

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPS MELALUI PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE*
KELAS IV MIN 26 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MUTIA MELIZA

NIM. 150209075

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



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

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPS MELALUI PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE*
KELAS IV MIN 26 ACEH BESAR**

SKRIPSI

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

Oleh:

MUTIA MELIZA
NIM. 150209075

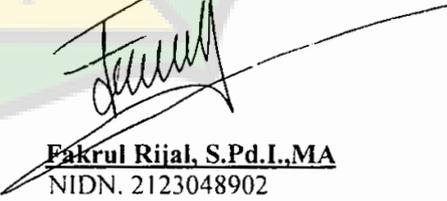
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh :

Pemimbing I


Darmiah, S. Ag., MA
Nip. 197305062007102001

Pemimbing II


Fakrul Rijal, S.Pd.I., MA
NIDN. 2123048902

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPS MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE
KELAS IV MIN 26 ACEH BESAR**

SKRIPSI

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

Pada Hari/Tanggal

Jum'at, 20 Desember 2019
23 Rabiul Akhir 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



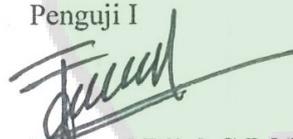
Darmiah, S. Ag., MA
Nip. 197805062007102001

Sekretaris



Sri Mutia, S.Pd.I., M.Pd

Penguji I



Fakhrol Rijal, S.Pd.I., MA
NIDN. 2123048902

Penguji II



Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 196812121994021002

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



Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag
Nip. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutia Meliza
NIM : 150209075
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui pemanfaatan media *puzzle* kelas IV MIN 26 Aceh Besar

Dengan ini saya 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 mempertanggung 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.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 30 November 2019
Yang Menyatakan,



Mutia Meliza
NIM. 150209075

ABSTRAK

Nama : Mutia Meliza
NIM : 150209075
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Kelas IV MIN 26 Aceh Besar.
Pemimbing 1 : Darmiah , S.Ag., MA
Pemimbing 2 : Fakhrul Rijal, S.Pd.I.,M.A
Kata Kunci : Pemanfaatan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS.

Penelitian ini dibelatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa MIN 26 Aceh Besar khususnya pada pembelajaran IPS kelas IV-B terdapat siswa memiliki nilai dibawah KKM 70 yang disebabkan pembelajaran masih terpusat pada guru dalam proses pembelajaran serta kurangnya bervariasi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sehingga tujuan dari akhir pembelajaran kurang tercapai maksimal dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah peneliti. Bagaimana aktivitas guru dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 26 Aceh Besar ? Bagaimana aktivitas siswa dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 26 Aceh Besar? Bagaimana hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 26 Aceh Besar ? Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan komponen yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Dalam pengumpulan data dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan soal tes untuk melihat hasil belajar siswa. berdasarkan hasil pengamatan pada aktivitas guru pada siklus I yaitu persentase 77,7 berada pada kategori cukup baik dan pada siklus II peneliti memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I, pada siklus II nilai persentase 97 dalam kategori sudah sangat baik. Berdasarkan hasil pengamatan lembar aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai persentase 73,4 berada pada kategori baik, dan pada siklus II peneliti memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I, dan pada siklus II nilai persentase 92 berada pada kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus I nilai persentase hasil belajar 75 yang mencapai ketuntasan belajar 12 siswa dan 4 siswa tidak mencapai ketuntasan, pada siklus II nilai persentase 93,75 yang mencapai ketuntasan hasil belajar 15 orang dan 1 tidak mencapai ketuntasan. Hasil belajar secara klasikal sudah mencapai ketuntasan. Dapat disimpulkan bahwa dengan pemanfaatan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tiada ungkapan yang paling melegakan kalbu, selain dari ucapan Alhamdulillah, atas karunia yang dilimpahkan-Nya kepada penulis di saat merampungkan penulisan karya tulis ini degan judul, **“PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MEDIA *PUZZLE* KELAS IV MIN 26 ACEH BESAR”**. beserta salam senantiasa dikirimkan kepada Nabi Muhammad saw sebagai teladan umat, petunjuk jalan kebahagiaan dunia akhirat, dengan menjadikan ilmu, iman dan amal salih sebagai alatnya.

Dalam penyelesaian skripsi ini, karena kekurangan pengetahuan dan pengalaman penulis, sungguh terasa berat dan melelahkan. Namun berkat dorongan dan bantuan dari semua pihak, akhirnya sedikit demi sedikit tulisan ini tercapai juga ranah tepi penghujung kalam ini. Oleh karena itu, dari lubuk hati yang dalam, di halaman yang bening ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik secara moral maupun material demi terwujudnya skripsi ini. Dengan tidak mengurangi rasa terima kasih penulis pada pihak-pihak yang lainnya, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Allah Swt yang senantiasa telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.
2. Ibu Wati Oviana, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik (PA) yang telah memberikan masukan dan nasihat selama penulisan skripsi ini kepada penulis.

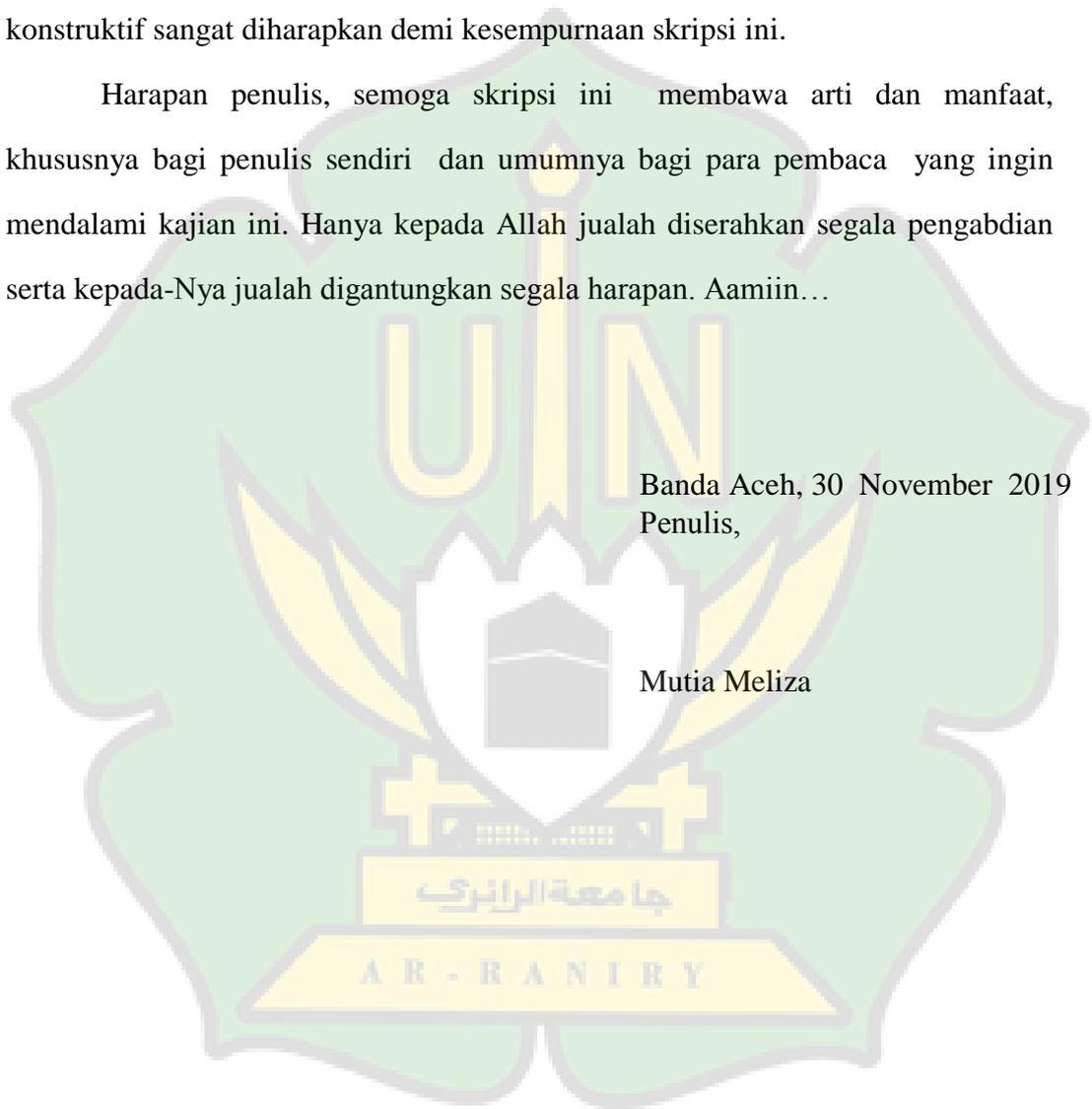
3. Ibu Darmiah, S.Ag., MA, selaku dosen pemimbing 1 banyak memberikan masukan dan nasihat selama penulisan skripsi ini kepada penulis.
4. Bapak Fakrul Rijal, S.Pd., MA, selaku dosen pemimbing II yang telah banyak memberikan masukan dan nasihat selama penulisan skripsi ini kepada penulis.
5. Para karyawan/ti perpustakaan di ruang baca prodi PGMI, pustaka Tarbiyah dan keguruan, dan pustaka Induk di lingkungan UIN AR-raniry yang telah memberikan pelayanan administrasi serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk meminjam dan mempergunakan buku-buku pustaka, terutama yang berhubungan dengan judul skripsi ini.
6. Yang Mulia Ayahanda Abdul Hamid yang telah menanamkan jejak-jejak kehidupan, meskipun tak sempat melihat dan mendampingi saya beranjak dewasa, namun do'a selalu ku panjatkan agar diberikan keluasan dan dijauhkan dari azab kubur. Dan Yang Mulia Ibunda Tercinta Nurmi, atas do'a dan restu serta bantuan, baik energi dan material selama meniti lika-liku perjuangan yang berat ini, walaupun dalam keadaan sakit ibunda selalu memotivasi penulis agar semangat dalam menuntut ilmu, walaupun ditengah keterbatasan yang dimiliki keluarga sehingga menjadikan penulis tegar dan semangat dalam menggapai impian. Semoga dengan selesainya skripsi ini menjadi hal yang istimewa bagi ibunda tercinta.
7. Dan kepada kakak-kakak ku tersayang Arif Munandar, Arif Munawir, dan Wahyu Tria, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan tepat waktu.
8. Dan ucapan terima kasih kepada kawan-kawan seperjuangan yang terutama seangkatan yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan nasehat dalam menyelesaikan skripsi ini serta memberikan semangat.

Selanjutnya, sebagai manusia yang lemah, penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan dari berbagai segi. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis, semoga skripsi ini membawa arti dan manfaat, khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi para pembaca yang ingin mendalami kajian ini. Hanya kepada Allah jualah diserahkan segala pengabdian serta kepada-Nya jualah digantungkan segala harapan. Aamiin...

Banda Aceh, 30 November 2019
Penulis,

Mutia Meliza



DAFTAR ISI

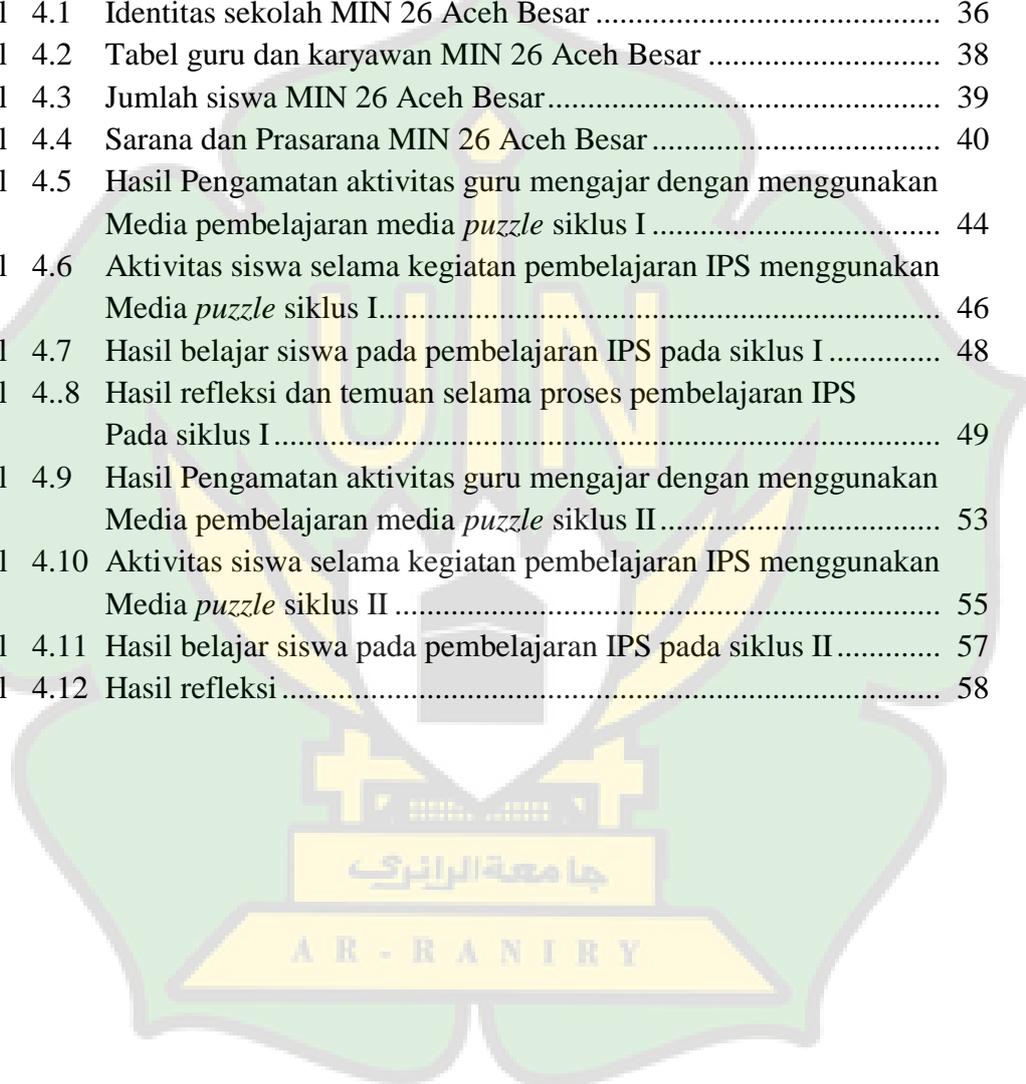
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI MUNAQASYAH	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional	5
F. Penelitian Relevan.....	8
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	11
A. Pembelajaran IPS	11
1. Definisi Pembelajaran IPS	12
2. Tujuan Pembelajaran IPS MI/SD.....	12
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS MI/SD	14
B. Media Puzzle.....	15
1. Pengertian Media Puzzle.....	15
2. Kelebihan dan Kekurangan media Puzzle.....	17
3. Langkah –Langkah Pembuatan Media Puzzle	18
4. Manfaat media Puzzle	19
5. Aktivitas Siswa dan Guru	20
6. Penggunaan media	21
C. Hasil Belajar	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Instrumen Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	36
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	40
C. Pembahasan Hasil Penelitian	59

BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 3.1	Kriteria skor rata-rata aktivitas guru	34
Tabel 3.2.	Kriteria skor rata-rata aktivitas guru	35
Tabel 3.3	Kriteria skor rata-rata hasil belajar	35
Tabel 4.1	Identitas sekolah MIN 26 Aceh Besar	36
Tabel 4.2	Tabel guru dan karyawan MIN 26 Aceh Besar	38
Tabel 4.3	Jumlah siswa MIN 26 Aceh Besar	39
Tabel 4.4	Sarana dan Prasarana MIN 26 Aceh Besar	40
Tabel 4.5	Hasil Pengamatan aktivitas guru mengajar dengan menggunakan Media pembelajaran media <i>puzzle</i> siklus I	44
Tabel 4.6	Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran IPS menggunakan Media <i>puzzle</i> siklus I	46
Tabel 4.7	Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada siklus I	48
Tabel 4.8	Hasil refleksi dan temuan selama proses pembelajaran IPS Pada siklus I	49
Tabel 4.9	Hasil Pengamatan aktivitas guru mengajar dengan menggunakan Media pembelajaran media <i>puzzle</i> siklus II	53
Tabel 4.10	Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran IPS menggunakan Media <i>puzzle</i> siklus II	55
Tabel 4.11	Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada siklus II	57
Tabel 4.12	Hasil refleksi	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Siklus rancangan penelitian tindakan kelas (PTK).....	30



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I
- Lampiran 2 : Lembaran Kerja peserta didik (LKPD) siklus I
- Lampiran 3 : Soal post-tes siklus I
- Lampiran 4 : Lembaran observasi pengamatan guru siklus I
- Lampiran 5 : Lembaran observasi pengamatan siswa siklus I
- Lampiran 6 : Foto kegiatan penelitian siklus I
- Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II
- Lampiran 8 : Lembaran kerja peserta didik (LKPD) siklus II
- Lampiran 9 : Soal post-tes siklus II
- Lampiran 10 : lembaran observasi pengamatan guru siklus II
- Lampiran 11 : Lembaran observasi pengamatan siswa siklus II
- Lampiran 12 : Foto kegiatan penelitian siklus II



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan pengembangan dari pengajaran. Pengajaran adalah guru yang mengajar dengan cara menyampaikan materi pelajaran, guru yang berpandangan bahwa mengajar adalah menyampaikan pelajaran kepada siswa, tentu akan menggunakan metode dan media pembelajaran pengajaran yang bersifat pemberian informasi kepada siswa tentang materi pelajaran yang diajarkan, siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, siswa yang bersifat pasif dan kurang terlihat adanya hubungan timbal balik, baik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Kegiatan sepenuhnya ada dipihak guru, sedangkan siswa hanya menerima. Menurut Miarso menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dan dalam pembelajaran membuat siswa untuk belajar.¹

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan usaha orang dewasa secara sadar untuk membimbing dan mengembangkan kepribadian anak serta kemampuan dasar anak didik baik didalam pendidikan formal maupun pendidikan informal. Menurut landgevel pendidikan adalah bimbingan orang dewasa kepada anak yang belum dewasa, pendidikan itu adalah mendidik anak atau membantu

¹ Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung : Cipta Pesona Sejahtera, 2013), hal 29.

anak supaya anak itu kelak bisa menyelesaikan tugas hidupnya serta bertanggung jawab. Pendidikan itu berarti mendidik dan memberikan tuntunan kepada manusia yang belum dewasa dalam pertumbuhan dan perkembangan sehingga sampai tercapainya kedewasaan. Pendidikan ialah usaha orang dewasa secara sadar untuk membimbing dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan dasar anak didik baik didalam pendidikan formal maupun pendidikan informal.²

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan baik pada tingkat dasar sampai tingkat menengah, materi IPS menyangkut tentang kehidupan sosial dan bahan ilmu- ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan oleh tujuan pengajaran dan pendidikan. Salah satu penyebab lahirnya IPS disebabkan adanya keinginan ahli-ahli ilmu sosial dan pendidikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. IPS sangat penting diajarkan kepada peserta didik sebab manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat.³ Pada jenjang MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengelompokkan panduan dari beberapa pembelajaran yang digabungkan menurut kesatuan yaitu IPS. Materi-materi itu diantara lain adalah Geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk menjadi warga dunia yang mencintai damai.

Berdasarkan dari pengamatan awal di MIN 26 Aceh Besar khususnya di kelas IV, di peroleh nilai rata-rata harian siswa pada pembelajaran ilmu

² Uyoh Sadulloh, *Pengantar Filsafat Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2009) , hal. 54.

³ Ijtimaiyah, Pengembangan materi ajar Ilmu Pengetahuan Sosial, *jurnal program studi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 1, No, 1, januari-juni 2017, hal 2. Diakses 5 November 2018.

pengetahuan sosial terdapat siswa memiliki nilai di bawah KKM 70 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ada beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya KKM siswa yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru dalam proses pembelajaran serta kurangnya bervariasi media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan membuat siswa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran terkadang siswa hanya monoton di saat guru memberikan pembelajaran pada siswa sehingga membuat siswa mudah lupa disaat berakhir proses pembelajaran. Sehingga tujuan dari akhir pembelajaran kurang tercapai maksimal dalam proses pembelajaran karena kurangnya bervariasi media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Oleh sebab itu berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa tersebut maka peneliti menawarkan solusi perbaikan yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Agar tujuan proses pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Pemanfaatan Media *Puzzle* di kelas IV MIN 26 Aceh Besar .**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 26 Aceh Besar ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 26 Aceh Besar ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 26 Aceh Besar ?

C. Tujuan Penelitian

1. untuk mengetahui Bagaimana aktivitas guru dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 26 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui Bagaimana aktivitas siswa dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 26 Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 26 Aceh Besar.

D. Manfaat penelitian

Adapun dari manfaat dari penelitian ini dapat di kemukakan sebagai berikut:

1. Bagi siswa.

Bagi siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa dan siswa dapat menguasai konsep.

2. Bagi guru.

Bagi guru dengan memanfaatkan media guru Dapat dijadikan salah satu bahan masukan untuk merancang pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang optimal. Memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran, sehingga dapat diterima anak dengan mudah.

3. Bagi peneliti.

Bagi peneliti untuk mengetahui dengan memanfaatkan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi sekolah.

Bagi sekolah penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan dan membantu sekolah untuk berkembang baik.

E. Definisi Operasional

Beberapa penafsiran terhadap istilah yang ada hubungannya dengan konsep permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini antaranya adalah sebagai berikut:

1. Media

Media berasal dari kata latin berarti medium yang berarti perantara atau pengantar. Media merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi yang kehendak di sampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan

tersebut, penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan siswa.⁴

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan.⁵ Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah alat pembelajaran yang digunakan guru untuk sebagai perantara atau pengantar pesan kepada peserta didik dengan adanya media pembelajaran membuat siswa mudah dalam menerima sebuah pembelajaran.

2. Media puzzle

Puzzle adalah suatu gambaran yang di bagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran. Selain itu media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih anak dalam kecepatan pikiran dan tantangan.⁶

⁴ Mansur Muslich , *Melaksanakan PTK Penelitian Kelas Itu Mudah*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), hal , 132.

⁵ Arief S. Sadirman (dkk) , *Media Pendidikan*, (Jakarta : Grafindo Persada 2009), hal, 7.

⁶ Nur rumakhit, *Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah dasar tahun 2016/2017*, *Jurnal Pengembangan*, Vol 2, No2, May 2011, h. 10-11. Di akses 6 November 2018.

Media *puzzle* merupakan media yang melatih dan mengasah otak anak dalam berpikir dan dengan adanya media *puzzle* anak lebih mudah menangkap pembelajaran melalui pemanfaatan media *puzzle* dan di sini anak di latih kesabaran dan melatih anak berinteraksi.

Media *puzzle* menurut penulis yaitu media merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan pengajar untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, dan *puzzle* merupakan media yang melatih atau yang mengasah otak anak dalam berpikir dan membuat anak lebih mudah menangkap ilmu, melalui media *puzzle* anak di latih untuk sabar dalam menyelesaikan potongan-potongan gambar menjadi utuh dan juga melatih anak dalam berinteraksi dan juga meningkatkan solidaritas ke pada anak didik.

3. Hasil belajar

Hasil belajar dapat diartikan untuk mengukur sebuah keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang telah di pelajari oleh peserta didik dan dapat kita ketahui untuk mengukur hasil belajar peserta didik dapat kita lakukan dengan evaluasi, dengan mengevaluasi kita dapat mengukur keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Hasil belajar adalah bukti keberhasilan atau mengukur sebuah tujuan pelajaran yang telah di ajarkan atau mengukur kemampuan siswa yang diharapkan setelah siswa menyelesaikan suatu unit pelajaran tertentu⁷.

Jadi dapat disimpulkan oleh penulis bahwasannya hasil belajar yaitu sebuah tingkat penguasaan pelajaran setelah siswa melakukan proses pembelajaran dalam waktu tertentu dan sesuai dengan tujuan yang telah di

⁷ Ramli, *Pembelajaran dalam perspektif metakognis*, (Banda Aceh : Nasa, 2013), hal. 18.

tetapkan dan juga dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah untuk mengukur kemampuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

F. Kajian Terdahulu Yang Relevan

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang relevan permasalahan pada penelitian peneliti diantaranya :

1. Penelitian yang berjudul “penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar” oleh Danang Sucahyo dinyatakan berhasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I memperoleh pada siklus I persentase 78,13%. Pada siklus II memperoleh persentase 87,5% dan meningkat pada siklus III dengan perolehan persentase 93,75%. Sementara pada aktivitas siswa memperoleh persentase 71,43%. Sedangkan pada siklus II aktivitas siswa memperoleh persentase 78,57% dan memperoleh kenaikan pada siklus III dengan perolehan persentase 92,85%. Perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh 66. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 60% dengan rata-rata kelas sebesar. Hasil penelitian mengalami kenaikan pada siklus II persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 70% dengan rata-rata kelas sebesar 73,5. Hasil siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan dilanjutkan siklus III persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 85% dengan rata-rata kelas sebesar 81,75. Sedangkan respon siswa memperoleh 84,44%

2. Penelitian yang berjudul : “ Pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep daur hidup makhluk hidup murid kelas IV sdn nomor 25 panaikang kecamatan bisappu kabupaten bantaeng “ oleh Widya Hastuti dinyatakan berhasil Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 22 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan interval waktu 2 minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan *pretest* (tanpa menggunakan media), terdapat 14 siswa atau sebesar 63,64 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau 36,36% yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat *pretest* hanya mencapai 60. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan *posttest* dengan menggunakan media *puzzle*, terdapat 21 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 88,95. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.
3. Penelitian yang berjudul Penggunaan media *puzzle picture* Untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi alat pernapasan manusia Pada siswa kelas V Semester 1 MI klumpit kecamatan karanggede Kabupaten boyolali oleh Diah Amanah menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle Picture* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Klumpit Kecamatan Karanggede Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2017/ 2018 pada mata pelajaran IPA materi Alat Pernapasan Manusia. Hal ini dibuktikan dari persentase hasil belajar yang terus menerus meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus sampai siklus II. Pra siklus siswa yang tuntas belajar ada 11 siswa (50%) dan yang belum tuntas ada 11 siswa (50%) dengan nilai rata-rata kelas 63,73. Siklus I terdapat 15 siswa (68,18%) tuntas belajar dan 7 siswa (31,82%) belum tuntas belajar dengan nilai rata-rata kelas 71,14. Kemudian pada siklus II terdapat 20 siswa (90,91%) siswa yang tuntas belajar dan telah mencapai Kriteria ketuntasan klasikal yaitu $90,91\% \geq 85\%$ dan 2 siswa (9,09%) belum tuntas belajar dengan nilai rata-rata kelas 82,05. Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle Picture* memperoleh peningkatan dari pra siklus (50%), siklus I (68,18%), dan siklus II (90,91%). Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari pra siklus ke siklus I 18,18% dan siklus I ke siklus II 22,73%.

Pada penelitian diatas peneliti mendapat kesimpulan bahwa dengan menerapkan media *puzzle* dapat membuat perubahan nilai pada hasil belajar siswa sehingga membuat hasil belajar menjadi meningkat dengan menggunakan media *puzzle* sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa, dan hasil penelitian diatas menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pembelajaran IPS

1. Definisi Pembelajaran IPS di SD/MI

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah Ilmu yang membahas tentang hubungan antara manusia didalam masyarakat. Kajian yang dilakukan bentuk pengajaran di sekolah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan nilai dan kaidah kemasyarakatan yang hidup dan berperilaku.⁸

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah geografi, ekonomi. Ilmu pengetahuan sosial di rumuskan atas dasar fenomena sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang di turunkan dari isi materi dan cabang –cabang ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, sejarah. Pembelajaran (IPS) merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar para peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.⁹ Pada jenjang MI mata pelajaran (IPS) memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran (IPS), peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga Negara yang cinta damai.

⁸ Sumiati Side, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta : Bina Aksara 2004), hal 47.

⁹ Bambang Soehendro, *Badan Standar Nasional Pendidikan* , (Jakarta : PT. Radhika Putra, 2006), hal. 20.

menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga Negara yang cinta damai.

