzle* dengan benar, diskusikan dengan teman kelompokmu mengenai gambar tersebut

4. Setiap individu diwajibkan untuk menuangkan idenya mengenai gambar tersebut dalam bentuk cerita berangkai sehingga menjadi satu-kesatuan cerita yang mendeskripsikan gambar tersebut
5. Gunakalah kosakata baku dan kalimat efektif dalam bercerita agar temanmu memahaminya.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Materi Pelajaran : Rambu Lalu Lintas

Kelas/semester : III / II

Tema 8 : Praja Muda Karana

Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka

Pembelajaran : Pembelajaran 3

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1.	4.
2.	5.
3.	6.

PETUNJUK

1. Awali dengan membaca Bismillah terlebih dahulu
2. Perhatikanlah materi dengan baik dan benar
3. Diskusikanlah dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan soal berikut
4. Jodohkan pernyataan yang ada pada bagian A dengan jawaban yang ada pada bagian B

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya
2. Siswa dapat menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol simbol rambu lalu lintas beserta artinya dalam teks lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Materi Pelajaran : Lambang Pramuka

Kelas/semester : III / II

Tema 8 : Praja Muda Karana

Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka

Pembelajaran : Pembelajaran 2

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1.	4.
2.	5.
3.	6.

PETUNJUK

1. Awali dengan membaca Bismillah terlebih dahulu
2. Perhatikanlah materi dengan baik dan benar
3. Diskusikanlah dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan soal berikut
4. Selesaikanlah soal dibawah ini dengan baik dan benar

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan lambang/symbol pramuka.
2. Siswa dapat menceritakan hasil identifikasi tentang lambang/symbol pramuka dalam teks lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.



1. Siapa pencipta lambang gerakan pramuka?
2. Jelaskan makna tunas kelapa yang terdapat pada lambang pramuka!
3. Apakah warna dari lambang pramuka? Jelaskan makna yang terkandung pada warna lambang pramuka tersebut!



RAMBU LALU LINTAS

Jika kita melewati suatu jalan raya, entah itu tujuannya untuk ke sekolah, kantor, pasar, atau tempat lainnya, tentu kita sering melihat adanya rambu-rambu lalu lintas di kedua sisi jalan tersebut. Menurut Wikipedia, rambu lalu lintas adalah salah satu alat perlengkapan jalan dalam bentuk tertentu yang memuat lambang, huruf, angka, kalimat dan/atau perpaduan di antaranya, yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan. Agar rambu dapat terlihat baik siang ataupun malam atau pada waktu hujan maka bahan harus terbuat dari material yang reflektif (memantulkan cahaya).

Semoga dengan mengenali arti dari rambu-rambu lalu lintas kita dapat berperilaku tertib di jalan raya. Karena rambu lalu lintas dibuat untuk kenyamanan para pengguna jalan, sudah seharusnya kita mematuhi rambu-rambu tersebut baik ada petugas maupun tidak ada petugas.

Berikut ini gambar dari rambu-rambu lalu lintas beserta artinya.