Mata pelajaran (IPS) disusun secara sistematis dengan adanya pembelajaran (IPS) diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. IPS merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan pendidikan yang mempunyai karakteristik yang berkenaan dengan sosial dan budaya.¹⁰ Menurut Ali Imran Udin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Menurut Abu Ahmadi IPS ialah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah disiplin ilmu sosial.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang keadaan sosial dan ilmu pengetahuan sosial juga mempelajari tentang keadaan sosial di masyarakat serta budaya yang ada di lingkungan sekitar maupun lingkungan di daerah lain.

2. Tujuan Pembelajaran IPS MI / SD

Tujuan utama Ilmu pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat maupun di lingkungan sekitar serta peserta didik terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun menimpa masyarakat. Tujuan Pembelajaran IPS dapat di capai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik. Adapun tujuan pembelajaran

¹⁰ Djahiri Kosasi, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Makasar : Bina Aksara, 2006) hal 5.

IPS yaitu untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dan mampu mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapi.¹¹

Pengetahuan Sosial atau disingkat dengan IPS di tingkat sekolah dasar IPS bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), ketrampilan (Skill), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.¹²

Tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat. Adapun tujuan lain dari IPS yaitu :

1. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat

¹¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam (KTSP)*, (Jakarta : PT Bumi Aksara,2013), hal. 172.

¹² Tati Fauziah, saiful, DKK, *Pembelajaran IPS SD/MI*, (Banda Aceh: Universitas Muhammadiyah,2007), hal . 31.

3. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.¹³

Dari uraian diatas disimpulkan bahwa pembelajaran IPS sangat diperlukan di tingkat sekolah bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik. Dengan peserta didik belajar pelajaran Ilmu Pengatahuan Sosial siswa mampu dalam memecahkan masalah pribadi dan masalah sosial, mampu mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS MI/ SD

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006 di tulis ruang lingkup pelajaran IPS yaitu :

- a) Manusia, tempat dan lingkungan.
- b) Waktu dan perubahan.
- c) Sistem sosial dan budaya.
- d) Prilaku ekonomi dan kesejahteraan.¹⁴

¹³ Sardjiyo, *Modul 1 tinjauan perkembangan kurikulum IPS SD*, (Bandung : Alfabeta, 2000) , hal. 28.

¹⁴ Rudy Gunawan, *pendidikan IPS*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h.10.

B. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Menurut ahli media berasal dari kata medium sebagai pengantar informasi antara sumber dan penerima. Media dan sumber belajar merupakan faktor yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Media dan sumber belajar yang dipilih harus sesuai dengan kegiatan dan dapat memberikan pengalaman yang cocok bagi anak. Guru juga harus memutuskan bagaimana media dan sumber belajar tersebut disediakan dan bagaimana kegiatan diorganisasikan.¹⁵

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menunjang suatu proses pembelajaran agar pembelajaran menyenangkan. Media dalam sebuah proses pembelajaran dapat mempertinggi belajar anak dan juga dapat mempertinggi juga hasil belajar yang dicapai anak. Maka dari itu penggunaan media pada pembelajaran sangat dianjurkan untuk menjadikan kualitas pembelajaran yang tinggi. Menurut Rokhmat yang menyatakan, “*Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan gambar tersebut sehingga menjadi susunan yang rapi.” Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan *puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran.¹⁶

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja grafindo persada 2013), hal. 3.

¹⁶ Elan, Dindin Abdul Muiz L, DKK, Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometetri, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol 3, No 1, Juni 2017, h 27. Email: elan@upi.edu, diakses 18 juli 2019.

Menurut Yudha dan 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. Menurut handayani *Puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih logika, motorik halus dan melatih problem solving atau pemecahan masalah untuk mencocokkan bentuk pada tiap potongan *puzzle* .¹⁷

Menurut Suraji *puzzle* merupakan media permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak dengan cara bongkar pasang, merangkai, dan menggabungkan beberapa potongan-potongan gambar menjadi suatu bentuk gambar yang utuh dan sempurna. Menurut Patmonodewo kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Dengan melalui media *puzzle* siswa dapat belajar secara nyaman permainan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar dengan media *puzzle* membuat siswa mencoba memecahkan masalah dengan kreatifitas siswa. Media *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain puzzle lambat laun mental siswa akan terbiasa tekun,

¹⁷ Satrianawati, *Media dan sumber belajar*, (Yogyakarta: Deepublish,2018) h. 67.

tenang dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berfikir melalui permainan dimaksudkan agar dalam kegiatan pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih tertarik.¹⁸

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat pembelajaran yang digunakan seorang pendidik agar proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka sebab itu media yang digunakan yaitu media *puzzle* yang mana media *puzzle* tersebut membuat peserta didik untuk mengasah pikiran/ logika dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi sesuatu serta melatih sosial anak dalam bekerjasama serta dalam kelompok juga melatih kesabaran anak dalam menyusun potongan-potongan gambar tersebut. Media *puzzle* tersebut juga membuat anak senang dan bermain serta membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar dengan pemanfaatan media *puzzle*.

2. Kelebihan dan kekurangan media *puzzle*

Adapun kelebihan media *puzzle* antara lain yaitu

1. Media lebih efektif dalam pembelajaran.
2. Memiliki gambar.

¹⁸ Elan, Dindin Abdul Muiz L, DKK, Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol 3, No 1, Juni 2017, h 27. Email: elan@upi.edu, diakses 18 juli 2019.

3. Kejelasan gambar sesuai dengan materi apa yang dipelajari.¹⁹

Dengan kelebihan dari media *Puzzle* ini dapat menjadi sebuah panduan untuk peneliti agar lebih memaksimalkan dalam penerapannya pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, dengan target yang diharapkan oleh peneliti yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIN 26 Aceh Besar.

Adapun kekurangan dalam media puzzle antara lain

1. Siswa kesulitan menyusun potongan *puzzle*.
2. pembuatan media yang cukup lama dan rumit.
3. membutuhkan biaya.
4. membutuhkan ketelitian dan kesabaran.

Dapat kita simpulkan bahwa media *puzzle* dapat kita lihat kekurangan dari media puzzle tersebut salah satu nya yaitu siswa harus teliti dalam penyusunan potongan –potongan gambar tersebut dan juga disini di sebutkan bahwasannya siswa harus sabar dalam menyusun potongan gambar tersebut pada saat proses pengerjaannya.

3. Langkah- langkah Pembuatan Media *Puzzle*

Secara umum, langkah-langkah membuat *puzzle* adalah:

- 1) Menyiapkan gambar terlebih dahulu.
- 2) Membuat pola *puzzle*.
- 3) Memotong gambar sesuai dengan pola.²⁰

¹⁹ Nur rumakhit, Media puzzle untuk pembelajaran materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan kelas IV sekolah dasar tahun 2016/2017, *jurnal pengembangan*, , Vol. 01 No. 02, Tahun 2017, h 45. Diakses 23 juli 2019.

²⁰Satrianawati, *Media dan sumber belajar*, (Yogyakarta: Deepublish,2018) h. 67.

Adapun yang harus di di persiapkan dalam pembuatan media *puzzle*

Bahan :

1. Kardus bekas.
2. Gambar
3. Pisau
4. Lem
5. Pensil.

Cara pembuatan media *puzzle* yaitu :

1. Siapkan terlebih dahulu gambar yang akan di buat untuk media *puzzle*.
2. Siapkan alas *puzzle* seperti karton dan kemudian tempelkan gambar tersebut dan lalu dibuat lem gambar tersebut diatas karton dan tunggu sampai lem tersebut kering.
3. Buat lah pola terlebih dahulu.
4. Kemudian potonglah gambar tersebut sesuai pola yang telah kamu buat.

Cara bermain media *puzzle*

1. Susunlah potongan –potongan media *puzzle*
2. Dan kemudian mulailah bermain media tersebut dengan menyusun potongan –potongan gambar.

4. Manfaat media *puzzle*

Adapun manfaat dalam permainan media *puzzle* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
- 3) Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- 4) Pengetahuan. Dari *puzzle* anak akan belajar. Misalnya, *puzzle* tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan.²¹

5. Aktivitas Siswa dan Guru

Pada kegiatan belajar dan mengajar di sekolah ditemukan dua subjek, yaitu siswa dan guru. Dalam kegiatan belajar siswalah yang memegang peranan penting. Dalam proses belajar di temukan tiga tahap yaitu:

- 1) sebelum belajar, hal yang berpengaruh dalam belajar menurut biggs dan telfer dan winkel yaitu termasuk dalam diri siswa yaitu minat, kecakapan, pengalaman, keinginan belajar yaitu yang berada pada diri siswa itu sendiri agar terjadinya proses pembelajaran.

- 2) proses belajar yaitu suatu kegiatan yang dialami atau dihayati oleh siswa itu sendiri kegiatan atau proses belajar ini dipengaruhi oleh sikap, motivasi, konsentrasi, menyimpan, mengali dan unjuk prestasi.

²¹ Rosiana Khomsoh, Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar, *Jurnal pendidikan*, Vol 1, No 2, h 4. Di akses 22 juni 2019, hal. 2.

3) sesudah belajar, merupakan tahap untuk prestasi hasil belajar, secara wajar diharapkan agar hasil belajar menjadi lebih baik bila dibandingkan dengan keadaan sebelum belajar.

4) Proses belajar merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman. Proses pembelajar ini tertuju pada bahan belajar yang diberikan pendidik dan sumber belajar yang diprogramkan guru.

5) Proses belajar yang berhubungan dengan bahan belajar tersebut, dapat diamati oleh guru, dan umumnya dikenal sebagai aktivitas belajar siswa.

Guru adalah pendidikan yang membelajarkan siswa, dalam usaha pembelajaran siswa maka guru melakukan sebagai berikut:

- 1) Pengorganisasian belajar.
- 2) Penyajian bahan belajardengan melakukan pendekatan pembelajaran tertentu.
- 3) Melakukan evaluasi hasil belajar, dipandang dengan segi siswa maka guru dengan usaha pembelajaran tersebut menjadikan lebih menarik dari faktor ekstern seperti membuat sebuah media pembelajaran dengan semenarik mungkin dari belajar.²²

6. Penggunaan Media.

Salah satu ciri media pengajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawakan oleh media bisa berupa pesan

²² Dimiyati, Mudjiono, *Belajar Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012) h. 260.

sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi yang terpenting adalah media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pengajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pengajaran dengan media efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran. Dalam media pembelajaran ada media visual yaitu media visual dapat memperlancarkan pemahaman siswa dengan adanya media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan kenyataan. Agar menjadi media efektif media visual ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan siswa dituntun harus berinteraksi dengan (image) untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. Adapun bentuk media Visual bisa berupa:

- a) Gambar seperti gambar lukisan, foto, yang menunjukkan bagaimana isi dari suatu pembelajaran atau materi yang ingin diajarkan.
- b) Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi suatu pembelajaran.
- c) Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antar unsur-unsur dalam isi materi.
- d) Grafik seperti tabel, grafik, chart (bagan) yang menyajikan gambar an yang cenderung data atau antar hubungan gambar atau angka-angka.

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut .

- a. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar, karton, bagan dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa seharusnya diperhatikan.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c. Gunakan grafik untuk mengambar ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan pembelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- d. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai materi tersebut setelah melakukan analisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam media tersebut. Jika perlu siswa diarahkan dalam media tersebut.
- e. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep misalnya dengan menampilkan konsep-konsep secara visual.
- f. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam media visual tersebut agar mudah dipahami.
- g. Unsur-unsur pesan dalam media visual itu harus jelas.²³

²³ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997) h.89-90.

C. Hasil Belajar siswa

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang sering disebut juga prestasi belajar, tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut.²⁴

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran, tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru, anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Untuk mendapatkan suatu prestasi tidaklah semudah yang dibayangkan, karena memerlukan perjuangan dan pengorbanan berbagai tantangan yang harus dihadapi. Penilaian terhadap hasil belajar atau prestasi belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana ia belajar. Proses belajar yang dialami oleh siswa belajar menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap, dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan, atau tugas yang diberikan oleh guru.

²⁴ Budi Kurniawan, Dkk, Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 4, No. 2, Desember 2017, h. 18. Di akses 28 juli 2019.

Melalui prestasi belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dalam belajar.²⁵

Menurut sudijono memberikan penjelasan bahwa hasil belajar adalah gambaran mengenai kemajuan atau perkembangan peserta didik, sejak dari awal mula mengikuti program pendidikan sampai dengan pada saat mereka mengakhiri program pendidikan yang di tempuh.²⁶ Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Melalui hasil belajar kita dapat mengetahui keberhasilan atau kekurangan dalam proses pembelajaran di sekolah. Adapun faktor-faktor yang di pengaruhi dalam hasil belajar yaitu perhatian siswa, maka akan timbul kebosanan, sehingga siswa tidak mau lagi belajar.

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu:

1. Faktor intern

faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi didalam diri siswa.

adapun yang mempengaruhi faktor inter diantaranya yaitu:

- a. Faktor Psikologis yang mempengaruhi belajar siswa yaitu seorang siswa memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka akan timbul kebosanan, sehingga siswa tidak mau lagi belajar.

²⁵ Noor Komari Pratiwi, Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang, *Jurnal Pujangga* Volume 1, Nomor 2, Desember 2015, h. 66-67. Di akses 28 juli 2019.

²⁶ Ramli, *Pembelajaran dalam perspektif Metakognisi*,, hal. 22.

- b. Faktor Jasmaniah yang juga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kesehatan siswa dan cacat tubuh.
- c. Faktor kelelahan merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dimana disini ada faktor jasmani dan rohani. Faktor jasmani yaitu lemah lunglainya tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan untuk mengerjakan sesuatu.

2. Faktor ekstern

Faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya

- a. Faktor Sekolah terdiri dari : Kurikulum, metode mengajar, metode mengajar merupakan cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Metode mengajar mempengaruhi proses belajar. Jika metode mengajar guru cenderung membosankan, maka akan membuat siswa kesulitan dalam proses belajar. Kesulitan dalam belajar ini dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Guru harus mampu menggunakan metode mengajar yang tepat, efisien dan efektif bagi siswa agar perhatian dalam kelas tertuju pada pembelajaran.
- b. Faktor keluarga terdiri dari : cara orang tua mendidik dan relasi antar anggota keluarga suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.
- c. Faktor kegiatan masyarakat yang terdiri : kegiatan siswa dalam masyarakat dan teman bergaul siswa.²⁷

²⁷ Oemar Hamalik, *kurikulum Pembelajaran*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2008) h. 30.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). atau *Classroom Action Research* (CAR), yaitu “penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru didalam kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran”. Tujuan utama PTK adalah untuk mencegah permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas.²⁸ PTK juga bertujuan untuk meningkatkan proses serta hasil pembelajaran dan mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran disekolah. PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang didalamnya terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Penjelasan beberapa tahap diatas adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yaitu rencana tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi. adapun susunan rencana yang di lakukan penulis.

Adapun rencana yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) menetapkan materi yang akan di ajarkan
- 2) Menyusun RPP untuk masing-masing siklus.
- 3) Menyusun lembar kerja siswa (LKS) pada tiap RPP.
- 4) Menyusun alat evaluasi yang berupa:

²⁸Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 58.

- a. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses pelaksanaan pada masing-masing siklus.
- b. Soal-soal yang akan diberikan sebelum (*Pre-test*) dan setelah (*Post-test*) pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada masing-masing siklus.

5) Menunjuk obsever (pengamat).

6) melakukan penelitian guru untuk mengajar saat penelitian.

Dalam melakukan penelitian ini, penelitian bertindak sebagai pihak peneliti yang melakukan tindakan (peneliti), sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah guru dan teman sejawat.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap kedua pelaksanaan, yaitu penerapan isi rancangan atau melaksanakan rencana didalam kelas.²⁹ Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan pembelajaran siklus pertama sesuai dengan yang sudah di rencanakan di RPP. Pada masing-masing siklus diberikan *test* untuk melihat ada tidaknya hasil belajar siswa, dan jika belum berhasil atau belum terlihat adanya peningkatan, peneliti dapat melaksanakan pembelajaran siklus kedua dan siklus-siklus seterusnya, sehingga mencapai ketuntasan dalam penelitian.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas,...*, h. 18.

3. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi dalam penelitian tindakan kelas adalah “kegiatan mengumpulkan data yang berupa proses perubahan kinerja pada proses belajar mengajar”.³⁰ Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan, sehingga dapat dijadikan masukan ketika guru melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki putaran atau siklus berikutnya.³¹

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Untuk membatasi pengamatan, observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan ini memuat aktivitas yang akan diamati serta kolom-kolom yang menunjukkan tingkat dari setiap aktivitas yang diamati. Adapun tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Puzzle.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah kegiatan merenungkan atau mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan peneliti.³² Refleksi juga dikatakan dengan suatu upaya untuk

³⁰ Kunandar, *Langkah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Prese, 2012), h. 73.

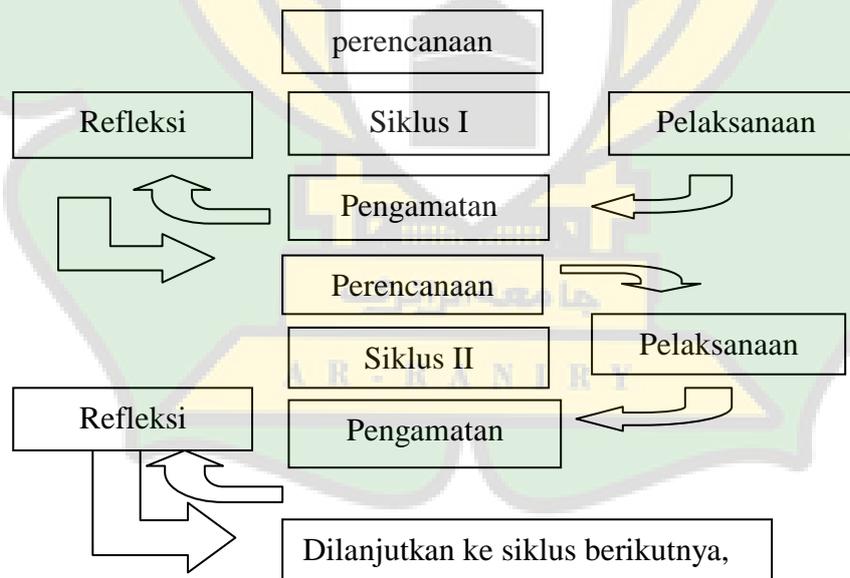
³¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 25.

³² Suryadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 64.

mengkaji apa yang telah terjadi. “Refleksi dilakukan secara kolaboratif yaitu adanya diskusi antara guru dengan pengamat”.³³

Dengan demikian refleksi dapat ditentukan setelah pelaksanaan tindakan selesai dilakukan. Refleksi dilakukan untuk melihat kemajuan yang diperoleh dan kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki ataupun hambatan-hambatan yang harus dihadapi pada siklus selanjutnya. Peneliti mencatat semua masukan dan saran dari pengamat untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Dengan demikian refleksi ialah kegiatan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam suatu tindakan yang telah dilakukan, dengan adanya refleksi ini suatu perbaikan tindakan selanjutnya ditentukan dan dilaksanakan. Gambar.3.1 Siklus dalam PTK.³⁴

Gambar. Siklus rancangan penelitian tindakan kelas (PTK).³⁵



³³ Suryadi, *Panduan Penelitian*,..., h. 65.

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*,(Jakarta: Bumi Aksara,2009), hal. 99.

³⁵ E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 37

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN 26 Aceh Besar, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 16 orang. Peneliti mengambil MIN 26 Aceh Besar dikarenakan masih rendah hasil belajar dalam proses belajar mengajar.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 26 Aceh Besar. Subjek penelitian merupakan orang yang akan diteliti dalam penelitian. Adapun yang menjadi subjek penelitian disini adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 16 orang siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah cara memperoleh keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian. Guna untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang mencakup pengamatan kemampuan guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dimulai dari kegiatan pendahuluan sampai kegiatan penutup. Kegiatan ini dilakukan dua orang pengamat yaitu, guru dan teman sejawat dan menuliskan hasil pengamatan dengan cara memberikan tanda *chek-list* pada kolom yang telah disediakan sesuai berdasarkan apa yang diamati.

2. Tes

Tes adalah sebagai alat ukur yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor.³⁶ Tes bertujuan untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil proses atau untuk mengetahui kondisi awal sebelum proses. Ada dua tes yang akan dilakukan yaitu: Tes awal (*Pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dengan jumlah soal 10 butir. Tes akhir (*Post-test*) untuk mengetahui hasil akhir belajar siswa. Peneliti melakukan *post test* dengan memberikan lembar soal diakhir kegiatan akhir pembelajaran, dengan jumlah soal 10 butir dalam bentuk *choise*.

E. Instrumen Pengumpulan Data

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

a) Lembar Pengamatan Aktifitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk memperoleh informasi /data aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*.

b) Lembaran pengamatan aktivitas siswa

lembar pengamatan aktifitas siswa yang di gunakan untuk memperoleh data tentang aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran.

³⁶ S Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h.170.

c) Lembar Evaluasi Siswa (Soal Tes)

lembar evaluasi siswa ini berbentuk tes objektif dengan empat pilihan yaitu A, B, C, D dengan jumlah 10 buah soal. tujuan lembar evaluasi siswa atau soal tes ini dilakukan untuk mengukur dan mendapatkan data tertulis tentang kemampuan siswa dalam memahami materi yang di berikan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Untuk mendiskripsikan data penelitian, maka dilakukan analisis sebagai berikut:

1. Analisis Data Aktivitas guru

Analisis data aktivitas guru diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus presentase, yang berguna untuk mengetahui apakah media yang digunakan siswa sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Analisis ini digunakan dengan menggunakan rumus presentase.³⁷

menggunakan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

³⁷ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), h. 43.

Keterangan

P = Angka Persentase

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas keseluruhan³⁸

Tabel 3.1. Kriteria Skor rata-rata Aktivitas Guru

Nilai	Kriteria
90 - 100	Sangat Baik
80 - 90	Baik
70 - 80	Cukup Baik
60 - 70	Kurang Baik
0 - 60	Sangat Kurang baik

2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, yang berguna untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Data pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dianalisis dengan menggunakan presentase berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P = Angka Persentase

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah aktivitas keseluruhan³⁹

³⁸ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ..., h. 44.

³⁹ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*...,h. 44.

Tabel 3.2. Kriteria Skor rata-rata Aktivitas Siswa

Nilai	Kriteria
90 - 100	Sangat Baik
80 – 90	Baik
70 – 80	Cukup Baik
60 - 70	Kurang Baik
0 – 60	Sanga Kurang baik

3. Analisis Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan menggunakan tingkat ketuntasan individu dan klasikal. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan media *Puzzle*. Pada penelitian ini, analisis data diukur dengan menggunakan nilai tes pilihan ganda. adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa dalam kelas⁴⁰

Tabel 3.3. Kriteria Skor rata-rata Aktivitas Siswa

Nilai	Kriteria
90 - 100	Sangat Baik
80 – 90	Baik
70 – 80	Cukup Baik
60 - 70	Kurang Baik
0 – 60	Sanga Kurang baik

⁴⁰Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ..., h. 36.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sekolah tempat penelitian adalah di MIN 26 Aceh Besar kecamatan kota baro kabupaten Aceh Besar tepatnya jln. Blang Bintang Lama, beurangong kec. Kuta Baro Aceh Besar. Adapun jumlah siswa yang belajar di MIN 26 Aceh Besar sebanyak 237 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 101 dan siswa perempuan 136 siswa.

Adapun gambaran lain dari Madrasah Ibtidaiyah (MIN) adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1. Identitas Sekolah MIN 26 Aceh Besar

a. Identitas Sekolah	
Nama Sekolah	: MIN 26 Aceh Besar
Tempat	: Gampong Beurangong
Tahun Berdiri Madrasah	: 1959
Nomor Statistik Madrasah	: 111111060021
Nomor Identitas Madrasah	: 26
NPSM	: 60703130
Nomor Rutin Madrasah	: 587210
Alamat Sekolah/ kode pos	: Jl. Blang bintang lama beurogong / 23372
Provinsi	: Aceh
Kabupaten	: Aceh Besar
Kecamatan	: Kuta baro
Status kepemilikan gedung	: Negeri
Permanen / Semi Permanen	: Permanen
Jumlah Ruang/ Lokal Belajar	: 12 Lokal

Visi adalah gambaran dan tujuan suatu lembaga di masa depan, sedang misi adalah cara untuk mencapai tujuan, dan tujuan adalah hasil yang diinginkan. Adapun yang menjadi visi misi dan tujuan dari Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 26 Aceh Besar adalah sebagai berikut :

1) Visi : Dengan Landasan Iman dan Taqwa menjadi Sekolah Terdepan Dalam Inovasi dan Terunggul, Berprestasi Di Kabupaten Aceh Besar.

2) Misi

- a) Melaksanakan proses pembelajaran serta bimbingan secara efektif.
- b) Meningkatkan semangat berjuang dan kedisiplinan secara kontinyu.
- c) Membantu setiap siswa untuk menggali setiap potensi yang dimilikinya.
- d) Menanamkan penghayatan terhadap ajaran agama sehingga menjadi pedoman dalam kehidupannya.
- e) Mewujudkan pendidikan dan tenaga kependidikan yang mampu dan tangguh.
- f) Melaksanakan manajemen berbasis sekolah yang tangguh.
- g) Mewujudkan nilai solidaritas dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekolah.
- h) Menciptakan kebersamaan dan kerjasama dengan semua pihak.

3) Tujuan

Menghasilkan siswa yang berguna bagi agama nusa bangsa.

a. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Min 26 Aceh Besar sekarang ini dipimpin oleh Bapak Anwar, S.Ag. untuk kelancaran tugas sehari-hari di sekolah Madrasah Ibtidaiyah di bantu oleh karyawan dan dewan guru, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2. : Tabel Guru dan Karyawan MIN 26 Aceh Besar

NO	PENDIDIKAN & KEPENDIDIKAN	PENDIDIKAN			JUMLAH
		SLTA	D II	S1	
1	Kepala Sekolah	-	-	1	1
2	Guru tetap	-	-	14	14
3	Karyawan tetap	-	-	2	2
4	Guru bantu	-	-	1	1
5	Guru tidak tetap	-	-	6	6
6	Guru bakti	-	-	3	3
7	Karyawan tidak tetap	-	-	1	1
8	Pesuruh	-	-	1	1

Sumber Data: Dokumentasi MIN 26 Aceh Besar, 2019.

Tenaga pendidikan yang mengajar di MIN 26 Aceh Besar sebagian berijazah Strata satu (S1). Guru yang mengajar di MIN 26 Aceh Besar merupakan guru-guru yang di tetapkan oleh kementerian Agama sedangkan guru yang tidak di tetapkan bertugas membantu terlaksananya pendidikan di sekolah tersebut.

b. Jumlah Siswa MIN 26 Aceh Besar

Berdasarkan data yang di dapat oleh peneliti di bagian admisnistrasi MIN bahwa pada tahun ajaran 2018/2019 saat ini siswa sebanyak 237 orang siswa. Dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 : Jumlah Siswa MIN 26 Aceh Besar

NO	Tingkat	Jumlah	L	P	Jumlah
1	I A	22	9	13	50
2	I B	28	14	14	
3	II A	23	10	13	46
4	II B	23	10	13	
5	III A	15	5	10	30
6	III B	15	7	8	
7	IV A	17	6	11	33
8	IV B	16	5	11	
9	V A	23	12	11	43
10	VB	20	6	14	
11	VI A	18	10	8	35
12	VIB	17	7	10	
Jumlah			100	136	237

Sumber Data: Dokumentasi MIN 26 Aceh Besar, 2019.

Dari tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa keadaan siswa MIN 26 Aceh Besar sudah memadai dan mendukung untuk proses berlangsungnya proses belajar mengajar, terutama IV/B yang berjumlah 16 siswa dijadikan subjek penelitian. Dengan demikian pemanfaatan penggunaan media puzzle di dalam pembelajaran lebih efektif.

c. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Peningkatan pengajaran pada MIN 26 Aceh Besar terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel : 4.4. Sarana dan Prasarana MIN 26 Aceh Besar

NO	Nama Fasilitas	Jumlah Kondisi	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Tu	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Ruang Kelas	12	Baik
6	Ruang perpustakaan	1	Baik
7	Ruang UKS	1	Baik
8	Lapangan	1	Baik
9	Kamar Mandi/ WC Murid	2	Baik
10	Kamar Mandi/ WC Guru	2	Baik
11	Kantin	1	Baik
12	Ruang Serbaguna	1	Baik
13	Labotorium	1	Baik
14	Tempat Ibadah	1	Baik

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV-B dengan subjek berjumlah 16 orang siswa. Dalam penelitian ini proses belajar dengan menggunakan media puzzle yang dilaksanakan tanggal 25 oktober 2019 dan tanggal 26 oktober 2019. Alokasi waktu tiap pertemuan 2 jam pelajaran. Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS dengan materi jenis-jenis kegiatan ekonomi, maka instrumen yang di gunakan peneliti adalah soal pree-tes dan soal post-test yang digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar, hasil observasi guru, hasil observasi guru.