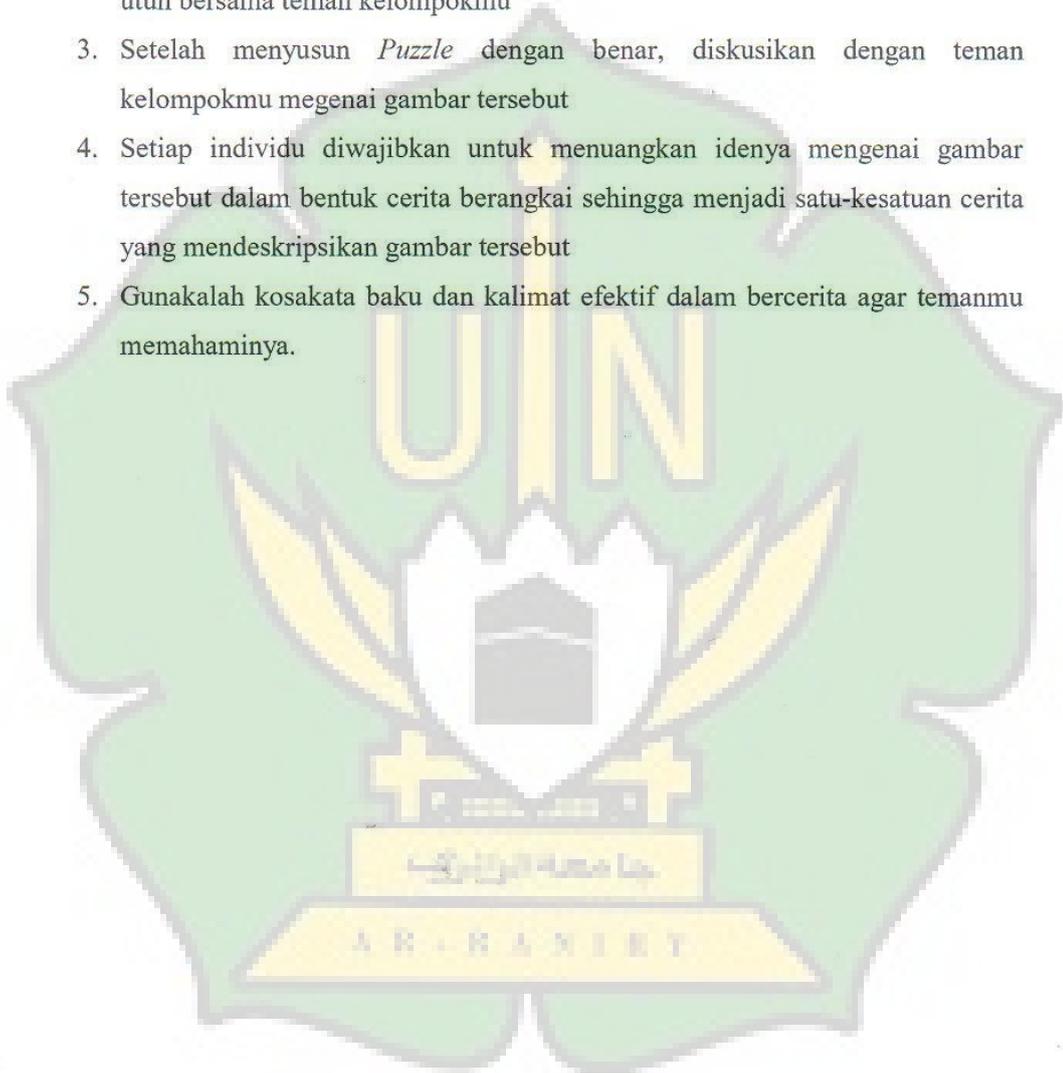
1. Rambu Peringatan.

Rambu ini berisi peringatan bagi para pengguna jalan bahwa di depan ada kemungkinan bahaya atau tempat berbahaya. Rambu ini didesain dengan dasar berwarna kuning dengan lambang atau tulisan berwarna hitam dan umumnya berbentuk belah ketupat.



CARA KERJA

1. Ambilah *Puzzle* yang telah diberikan oleh gurumu
2. Susunlah kepingan-kepingan tersebut menjadi suatu kesatuan gambar yang utuh bersama teman kelompokmu
3. Setelah menyusun *Puzzle* dengan benar, diskusikan dengan teman kelompokmu mengenai gambar tersebut
4. Setiap individu diwajibkan untuk menuangkan idenya mengenai gambar tersebut dalam bentuk cerita berangkai sehingga menjadi satu-kesatuan cerita yang mendeskripsikan gambar tersebut
5. Gunakalah kosakata baku dan kalimat efektif dalam bercerita agar temanmu memahaminya.



LAMBANG PRAMUKA

Pramuka memiliki lambang yang sering kita lihat adalah tunas kelapa. Lambang Pramuka merupakan simbol atau tanda pengenal untuk organisasi gerakan pramuka yang bersifat tetap. Lambang Pramuka yaitu tunas kelapa ini dibuat oleh seorang pegawai Departemen Pertanian, beliau juga seorang tokoh pramuka yakni Soenardjo Atmodipurwo. Lambang pramuka ini pertama kalinya digunakan tepatnya pada tanggal 14 Agustus 1961, yaitu pada saat Presiden Republik Indonesia Ir. Soekarno memberikan panji Gerakan Pendidikan Kepanduan nasional Indonesia kepada organisasi Gerakan Pramuka melalui keputusan Presiden Republik Indonesia No. 448 tahun 1961.