Soal pree-tes yang digunakan peneliti untuk menguji kemampuan siswa sebelum menggunakan media *puzzle* dan soal post-tes yang digunakan peneliti

setelah menggunakan media puzzle dan untuk mengukur hasil belajar pada siswa pada pembelajaran IPS.

Penelitian ini dilakukan peneliti dalam dua siklus. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Siklus 1

a. Perencanaan (Planing)

Dalam tahap ini peneliti merancang dan mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dan digunakan dalam proses pembelajaran, adapun yang harus dipersiapkan antara lain adalah materi dan menetapkan tema berbagai pekerjaan, sumber belajar, dan menyusun soal tes, yaitu soal pree-tes dan soal post-tes dan membuat RPP lengkap dengan LKPD dan membuat media pembelajaran puzzle serta menyusun instrumen lembaran pengamatan aktivitas siswa dan lembaran pengamatan aktivitas guru. Pada tahap awal yaitu siklus I peneliti menetapkan tema yang akan diajarkan yaitu tema 4 (Berbagai Pekerjaan) dengan subtema 1 (jenis-jenis Pekerjaan).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan pada tanggal 25 oktober 2019. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti di kelas IV-B siswa berjumlah 16 orang siswa. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran peneliti memberikan soal pree-tes (tes awal) kepada siswa untuk melihat kemampuan siswa. Kemudian setelah itu guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan langkah –langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Adapun pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dengan kesesuaian RPP yang telah di buat adalah sebagai berikut:

Kegiatan pendahuluan

1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdo'a.
2. Guru mengabsen siswa.
3. Guru memberikan soal pree-tes kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
4. Guru menyampaikan tema.
5. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang berbagai pekerjaan orang tua siswa
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kegiatan Inti

1. Guru menyuruh siswa mengamati gambar yang telah di tempel guru didepan kelas.
2. Guru menjelaskan materi pelajaran yang ingin di pelajari dengan media *puzzle*.
3. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tetang materi yang telah di jelas.
4. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan temannya dan guru memberikan penguatan tentang pertanyaan yang di ajukan oleh siswa.
5. Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.

6. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok beserta media puzzle dan mengarahkan siswa untuk mengerjakannya.
7. Guru memberikan bimbingan pada siswa dalam penyusunan media puzzle dan kemudian setelah siswa menyusun kepingan *puzzle* siswa diminta guru untuk menempelkan kepingan *puzzle* didepan kelas diatas stererofom.
8. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.
9. Guru memberikan reward pada kelompok yang terbaik.

Kegiatan Penutup

1. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal post tes..
2. Guru bertanya jawab tentang materi yang telah di pelajari.
3. Guru meminta siwa untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari.
4. Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah di pelajari.
5. Memberikan refleksi.
6. Memberikan pesan moral.
7. Guru mengajak semua siswa berdo'a dan mengucapkan Hamdallah.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada siklus 1 yaitu pengamatan terhadap aktivitas guru, pengamatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, pada saat pengamatan aktivitas guru ini dilakukan oleh pengamat yaitu ibu Nilawati, S.Ag yang merupakan wali kelas IV –B.

a) Observasi Aktivitas guru pada siklus 1

Hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas guru dilakukan oleh ibu Nilawati, S. Ag. Selaku guru di MIN 26 Aceh Besar dan juga merupakan guru pengasuh pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV –B. Hasil pengamatan yang dilakukan guru mengelola pembelajaran pembelajaran dalam menggunakan media *puzzle*. Dapat dilihat pada tabel 4.5. berikut ini.

Tabel 4.5. Hasil pengamatan aktivitas guru siklus 1.

No	Aktivitas Guru Dalam Pengelolaan Kelas	Skor			
		1	2	3	4
A	Kegiatan Awal				
1.	Mengkondisikan suasana belajar yang mengaktifkan siswa.			√	
2.	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal pre-test.				√
3.	Memberikan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa			√	
4.	Guru memberitahu tujuan pembelajaran yang ingin di capai.				√
B.	Kegiatan Inti				
5.	Guru menyuruh siswa mengamati gambar yang telah di tempel guru didepan kelas.			√	
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>			√	
	Guru mengarahkan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami		√		
7.	Guru menghargai siswa untuk menyampaikan pendapat siswa dalam menjawab pertanyaan dari teman sejawat.				√
8.	Guru memberikan penguatan tentang pertanyaan dari siswa		√		
9.	Guru membagi kelompok			√	
10.	Guru membagi LKPD dan mengarahkan siswa untuk mengerjakannya		√		
11.	Guru memberikan bimbingan pada siswa dalam penyusunan media <i>puzzle</i> dan kemudian setelah siswa menyusun kepingan <i>puzzle</i> siswa diminta guru untuk menempelkan kepingan <i>puzzle</i> didepan kelas diatas strerofom.			√	

12.	Guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok			√	
C.	Kegiatan Penutup				
13.	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal postes.				√
14.	Guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran.		√		
15.	Guru mengarahkan siswa untuk memberikan kesimpulan selama pembelajaran			√	
16.	Guru memberikan refleksi				√
17.	Guru memberikan pesan moral			√	
18.	Guru memberikan reward pada siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru.				√
Jumlah				59	
Persentase				77,7	

Sumber : Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar 2019.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P = Angka Persentase

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas keseluruhan⁴¹

$$\text{Persentase} \frac{59}{76} \times 100 \% = 77,7$$

Dari tabel 4.4, dapat diketahui bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media puzzle memperoleh nilai rata-rata 77,7 termasuk kategori cukup baik. Namun disini guru masih memiliki kekurangan ada beberapa aspek yang belum bisa dikelola oleh guru dalam memberikan appersepsi pada siswa dan guru masih belum mampu dalam mengarahkan siswa

⁴¹ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Grafindo Persada, 2001), h. 44.

untuk bertanya jawab tentang materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media *puzzle*.

b) Observasi aktivitas siswa dalam siklus 1

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran diamati oleh teman sejawat yaitu Marlita. Kegiatan pengamatan aktivitas siswa dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4.6. Di bawah ini:

Tabel 4.6. Hasil Observasi Siswa Siklus I

No	Butir Observasi Aktivitas Siswa	Skor			
		1	2	3	4
A.	Kegiatan Awal				
1.	Siswa tertib dan rapi dalam berdoa.				√
2.	Siswa mengerjakan soal pre-tes yang di berikan guru				√
3.	Siswa menjawab Pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.		√		
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan guru.		√		
B	Kegiatan Inti				
5.	Siswa mengamati gambar yang ada sudah di tempel didepan kela				√
	Siswa mendengar penjelasan guru tentang materi yang di pelajari dengan menggunakan media puzzle		√		
6.	Siswa bertanya tentang materi yang tidak di pahami.		√		
7.	Siswa duduk dalam kelompok			√	
8.	Siswa mengerjakan LKPD bersama anggota kelompoknya			√	
9.	Siswa tertarik menyusun kepingan –kepingan puzzle			√	
10.	Setiap kelompok siswa menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i> dengan benar.			√	
11.	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.			√	
12.	Siswa menerima reward dari guru			√	
C.	Kegiatan Penutup				
13.	Siswa mengerjakan soal pos-tes yang di berikan guru			√	
14.	Siswa menanggapi pertanyaan dari guru		√		

15.	Siswa memberikan kesimpulan			√	
16.	Siswa antusias menanggapi refleksi.				√
Jumlah		50			
Persentase		73,5			

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Angka Persentase

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah aktivitas keseluruhan⁴²

$$\text{Persentase } \frac{50}{68} \times 100 = 73,5$$

Berdasarkan pada tabel 4.5 di atas aktivitas siswa dalam penggunaan media puzzle pada siklus I terlihat persentase aktivitas siswa 73,4% memiliki kriteria cukup baik. Dalam aspek aktivitas siswa ada beberapa aspek yang masih kurang yaitu pada kegiatan awal pembelajaran seperti siswa kurang mampu menjawab Pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan guru. Dan kegiatan inti siswa mendengar penjelasan guru tentang materi yang di pelajari dengan menggunakan media puzzle. Siswa bertanya tentang materi yang tidak di pahami, siswa menanggapi pertanyaan dari guru pada kegiatan penutup.

c) Hasil belajar

Setelah berlangsungnya pembelajaran pada RPP di siklus 1, guru memberikan soal tes dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal yang

⁴² Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Grafindo Persada, 2001), h. 44.

diikuti oleh siswa 16 orang siswa untuk mengetahui hasil pembelajaran pada pembelajaran IPS dengan ketuntasan nilai 70 pada pembelajaran IPS yang ditetapkan oleh MIN 26 Aceh Besar. Hasil belajar pada siswa siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini yaitu tabel 4.7.

Tabel 4.7. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada silus 1

No	Nama Siswa	Nilai/ Skor	Keterangan	
			T	TT
1	Alfi Syahril	70	√	
2	Al-munawarah	70	√	
3	Ahmad Khuwari	80	√	
4	Fina maulina	70	√	
5	Latifah	70	√	
6	Muhammad Khalid	30		√
7	Muhammad Nizamuddin	20		√
8	Nashella Srafan Nice	30		√
9	Nur Fazilah	70	√	
10	Nazwa Salsabila	70	√	
11	Rafa Ramadana	90	√	
12	Sania Latifa	80	√	
13	Syifa Annisa	80	√	
14	Syifa Aurora	70	√	
15	Tiara ramazani	70	√	
16	Uswatul Hasanah	60		√
	Jumlah		12	4

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100$$

Hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus diatas adalah sebagai berikut.

$$\frac{12}{16} \times 100 = 75$$

Berdasarkan pada tabel diatas dapat dilihat bahwa yang mencapai ketuntas hanya 12 orang dengan menggunakan rumus klasikal. Dan 4 orang tidak mencapai ketuntasan belajar secara individu. Ukuran ketuntasan ini berdasarkan KKM yang

telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ketuntasan belajar secara individu adalah 70 sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 70% dan 80 %. Maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS belum berhasil , dan peneliti melakukan tindakan dengan melanjutkan pada siklus II.

d. Refleksi

Pada tahap ini merupakan tahap ke empat dalam penelitian tindakan kelas, refleksi ini bertujuan untuk melihat kembali apa yang telah dilakukan peneliti dan apa yang belum dan apa saja yang perlu diperbaiki oleh peneliti selama proses pembelajaran pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8. Hasil Temuan dan Revisi Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Hasil temuan	Revisi
1	Aktivitas guru	Guru kurang mampu untuk mengarah siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami.	Pertemuan selanjutnya guru harus mampu untuk mengarahkan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa.
		Guru kurang mampu memberikan penguatan tentang pertanyaan dari siswa.	Pertemuan selanjutnya guru harus mampu untuk memberikan penguatan tentang pertanyaan dari siswa.
		Guru kurang mampu untuk mengarahkan siswa dalam mengerjakan LKPD.	Pertemuan selanjutnya guru harus mampu mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD.
		Guru kurang mampu melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari.	Pertemuan selanjutnya guru harus mampu melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari.

2	Aktivitas siswa	Siswa kurang mampu menjawab Pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.	Pertemuan selanjutnya siswa harus mampu menjawab Pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.
		Siswa kurang mampu mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan guru.	Pertemuan selanjutnya siswa harus mampu mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan guru.
		Siswa kurang mampu mendengar penjelasan guru tentang materi yang di pelajari dengan menggunakan media puzzle.	Pertemuan selanjutnya siswa harus mampu mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang di pelajari dengan menggunakan media puzzle.
		Siswa belum mampu bertanya tentang materi yang belum dipahami.	Pertemuan selanjutnya siswa harus mampu bertanya tentang materi yang belum dipahami.
		Siswa kurang mampu menanggapi pertanyaan dari guru.	Pertemuan selanjutnya siswa harus mampu menanggapi pertanyaan dari guru.
3	Hasil belajar	Berdasarkan hasil tes yang diketahui guru bisa mengetahui bahwa hanya 11 orang yang tuntas pembelajaran IPS pada siklus 1 dan hanya 4 orang yang belum tuntas pembelajaran IPS.	Pada pertemuan selanjutnya guru akan mengupayakan peningkatan pada pembelajaran IPS dengan media <i>puzzle</i> .

2. Deskripsi Pelaksanaan siklus II

Dari hasil penelitian pada siklus 1 terdapat kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *puzzle* maka di perlukan tindakan lebih lanjut. Dalam memperbaiki pembelajaran pada siklus 1 maka di perlukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan merupakan tindakan yang selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti tahap awal pada siklus II yaitu terlebih dahulu peneliti menyiapkan RPP, menyusun lembaran aktivitas guru, aktivitas siswa dan juga peneliti menyiapkan LKPD serta soal post-tes yang dimana digunakan untuk mengukur hasil belajar anak.

b. Pelaksanaan tindakan siklus II

Pelaksanaan pada siklus II pelaksanaan ini dilakukan setelah menyiapkan rencana pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan dalam proses pembelajaran. Dan di RPP ada tiga langkah dalam proses pembelajaran yaitu tahap kegiatan awal, tahap kegiatan Inti dan tahap kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan

1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdo'a.
2. Guru mengabsen siswa.
3. Guru menyampaikan tema.
4. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang pekerjaan sekitarku
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kegiatan Inti

1. Guru menyuruh siswa mengamati gambar yang ada di buku tematik / buku siswa.
2. Guru menjelaskan materi pelajaran yang ingin di pelajari dengan menggunakan media *puzzle*.

3. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang telah di jelas.
4. Guru memberikan penguatan tentang pertanyaan yang di ajukan oleh siswa.
5. Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
6. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok beserta media *puzzle* dan mengarahkan siswa untuk mengerjakannya.
7. Guru memberikan bimbingan pada siswa dalam penyusunan media *puzzle* diatas kertas origami dan kemudian di tempel di sterofom yang ada di depan kelas.
8. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.
9. Guru memberikan reward pada kelompok yang terbaik.

Kegiatan Penutup

1. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal post tes.
2. Guru bertanya jawab tentang materi yang telah di pelajari
3. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari.
4. Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah di pelajari.
5. Memberikan refleksi
6. Memberikan pesan moral
7. Guru mengajak semua siswa berdo'a dan mengucapkan Hamdallah

c. Pengamatan tindakan siklus II

Pada tahap ini pengamatan pada aktivitas guru dan siswa dilakukan oleh dua orang yaitu pada pengamatan lembaran aktivitas guru diamati langsung oleh wali kelas IV-B yang bernama Nilawati, S.Ag dan untuk lembaran aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Marlita.

a. Lembar hasil observasi aktivitas guru

Pada tahap ini adalah kegiatan mengamati pada pembelajaran IPS dengan pengamatan pada lembaran aktivitas guru dilakukan langsung oleh wali kelas itu sendiri dan juga wali kelas tersebut yang mengasuh mata pelajaran IPS tersebut yang bernama Nilawati, S. Ag. Dan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9. : Hasil pengamatan aktivitas guru siklus II.

NO	Aktivitas Guru Dalam Pengelolaan Kelas	Skor			
		1	2	3	4
A	Kegiatan Awal				
1.	Mengkondisikan suasana belajar yang mengaktifkan siswa.			√	
2.	Memberikan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa.				√
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran siswa yang harus dicapai.				√
B.	Kegiatan Inti				
4.	Guru menyuruh siswa mengamati gambar di dalam buku tematik				√
	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bantuan media <i>puzzle</i> .				√
5.	Guru mengarahkan siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami.				√
6	Guru menghargai siswa pendapat siswa dalam menjawab pertanyaan teman sejawatnya yang belum dipahami				√
7.	Guru memberikan penguatan tentang pertanyaan dari siswa.			√	
8.	Guru membagikan kelompok.				√

9.	Guru membagi LKPD dan mengarahkan siswa untuk mengerjakannya.				√
10	Guru membimbing siswa untuk menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i> .				√
11	Guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.				√
C.	Kegiatan Penutup	1	2	3	4
12	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal postes.				√
13	Guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran.				√
14	Guru mengarahkan siswa untuk memberikan kesimpulan selama pembelajaran				√
15	Guru memberikan refleksi				√
16	Guru memberikan reward pada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru.				√
17	Guru memberikan pesan moral				√
18	Menutup pelajaran				√
Jumlah		74			
Persentase		97			

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P = Angka Persentase

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas keseluruhan⁴³

$$\text{Persentase} = \frac{74}{76} \times 100 = 97$$

Dapat dilihat bahwa pada tabel diatas dalam hasil lembar aktivitas guru mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran IPS dengan materi kegiatan

⁴³ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Grafindo Persada, 2001), h. 44.

ekonomi dengan media puzzle. Hal ini dapat dilihat pada lembaran hasil observasi aktivitas guru setiap aspek kegiatan berada pada kriteria yang sangat baik.

b. Lembaran aktivitas siswa

Pada tahap ini adalah tahap mengamati lembaran aktivitas siswa dengan pengamatan pada siklus II di amati oleh teman sejawat yaitu Marlita. Dapat dilihat hasil lembaran aktivitas siswa di bawah ini dengan tabel dibawah ini

Tabel 4.10. Hasil Observasi Siswa Siklus II

No	Butir Observasi Aktivitas Siswa	Skor			
		1	2	3	4
A.	Kegiatan Awal				
1.	Siswa tertib dan rapi dalam berdoa.				√
2.	Siswa menjawab Pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.			√	
3.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan guru.			√	
B	Kegiatan Inti				
4.	Siswa memperhatikan gambar didalam buku tematik.			√	
	Siswa mendengar penjelasan guru tentang materi yang di pelajari dengan menggunakan media <i>puzzle</i> .				√
5.	Siswa bertanya tentang materi yang tidak di pahami.			√	
6.	Siswa duduk dalam kelompok.				√
7.	Siswa mengerjakan LKPD bersama anggota kelompoknya.				√
8.	Siswa tertarik menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i> .			√	
9.	Setiap kelompok siswa menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i> .				√
10.	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok nya di depan kelas				√
11.	Siswa menerima reward dari guru				√
C.	Kegiatan Penutup				
12.	Siswa mengerjakan soal pos-tes yang di berikan guru				√
13.	Siswa menanggapi pertanyaan dari guru.				√
14.	Siswa memberikan kesimpulan				√

15	Siswa antusias menanggapi refleksi.			√
Jumlah		59		
Persentase		92		

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Angka Persentase

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah aktivitas keseluruhan⁴⁴

$$\text{Persentase} = \frac{59}{64} \times 100 = 92$$

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil observasi lembar aktivitas siswa sudah mengalami peningkatan dengan menggunakan media puzzle dengan materi pembelajaran yaitu kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi di pembelajaran IPS dapat diketahui bahwa persentase pada siklus II 91,6% . Hasil lembar aktivitas siswa kegiatan siswa mencapai kategori sangat baik. Sehingga dengan berbantuan media puzzle siswa tertarik dalam belajar IPS sehingga aktivitas siswa lebih meningkat.

c. Hasil Belajar

Setelah siap kegiatan yang disusun didalam RPP guru memberikan soal tes yaitu berbentuk pilihan ganda yang berjumlah sebanyak 10 soal untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam pembelajaran IPS. Dapat kita lihat bahwa hasil belajar pada siklus II dapat di lihat pada tabel dibawah ini

⁴⁴ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Grafindo Persada, 2001), h. 44.

Tabel 4.11. Skor Hasil Belajar Siswa (Post-tes)

No	Nama Siswa	Nilai / Skor	Keterangan	
			T	TT
1	Alfi Syahril	80	√	
2	Al-munawarah	90	√	
3	Ahmad Khuwari	100	√	
4	Fina maulina	80	√	
5	Latifah	100	√	
6	Muhammad Khalid	80	√	
7	Muhammad Nizamuddin	60		√
8	Nashella Srafan Nice	70	√	
9	Nur Fazilah	70	√	
10	Nazwa Salsabila	70	√	
11	Rafa Ramadana	100	√	
12	Sania Latifa	90	√	
13	Syifa Annisa	90	√	
14	Syifa Aurora	80	√	
15	Tiara ramazani	90	√	
16	Uswatul Hasanah	80	√	
Jumlah			15	1

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100$$

$$\frac{15}{16} \times 100 = 93,75$$

Berdasarkan hasil pembelajaran IPS dengan penggunaan media *puzzle* pada hasil belajar pada siklus ke dua mengalami peningkatan. Yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 orang dan yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar hanya 1 orang siswa. Ukuran ketuntasan ini berdasarkan KKM yang telah

ditetapkan oleh sekolah yaitu ketuntasan belajar secara individu adalah 70 dan ketuntasan belajar secara klasikal 70% dan 80 % ketuntasan belajar secara klasikal. Maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan penggunaan media *puzzle* pembelajarn IPS mengalami peningkatan dan dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran sudah berhasil.

d. Refleksi tindakan siklus II

Berdasarkan hasil temuan dan hasil analisis ada beberapa aspek yang perlu dipertahankan selama proses pembelajaran pada siklus II.

Tabel 4.12. Hasil TemuRevisi Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil temuan
1	Aktivitas guru	Kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir sudah dapat berjalan lancar dan dapat dilihat pada tabel hasil aktivitas guru
2	Aktivitas siswa	Kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup sudah terlihat sudah mengalami peningkatan hal ini terlihat pada tabel siklus II dan dapat dilihat pada tabel hasil aktivitas siswa.
3	Hasil belajar	Persentase hasil belajar siswa sudah mencapai target ketuntasan yaitu 15 orang mencapai ketuntasan dan 1 orang tidak mencapai ketuntasan dan sudah memenuhi kriteria KKM disekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan setelah semua siklus selesai dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* sudah sangat baik. Dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel diatas.

C. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (class room action research). class room action research adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran. Tujuan dari pembelajaran ini adalah dengan memperbaiki dan kondisi pembelajaran di kelas.⁴⁵ penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Oktober dan 26 Oktober 2019. Penelitian ini dilakukan di MIN 26 Aceh Besar dimana data yang di kumpulkan peneliti dengan menggunakan lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan lembar soal untuk mengukur hasil belajar siswa di kelas IV-B di MIN 26 Aceh Besar.

a. Analisis aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sendiri oleh wali kelas itu yang bernama Nilawati. S.Ag yang merupakan guru pengasuh pembelajaran IPS. Aktivitas guru pada siklus 1 dan siklus II selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan dan pemanfaatan media *puzzle* mengalami peningkatan yang baik. Hal ini diketahui setelah diadakan siklus 1 terdapat beberapa kondisi yang harus di tingkatkan guru pada siklus II. Dan dapat kita lihat persentase hasil lembaran aktivitas guru pada siklus I persentasenya 77,7 dan pada siklus II 97 Sudah mengalami peningkatan.

b. Analisis aktivitas Siswa

Berdasarkan pengamatan pada siklus I dan II mengalami peningkatan dan dapat kita lihat bahwa siklus 1 memiliki persentase 73,4 dan berada pada kategori cukup baik yang mana pada siklus I ini pengamatannya di lakukan oleh marlita

⁴⁵ Mansur Muslim, *PTK Itu Mudah*, (Bandung : Remaja Rosyda Karya, 2009), hal 8.

teman sejawat. Dan pada siklus II pengamatan nya di lakukan oleh Marlita bahwa hasil dari pengamatan observer pada siklus II mengalami peningkatan persentase 92 berada pada kategori sangat baik.

c. Hasil belajar

Siswa dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara individu jika nilai yang diperoleh mencapai kriteria KKM yaitu 70 yang mana nilai KKM tersebut telah ditetapkan oleh sekolah. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa peneliti memberikan soal tes yang berbentuk pilihan ganda jumlah soal yaitu 10 soal. Dari data yang diperoleh siswa kelas IV-B MIN 26 Aceh Besar yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 12 orang siswa dan yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 4 orang siswa pada siklus 1 persentase pada siklus I yaitu 75.

Pada siklus II mengalami peningkatan persentase pada siklus II adalah 93,75 yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 orang dan hanya 1 orang siswa yang tidak mencapai ketuntasan dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang siswa. dapat kita simpulkan bahwasannya pada siklus I dan siklus II menunjukkan dengan penggunaan atau memanfaatkan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS dalam materi yang dipelajari yaitu tentang kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di MIN 26 Aceh Besar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV- b MIN 26 Aceh Besar dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 16 siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 26 Aceh Besar sudah dikelola dan dikondisikan dengan baik pada siklus 1 terdapat beberapa aspek kegiatan yang perlu diperbaiki yaitu pada saat guru belum mampu mengarahkan siswa bertanya tentang materi yang belum di pahami, guru belum mampu memberikan penguatan tertang pertanyaan siswa, guru belum mampu mengarahkan siswa dalam mengerjakan LKPD, guru belum mampu melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang dipelajari. dan pada siklus I jumlah persentase nilai yaitu 77,7, adapun langkah-langkah media *puzzle* yaitu menyusun potongan gambar yang telah disediakan guru. dan pada siklus II yang terdapat kekurangan pada siklus I di perbaiki pada siklus II dengan jumlah nilai persentase 97. Dan terlihat pada siklus II mengalami peningkatan penilai menjadi lebih baik..
2. Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS pada tema 4 berbagai pekerjaan di kelas IV MIN 26 Aceh Besar dapat meningkatkan aktivitas siswa. Pada siklus 1 hanya mencapai 73,4(Cukup), siklus II meningkat menjadi 92(Baik Sekali).

3. Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 26 Aceh Besar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus 1 hasil belajar siswa mencapai 75 (Cukup) dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75 (Baik Sekali).
4. Adapun metode teknik analisis data yaitu: analisis data aktivitas guru, analisis data aktivitas siswa, dan analisis hasil belajar. adapun Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar evaluasi siswa (soal tes) dalam lembar evaluasi penulis menggunakan soal pree-tes (awal) dan soal post-test (akhir).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas maka ada berapa saran yang disampaikan antara lain:

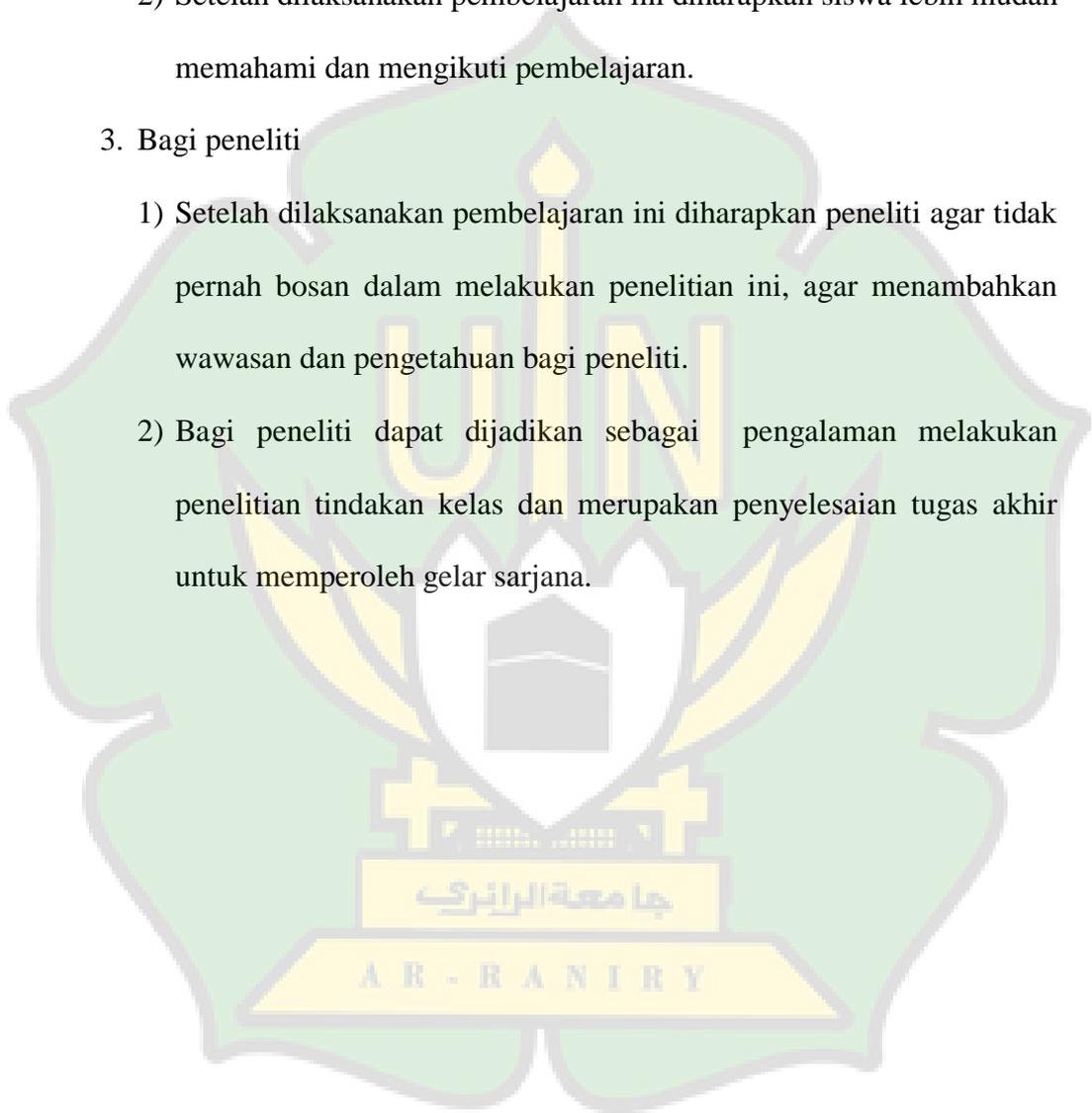
1. Bagi Guru
 - 1) Setelah mengetahui hasil belajar menggunakan media puzzle mengalami proses meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS diharapkan guru menerapkan media pembelajaran tersebut.
 - 2) Setelah dilihat bahwa media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penggunaan media.

2. Bagi siswa

- 1) Setelah dilaksanakan pembelajaran ini diharapkan siswa agar lebih giat dalam belajar agar hasil pembelajar mencapai hasil ketuntasan.
- 2) Setelah dilaksanakan pembelajaran ini diharapkan siswa lebih mudah memahami dan mengikuti pembelajaran.

3. Bagi peneliti

- 1) Setelah dilaksanakan pembelajaran ini diharapkan peneliti agar tidak pernah bosan dalam melakukan penelitian ini, agar menambahkan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti.
- 2) Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai pengalaman melakukan penelitian tindakan kelas dan merupakan penyelesaian tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana.



DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono, 2001. Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta : Grafindo Persada.
- Arikunto Suharsimi, 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar, 2013. *Media pembelajaran*, Jakarta : PT Rajagrafindo persada.
- Elan, Dindin Abdul Muiz L, DKK, Penggunaan Media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol 3, No 1, Juni 2017. Diakses 18 juli 2019.
- E.Mulyasa, 2012. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ijtimaiyah. Pengembangan materi ajar Ilmu Pengetahuan Sosial, *jurnal program studi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vo. 1, No, 1, januari-juni 2017. Diakses 5 November 2018.
- Kunandar, 2012. *Langkah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Prese.
- Kurniawan, Budi, Dkk. Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 4, No. 2, Desember 2017, Di akses 28 juli 2019.
- Khomsoh Rosiana. Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar, *Jurnal pendidikan*, Vol 1, No 2. Di akses 22 juni 2019.
- Kosasi Djahiri, 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Makasar : Bina Aksara.
- Margono, 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Mudjiono Dimiyati, 2012. *Belajar Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich Mansur, 2013. *Melaksanakan PTK Penelitian kelas itu mudah*, Jakarta : Bumi Aksara.

Pratiwi, Noor Komari. *Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang*, Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2, Desember 2015. Di akses 28 juli 2019.

Ramli, 2013. *Pembelajaran dalam perspektif Metakognisi*, Banda Aceh : Nasa.

Rumakhit, Nur. *jurnal pengembangan, media puzzle untuk pembelajaran materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan kelas IV sekolah dasar tahun 2016/2017*, Vol. 01 No. 02 Tahun 2017. Diakses 23 juli 2019.

Ruswandi, 2013. *Psikologi Pembelajaran*, Bandung : Cipta Pesona Sejahtera.

Sumber Data: Dokumentasi MIN 26 Aceh Besar, 2019.

Sudjono Anas, 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Grafindo Persada

Sanjaya Wina, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suryadi, 2013. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Diva Press.

Sardjiyo, 2000. *Modul 1 tinjauan perkembangan kurikulum IPS SD*, Bandung : Alfabeta.

Saiful Tati Fauziah, DKK, 2007. *Pembelajaran IPS SD/Mi*, Banda Aceh: Universitas Muhammadiyah.

Soehendro Bambang, 2006. *Badan Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta : PT. Radhika Putra.

Sadirman Arief, DKK. *Media Pendidikan*, Jakarta : Grafindo Persada.

Sadulloh Uyoh, 2009. *Pengantar Filsafat Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.

Satrianawati, 2018. *Media dan sumber belajar*, Yogyakarta: Deepublish.

Trianto, 2013. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam (KTSP)*, Jakarta : PT Bumi Aksara.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-13817/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2019

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

- Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 11 Januari 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FIK UIN Ar-Raniry Nomor : B-877/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2019
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Darmiah, S. Ag., MA sebagai pembimbing pertama
2. Fakhru Rijal, S.Pd.I., M.A sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Mutia Meliza
NIM : 150209075
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Melalui Pemanfaatan Media Puzzle di Kelas IV MIN 26 Aceh Besar

- KETIGA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2019 Nomor. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 05 Desember 2018;
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020
KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah Dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada tanggal : 13 September 2019
A. Rektor
Dekan
Muslih Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan ditaksakan;
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14851/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2019

Banda Aceh, 14 October 2019

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

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:

N a m a : MUTIA MELIZA
N I M : 150209075
Prodi / Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
A l a m a t : Darussalam Jl. Inong Bale No. 7e

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 26 Aceh Besar

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

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Melalui Pemanfaatan Media Puzzle di Kelas IV MIN 26 Aceh Besar

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

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,





KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
26 ACEH BESAR

KECAMATAN KUTA BARO KABUPATEN ACEH BESAR
Alamat : Jln. Blang Bintang Lama, Beurangong Kec. Kuta Baro Aceh Besar

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : Mi.01.04.21/ KP.01/ 119 /2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anwar, S.Ag
Nip : 19700603 199905 1001
Pangkat / Gol : Pembina/ IV a
Jabatan : Kepala MIN 26 Aceh Besar

Bahwa benar yang nama dibawah ini telah melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 26 Aceh Besar dari Tanggal 25 s/d 26 Oktober 2019 atas nama :

Nama : MUTIA MELIZA
NIM : 150209075
Program/ Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Melalui Pemamfaatan Media Puzzle di Kelas IV Min 26 Aceh Besar.**

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan semoga dapat dipergunakan dengan seperlunya.



Anwar, S.Ag
19700603 199905 1001

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

Lampiran 1**Siklus 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Kelas / Semester : 4 (empat) / I (satu)

Tema 4 : Berbagi Pekerjaan

Sub Tema 1 : Jenis-Jenis pekerjaan

Pembelajaran : 5

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
IPS 3.3.Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	IPS 3.3.1. Menjelaskan Pengertian ekonomi. 3.3.2. Menjelaskan pengertian pekerjaan. 3.3.3. Menyebutkan berbagai jenis kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. 3.3.4. Menyebutkan berbagai jenis pekerjaan di lingkungan sekitar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi.
2. Siswa mampu menjelaskan pengertian pekerjaan
3. Siswa mampu menyebutkan berbagai jenis kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.
4. Siswa mampu menyebutkan berbagai jenis pekerjaan di lingkungan sekitar.

D. Materi Pembelajaran

Kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan di lingkungan sekitar.

E. Pendekatan dan Metode

Metode : ceramah, tanya jawab,diskusi.

Pendekatan : Scientific.

Media : puzzle

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<p>7. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdo'a.</p> <p>8. Guru mengabsen siswa.</p> <p>9. Guru memberikan soal pree-tes kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa.</p> <p>10. Guru menyampaikan tema.</p> <p>11. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang berbagai pekerjaan orang tua siswa?</p> <p>12. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</p>	<p>10. Siswa menjawab salam dan berdo'a.</p> <p>11. Siswa menjawab.</p> <p>12. Siswa mengerjakan soal pree-tes.</p> <p>13. Siswa mendengarkan tema yang disampaikan guru.</p> <p>14. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru.</p> <p>15. Siswa mendengar guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	10 menit
Kegiatan inti	<p>16. Guru menyuruh siswa mengamati gambar yang telah di tempel di depan kelas.</p> <p>17. Guru menjelaskan materi pelajaran.</p> <p>18. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah di jelaskan.</p>	<p>13. Siswa memperhatikan gambar yang telah ditempel guru.</p> <p>14. Siswa mendengarkan materi yang dijelaskan guru.</p> <p>15. Siswa mencoba bertanya tentang materi yang di telah di jelaskan.</p>	50 menit

	<p>19. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan teman sejawat dan guru memberikan penguatan tentang pertanyaan yang diajukan oleh siswa.</p> <p>20. Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.</p> <p>21. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok beserta media puzzle dan mengarahkan siswa untuk mengerjakannya.</p> <p>22. Guru memberikan bimbingan pada siswa dalam penyusunan media puzzle.</p> <p>23. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.</p> <p>24. Guru memberikan reward pada kelompok.</p>	<p>16. Siswa mendengarkan guru memberikan penguatan pertanyaan.</p> <p>17. Siswa duduk dalam kelompok yang telah dibagikan guru.</p> <p>18. Siswa mengerjakan soal LKPD dengan anggota kelompoknya.</p> <p>19. Siswa memperhatikan guru</p> <p>20. Siswa mempresentasi hasil kerja kelompok di depan kelas.</p> <p>21. Siswa menerima reward</p>	
Kegiatan penutup	<p>8. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal post tes.</p> <p>9. Guru bertanya jawab tentang materi yang telah</p>	<p>16. Siswa mengerjakan soal post tes.</p> <p>17. Siswa menjawab.</p>	10 menit

	<p>di pelajari.</p> <p>10. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari.</p> <p>11. Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah di pelajari.</p> <p>12. Memberikan refleksi</p> <p>13. Memberikan pesan moral</p> <p>14. Guru mengajak semua siswa berdo'a dan mengucapkan Hamdalah..</p>	<p>18. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah di pelajari.</p> <p>19. Siswa mendengarkan.</p> <p>20. Siswa mengerjakan.</p> <p>21. Siswa mendengarkan</p> <p>22. Siswa berdoa dan mengucapkan Hamdallah</p>	
--	--	---	--

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku guru tema 4 : Berbagi Pekerjaan kelas 4 Buku tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta : Kementerian pendidikan dan Kebudayaan revisi 2017.
2. Buku siswa Tema 4 : 'Berbagi Pekerjaan kelas ' 4 Buku tematik terpadu kurikulum 2013 . Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017 - R A N I R Y

Lampiran II

Siklus I

Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD)

- ✚ Awali dengan membaca basmallah
- ✚ Tuliskan nama kelompok dibawah ini!

Kegiatan ekonomi aceh

- ✚ Tanyakan kepada guru apabila ada kesulitan !



Langkah kerja :

1. Mulailah dengan membaca bismillah
2. Tulislah nama kelompok dan anggota kelompokmu !
3. Susunlah potongan puzzle yang telah diberikan gurumu secara benar kemudian Coba kamu jelaskan jenis pekerjaan apa yang terdapat pada gambar tersebut dan manfaat dari pekerjaan tersebut!

Lampiran III

Siklus I

Soal *Post-test*

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

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

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat di bawah ini!

1. Petani dan nelayan adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan.....
 - a. Jasa
 - b. Barang
 - c. Mesin
 - d. Elektronik
2. Kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen dinamakan.....
 - a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Imigrasi
3. Berikut ini yang termasuk kegiatan konsumsi adalah.....
 - a. Menjual roti di pasar
 - b. Menanam padi di sawah
 - c. Menyalurkan sembako ke desa
 - d. Memakan nasi di warung
4. Berikut ini yang merupakan pengertian dari produksi adalah.....
 - a. suatu aktivitas atau pekerjaan yang dapat menghasilkan suatu produk, baik itu barang maupun jasa.
 - b. Suatu pekerjaan untuj menyalurkan produk.
 - c. Suatu kegiatan yang menyalurkan suatu produk-produk.
 - d. Semua jawaban benar.

5. Makanan nasi, minum susu dan memakai sepatu baru termasuk kegiatan ekonomi jenis...
- a. Produksi
 - b. Menghasilkan
 - c. Distribusi
 - d. Konsumsi
6. Yang bukan bidang pekerjaan jasa di bawah ini adalah.....
- a. Dokter
 - b. Konsultan
 - b. Guru
 - d. Nelayan
7. Para buruh yang bekerja di pabrik garmen menjahit pakaian untuk di jual ke pasar, kegiatan ekonomi yang dilakukan para buruh ini termasuk kegiatan ekonomi.....
- a. Produksi
 - b. Penjualan
 - c. Distribusi
 - d. konsumsi
8. Pedagang beras membeli barang –barang dari petani lalu menjualnya kembali ke masyarakat. Yang dilakukan pedagang beras termasuk kegiatan ekonomi....
- a. Produksi
 - b. Menghasilkan
 - c. Distribusi
 - d. konsumsi
9. Petani dan nelayan adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan
- a. Jasa
 - b. Barang
 - c. Mesin
 - d. elektronik
10. Guru adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa berupa...
- a. Menjual buku
 - b. Mengajarkan ilmu
 - c. Mengobati pasien
 - d. membersihkan kelas

Lampiran IV

Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENGELOLA. PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan
 Subtema : Jenis-Jenis Pekerjaan
 Pembelajaran : 5
 Hari/Tanggal : Jumat / 25 oktober 2019
 Petunjuk:

- Penggunaan lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran ini adalah dengan memberikan skor pada kolom yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu. Dengan Kreiteria (bobot) sebagai berikut :

- 1 = Tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

No	Aktivitas Guru Dalam Pengelolaan Kelas	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
A	Kegiatan Awal					
1.	Mengkondisikan suasana belajar yang mengaktifkan siswa.			√		
2.	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal pre-test.				√	
3.	Memberikan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa			√		
4.	Guru memberitahu tujuan pembelajaran yang ingin di capai.			√		
B.	Kegiatan Inti					
5.	Guru menjelaskan materi pembelajaran			√		
6.	Guru mengarahkan siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami		√			
7.	Guru menghargai siswa menyampaikan pendapat siswa dalam menjawab pertanyaan teman sejawat.				√	

8	Guru memberikan penguatan tentang pertanyaan dari siswa		√		
9	Guru membagikan kelompok				√
10	Guru membakikan LKPD dan mengarahkan siswa untuk mengerjakannya		√		
11	Guru membimbing siswa untuk menyusun kepingan – kepingan <i>puzzle</i>			√	
12	Guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.			√	
C. Kegiatan Penutup					
13.	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal postes.				√
14.	Guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran.		√		
15.	Guru mengarahkan siswa untuk memberikan kesimpulan selama pembelajaran			√	
16.	Guru memberikan refleksi				√
17.	Guru memberikan pesan moral			√	
18	Guru memberikan reward pada siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru.				√

➤ **Saran dan Komentar pengamat/ observer**

.....