Lambang gerakan Pramuka yakni Tunas Kelapa memiliki arti sebagai berikut:

1. Buah kelapa atau nyiur dalam keadaan tumbuh memiliki makna "cikal"

Makna buah kelapa atau nyiur yang sedang tumbuh secara istilah memiliki arti "cikal bakal" di Indonesia yang berarti: "penduduk asli pertama Indonesia yang menurunkan generasi baru". Jadi, buah kelapa atau nyiur dalam keadaan tumbuh tersebut memiliki persamaan makna yaitu sebagai usur utama kelangsungan hidup bangsa Indonesia.

2. Buah Kelapa Dapat Bertahan Lama Dalam Kondisi Apapun

Lambang buah kelapa dapat bertahan lama dalam kondisi apapun mengkiaskan bahwa anggota pramuka adalah sosok dari seorang yang rokhaniah dan memiliki jasmaniah yang kuat, ulet, sehat serta memiliki tekad yang besar dalam menghadapi segala rintangan yang menghadang dalam kehidupannya dan siap menempuh berbagai macam ujian agar dapat mengabdikan untuk tanah air tercinta dan bangsa Indonesia.

3. Buah Kelapa atau Nyiur Bisa Tumbuh Dimana Saja

Hal ini menandakan bahwa besarnya daya serta upaya dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya (kemampuan beradaptasi). Jadi Lambang pramuka ini melambangkan, bahwa setiap anggota pramuka dapat beradaptasi dalam masyarakat dimanapun dan kapanpun dia berada serta dalam situasi apapun.

4. Buah Kelapa atau Nyiur Tumbuh Menjulung Lurus Ke Atas dan Tinggi

Pohon kelapa adalah salah satu pohon tertinggi yang ada di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, lambang Pramuka memiliki arti bahwa setiap anggota pramuka memiliki atau mempunyai cita-cita yang lurus dan tinggi, yaitu cita-cita yang mulia dan jujur serta ia dapat tetap berdiri tegak dan tidak mudah diombang-ambingkan oleh apapun.

5. Akar Kelapa atau Nyiur Tumbuh Ke Dalam Tanah dan Kuat

Jadi lambang Pramuka ini memiliki arti, bahwa tekad dan keyakinan setiap anggota pramuka yang berpegang pada dasar-dasar dan landasan yang benar, baik, kuat dan nyata, merupakan tekad dan keyakinan yang digunakan olehnya untuk memperkuat dirinya agar dapat mencapai cita-citanya.

6. Pohon Kelapa Adalah Jenis Pohon Yang Serbaguna Baik Dari Ujung Sampai Akarnya

Berdasarkan hal tersebut, Lambang Pramuka memiliki arti atau makna bahwa setiap anggota pramuka merupakan seseorang yang dapat berguna dan mau membaktikan dirinya untuk kepentingan tanah air, agama, bangsa dan negara kesatuan republik Indonesia.

Ada beragam alasan mengapa tunas kelapa dijadikan sebagai tanda pengenal resmi. Beberapa di antaranya yaitu, tunas kelapa diartikan sebagai tunas penerus bangsa, dan buah kelapa yang tahan lama juga menggambarkan sifat anggota Pramuka yang kuat jasmani maupun rohani. Filosofi lainnya, buah kelapa dapat tumbuh di berbagai jenis tanah, sehingga diharapkan anggotanya juga mampu beradaptasi dalam kondisi apapun. Atas dasar penjelasan tersebut, akhirnya diputuskanlah warna tunas kelapa (cokelat) sebagai dasar warna pakaian Pramuka.



SOAL

Pernyataan :

Jawaban :

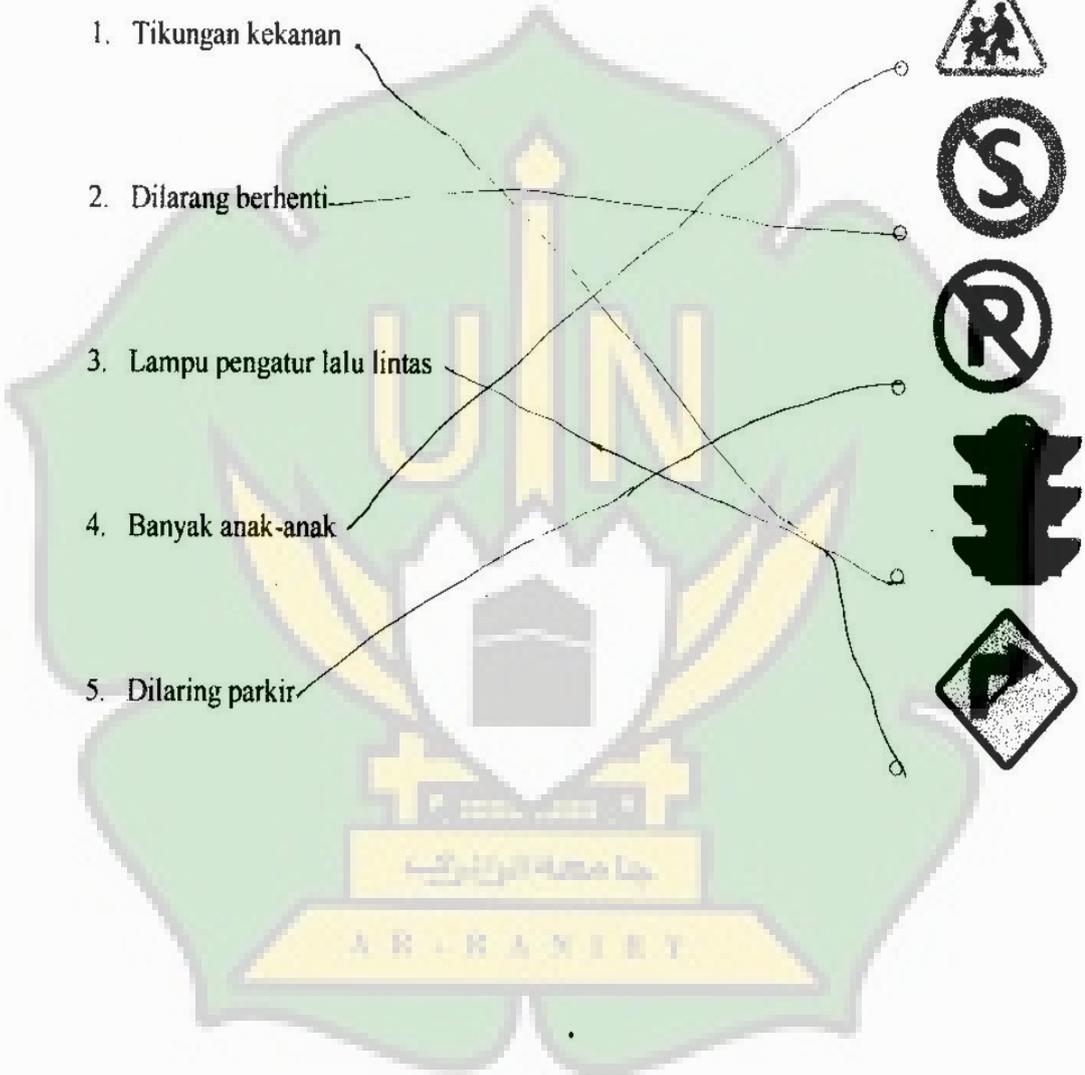
1. Tikungan kekanan

2. Dilarang berhenti

3. Lampu pengatur lalu lintas

4. Banyak anak-anak

5. Dilarang parkir



DOKUMENTASI



Siswa Sedang Menyusun *Puzzle*



Siswa Berdiskusi Mengenai Cerita Yang Ingin Disampaikan



Guru Mengarahkan Siswa Dalam Berdiskusi



Siswa Bercerita di Depan Kelas



Siswa Memperlihatkan *Puzzle* yang Telah disusun



Foto Bersama Setelah Pelaksanaan penelitian Selesai