Banda Aceh, 25 oktober 2019

Pengamat/ observer

Nilawati, S.Ag

Nip.196807252007012025

Lampiran XI

Silrus 1

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV MIN 26 Aceh Besar

Tema 4 : Berbagi Pekerjaan

Subtema 2 : Jenis-jenis Pekerjaan

Pembelajaran : 5

Hari / Tanggal : Jumat / 25 oktober 2019

Pengamat : Marlita

Petunjuk :

- Berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian Bapak/ Ibu.

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Butir Observasi Aktivitas Siswa	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
A.	Kegiatan Awal					
1.	Siswa tertib dan rapi dalam berdoa.				√	
2.	Siswa mengerjakan soal pre-tes yang di berikan guru			√		
3.	Siswa menjawab Pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.		√			
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan guru.		√			
B	Kegiatan Inti					
5.	Siswa mendengar penjelasan guru tentang materi yang di pelajari.		√			
6.	Siswa bertanya tentang materi yang tidak di pahami		√			
7.	Siswa duduk dalam kelompok				√	

8.	Siswa mengerjakan soal LKPD bersama dengan anggota kelompoknya			√	
9.	Siswa tertarik menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i>			√	
10.	Setiap kelompok siswa menyusun kepingan <i>puzzle</i> dengan benar			√	
11.	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya			√	
12.	Siswa menerima reward dari guru			√	
C. Kegiatan Penutup					
13.	Siswa mengerjakan soal pos-tes yang di berikan guru			√	
14.	Siswa menanggapi pertanyaan dari guru		√		
15.	Siswa memberikan kesimpulan			√	
16.	Siswa antusias menanggapi refleksi.			√	

➤ **Saran dan Komentar pengamat/ observer**

.....

Banda Aceh, 25 oktober 2019

جامعة الرانيري

A R - R A N I R I

Pengamat/ observer

(Marlita)

Lampiran IV

Siklus 1

FOTO KEGIATAN PENELITIAN DIKLEAS IV – B MIN 26 ACEH BESAR



Guru mengarahkan siswa untuk
Mengamati media pembelajaran.



Guru menjelaskan pembelajaran
didepan kelas.



Guru membimbing siswa mengerjakan
LKPD dengan menyusun kepingan
Puzzle.



guru membagikan soal Post-tes dan
membimbing siswa dalam mengerjakan
Soal post-tes

Lampiran VII**Siklus II****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Kelas / Semester : 4 (empat) / I (satu)

Tema 4 : Berbagi Pekerjaan

Sub Tema 2 : Pekerjaan Sekitarku

Pembelajaran : 3

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>IPS</p> <p>3.3.Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>IPS</p> <p>3.3.1. Mengelompokkan jenis-jenis kegiatan ekonomi.</p> <p>3.3.2. Menyebutkan contoh-contoh jenis kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengelompokkan jenis-jenis kegiatan ekonomi.
2. Siswa mampu menyebutkan contoh-contoh jenis kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar .

D. Materi Pembelajaran

Kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi

E. Pendekatan dan Metode

Metode : ceramah, tanya jawab,diskusi.

Pendekatan : Scientific.

Media : puzzle

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdo'a. 2. Guru mengabsen siswa. 3. Guru menyampaikan tema. 4. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang berbagai pekerjaan orang tua siswa? 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam dan berdoa. 2. Siswa menjawab. 3. Siswa mendengarkan tema yang disampaikan guru. 4. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 5. Siswa mendengar guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menyuruh siswa mengamati gambar yang ada di buku tematik. 7. Guru menjelaskan materi pelajaran. 8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah di jelaskan. 9. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan teman sejawat dan guru memberikan penguatan tentang 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa memperhatikan. 7. Siswa mendengarkan materi yang dijelaskan guru. 8. Siswa mencoba bertanya tentang materi yang di telah di jelaskan. 9. Siswa mendengarkan guru memberikan penguatan pertanyaan. 	50 menit

	<p>pertanyaan yang diajukan oleh siswa.</p> <p>10. Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.</p> <p>11. Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok beserta media puzzle dan mengarahkan siswa untuk mengerjakannya.</p> <p>12. Guru memberikan bimbingan pada siswa dalam penyusunan media puzzle.</p> <p>13. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.</p> <p>14. Guru memberikan reward pada kelompok.</p>	<p>10. Siswa duduk dalam kelompok yang telah dibagikan guru.</p> <p>11. Siswa mengerjakan soal LKPD dengan anggota kelompoknya.</p> <p>12. Siswa memperhatikan guru</p> <p>13. Siswa mempresentasi hasil kerja kelompok di depan kelas.</p> <p>14. Siswa menerima reward</p>	
Kegiatan penutup	<p>15. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal post tes.</p> <p>16. Guru bertanya jawab tentang materi yang telah di pelajari.</p> <p>17. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari.</p> <p>18. Guru memberikan</p>	<p>15. Siswa mengerjakan soal post tes.</p> <p>16. Siswa menjawab.</p> <p>17. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah di pelajari.</p> <p>18. Siswa mendengarkan.</p>	10 menit

	<p>penguatan tentang materi yang telah di pelajari.</p> <p>19. Memberikan refleksi</p> <p>20. Memberikan pesan moral</p> <p>21. Guru mengajak semua siswa berdo'a dan mengucapkan Hamdalah</p>	<p>19. Siswa mengerjakan.</p> <p>20. Siswa mendengarkan</p> <p>21. Siswa berdoa dan mengucapkan Hamdallah</p>	
--	--	---	--

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku guru tema 4 : Berbagi Pekerjaan kelas 4 Buku tematik Terpadu kurikulum 2013. Jakarta : Kementerian pendidikan dan Kebudayaan revisi 2017.
2. Buku siswa Tema 4 : 'Berbagi Pekerjaan kelas ' 4 Buku tematik terpadu kurikulum 2013 . Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017

Siklus II**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

Nama kelompok :

- 1.
- 2.



Langkah kerja :

1. Mulailah dengan membaca bismillah
2. Tulislah nama kelompok dan anggota kelompokmu !
3. Susunlah potongan puzzle yang telah diberikan gurumu secara benar kemudian sebutkan kegiatan ekonomi apa yang dilakukan di dalam gambar tersebut!

Lampiran IX**Siklus II****Soal Post-test****Nama :****Kelas :****Hari/Tanggal :****Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar !****A. Pilihlah jawaban yang paling tepat di bawah ini!**

1. Kegiatan memakai barang atau jasa dinamakan kegiatan...
 - a. Pemborosan
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. produksi
2. Kegiatan menyalurkan barang-barang kebutuhan dari produsen ke konsumen dinamakan kegiatan.....
 - a. Pedagang
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Produksi
3. Berikut ini yang termasuk kegiatan distribusi adalah ...
 - a. Mengangkut hasil pertanian dari desa ke kota
 - b. Menanam padi di sawah
 - c. Menangkap ikan di laut
 - d. Membuat perabotan rumah tangga
4. kegiatan menghasilkan barang dan jasa dinamakan
 - a. perdagangan
 - b. produksi
 - c. Konsumsi
 - d. transportasi
5. jenis usaha yang mengolah bahan baku menjadi barang jadi dinamakan....
 - a. Industri
 - b. Distribusi
 - c. Produsen
 - d. Pertanian
6. Berikut ini yang bukan kegiatan produksi adalah....

- a. memelihara ikan b. menanam padi
- c. membuat meja dan kursi d. berpergian naik bus
7. Penduduk yang tinggal di Jakarta dapat mengkonsumsi beras yang berasal dari Delanggu, Jawa Tengah. Hal ini dapat terjadi karena adanya kegiatan....
- a. produksi b. penjualan
- c. distribusi d. konsumsi
8. Guru bekerja di bidang
- a. jasa b. Layanan pendidikan
- b. layanan masyarakat d. kerja layanan sosial
9. Tiga jenis kegiatan ekonomi yang saling berkaitan dengan kehidupan sehari-hari adalah.....
- a. distribusi, konsumen, produksi.
- b. Produksi, konsumen
- c. produksi, distribusi, konsumen
- d. produksi dan konsumen
10. Pedagang beras membeli barang-barang dari para petani lalu menjual kembali ke masyarakat. Yang dilakukan pedagang beras termasuk kegiatan ekonomi jenis ...
- a. produksi b. menghasilkan
- c. distribusi d. konsumsi

Lampiran X

Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENGELOLA. PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan

Subtema 2 : Pekerjaan Sekitarku

Pembelajaran : 3

Hari/Tanggal : Sabtu / 26 oktober 2019

Petunjuk:

- Penggunaan lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran ini adalah dengan memberikan skor pada kolom yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu. Dengan Kreiteria (bobot) sebagai berikut :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Aktivitas Guru Dalam Pengelolaan Kelas	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
A	Kegiatan Awal					
1.	Mengkondisikan suasana belajar yang mengaktifkan siswa.				√	
2.	Memberikan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa			√		
3.	Guru memberitahu tujuan pembelajaran yang ingin di capai.				√	
B.	Kegiatan Inti					
4.	Guru menjelas materi pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>				√	
5.	Guru mengarahkan siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami			√		
6.	Guru menghargai siswa menyampaikan pendapat siswa dalam menjawab pertanyaan teman sejawat.				√	

7	Guru memberikan penguatan tentang pertanyaan dari siswa				√
8	Guru membagikan kelompok				√
9	Guru membakikan LKPD dan mengarahkan siswa untuk mengerjakannya				√
10	Guru membimbing siswa untuk menyusun kepingan – kepingan <i>puzzle</i>				√
11	Guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.				√
C. Kegiatan Penutup					
12	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal postes.				√
13	Guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran.				√
14	Guru mengarahkan siswa untuk memberikan kesimpulan selama pembelajaran			√	
15	Guru memberikan refleksi				√
16	Guru memberikan reward pada siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru.				√
17	Guru memberikan pesan moral				√
18.	Guru menutup pelajaran				√

➤ **Saran dan Komentar pengamat/ observer**

.....

Banda Aceh, 26 oktober 2019

Pengamat/ observer

Nilawati, S.Ag
 Nip.196807252007012025

Lampiran XI

Silabus II

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV MIN 26 Aceh Besar

Tema 4 : Berbagi Pekerjaan

Subtema 2 : Pekerjaan sekitarku

Pembelajaran : 3

Hari / Tanggal : 26 oktober 2019

Pengamat : marlita

Petunjuk :

- Berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian Bapak/ Ibu.

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No	Butir Observasi Aktivitas Siswa	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
A.	Kegiatan Awal					
1.	Siswa tertib dan rapi dalam berdoa.				√	
2.	Siswa menjawab Pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.			√		
3	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan guru.			√		
B	Kegiatan Inti					
4	Siswa mendengar penjelasan guru tentang materi yang di pelajari.			√		
5	Siswa bertanya tentang materi yang tidak di pahami			√		
6.	Siswa duduk dalam kelompok				√	
7.	Siswa mengerjakan soal LKPD bersama dengan anggota kelompoknya				√	

8.	Siswa tertarik menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i>			√	
9.	Setiap kelompok siswa menyusun kepingan <i>puzzle</i> dengan benar			√	
10.	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.			√	
11.	Siswa menerima reward dari guru			√	
C.	Kegiatan Penutup				
12.	Siswa mengerjakan soal pos-tes yang di berikan guru			√	
13.	Siswa menanggapi pertanyaan dari guru			√	
14.	Siswa memberikan kesimpulan			√	
15.	Siswa antusias menanggapi refleksi.			√	

➤ **Saran dan Komentar pengamat/ observer**

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 26 oktober 2019

Pengamat/ observer

(Marlita)

Siklus II

FOTO KEGIATAN PENELITIAN DI KELAS IV – B MIN 26 ACEH BESAR



Guru membagikan kelompok



Guru membimbing siswa mengatur
Media *puzzle* di papan sterofom



siswa sedang mengerjakan LKPD



guru membagikan soal post-tes
dan siswa mengerjakannya.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama : Mutia Meliza
2. Tempat/Tanggal Lahir : Tapaktuan, 12 Desember 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : WNI/ Aceh
6. Alamat : Jln Inong Balee, Darussalam Lr. Durian
7. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Alm.Abdul Ahmid
 - b. Ibu : Nurmi
8. Alamat Orang Tua : Tapaktuan, Kab Aceh Selatan
9. Riwayat Pendidikan

Jenjang	Nama Sekolah	Bidang Studi	Tempat	Tahun Ijazah
SD	SDN Jorong Hulu		Jorong Hulu, Tapaktuan.	2008
SLTP	SMPN 1 Tapaktuan		Tapaktuan.	2011
SLTA	SMAN 1 Tapaktuan	IPS	Tapaktuan	2014
Perguruan Tinggi	UIN Ar-Raniry	PGMI	Darussalam, Banda Aceh	2015 hingga sekarang

Banda Aceh, 30 November 2019
Penulis,

A R - R A N I R Y

Mutia Meliza