

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPA MELALUI MEDIA *PUZZLE* DI KELAS V MIN 2
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**ROBI RIANDA
NIM. 201223405**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2018M/ 1439 H**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPA MELALUI MEDIA *PUZZLE* DI KELAS V MIN 2
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

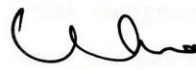
**Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 8 Agustus 2017 M
15 Dzulqaidah 1438H

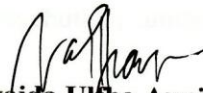
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,



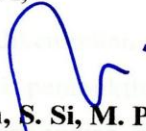
Wati Oviana, M. Pd
NIP. 198110182007102003

Sekretaris,



Evaida Ulfa Aunies, M. Si
NIP. 198010242014112004

Penguji I,



Daniah, S. Si, M. Pd
NIP. 197907162007102002


Penguji II,



Dr. Azhar, M. Pd
NIP. 196812121994021002

Mengetahui:

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



Dr. Mujiburrahman, M. Ag *g*
NIP. 197109082001121001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Robi Rianda

NIM : 201223408

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Media *Puzzle* di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Juli 2017

Yang menyatakan,



Robi Rianda
Robi Rianda

NIM. 201223403

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPA MELALUI MEDIA *PUZZLE* DI KELAS V MIN 2
KOTA BANDA ACEH**

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 Islam

Oleh

Robi Rianda

NIM. 201223405

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

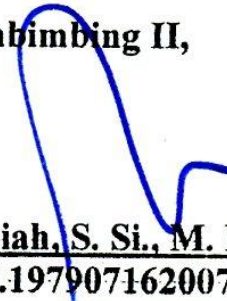
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Wati Oviana, M. Pd
NIP.198110182007102003

Pembimbing II,



Daniah, S. Si., M. Pd
NIP.197907162007102002

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyusun karya ilmiah yang telah menjadi kewajiban bagi penulis. Shalawat dan salam penulis persembahkan keharibaan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa semua manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyusun karya ilmiah yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Media *Puzzle* di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh”**

Karya ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, pengarahan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan ungkapan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan, Dosen dan seluruh Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan dan ilmu pengetahuan yang berguna di masa yang akan datang
2. Ibu Wati Oviana selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam mengarahkan dan membimbing serta memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Daniah, S.Si, M.Pd selaku pembimbing II dengan tulus Ikhlas dan penuh kesabaran dalam meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Dr. Azhar, M. Pd selaku ketua Prodi PGMI beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
5. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku Penasehat Akademik yang telah menasehati dan memberikan inspirasi kepada penulis.
6. Ibu Hilmiyati, S.Ag, MA selaku kepala sekolah MIN 2 kota Banda Aceh serta guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam Ibu Siti Nurjannah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Madrasah tersebut.
7. Ayahanda tersayang Bukhari dan Ibunda tercinta Hafisah serta semua keluarga besar yang senantiasa memberi dorongan, semangat dan motivasi baik berupa materi maupun moril yang selalu mendo'akan untuk kesuksesan penulis.
8. Serta kepada teman-teman angkatan 2012 Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) khususnya unit 2, yang telah membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah jualah penulis berserah diri karena tidak satupun akan terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan milik Allah semata. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan

penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga segala bantuan dan jasa yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Dan semoga tulisan ini bisa bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Banda Aceh, 27 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II: LANDASAN TEORITIS	
A. Hakikat dan Tujuan Pembelajaran IPA.....	9
B. Media <i>Puzzle</i>	11
1. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	11
2. Jenis-Jenis Media <i>Puzzle</i>	14
3. Manfaat Media <i>Puzzle</i>	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	17
C. Dampak Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar.....	18
1. Hasil Belajar.....	18
2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	20
3. Hubungan Hasil Belajar dengan Media <i>Puzzle</i>	22
D. Pembelajaran Tema 8 (Ekosistem) Subtema 3 Memelihara Ekosistem	23
1. Pemetaan Kompetensi Inti (KI)	23
2. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	23
3. Materi Rantai Makanan.....	27
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	31
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34

E. Instrumen Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	37
 BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	41
1. Proses Pembelajaran Siklus I	41
2. Proses Pembelajaran Siklus II	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian	57
1. Aktivitas Siswa selama Pembelajaran	57
2. Aktivitas Guru Selama Pembelajaran	59
3. Hasil Belajar Siswa	62
 BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70
RIWAYAT HIDUP	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Jenis-Jenis Media <i>Puzzle</i>	14
Tabel 2.2	: Manfaat Media <i>puzzle</i>	16
Tabel 2.3	: Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	17
Tabel 2.4	: Indikator PB 1 dan PB 2.....	26
Tabel 3.1	: Kategori Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Observasi Guru.....	38
Tabel 3.2	: Kategori Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Observasi Siswa	39
Tabel 3.3	: Klasifikasi Nilai.....	40
Tabel 4.1	: Hasil Observasi terhadap Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus I.....	43
Tabel 4.2	: Hasil Observasi terhadap Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus I.....	45
Tabel 4.3	: Nilai Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I.....	46
Tabel 4.4	: Hasil Temuan Rencana Perbaikan Siklus I	48
Tabel 4.5	: Hasil Observasi terhadap Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus II	51
Tabel 4.6	: Hasil Observasi terhadap Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus II.....	53
Tabel 4.7	: Nilai hasil tes belajar siswa pada siklus II.....	54
Tabel 4.8	: Refleksi Siklus II.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2	24
Gambar 2.2: Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4	25
Gambar 2.3: Padi.....	28
Gambar 2.4: Tikus.....	29
Gambar 2.5: Ular.....	29
Gambar 2.6: Elang	30
Gambar 2.7: Bakteri Pengurai.....	30
Gambar 2.8: Proses terjadi rantai makanan.....	31
Gambar 3.1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	33
Gambar 4.1: Diagram perbandingan aktivitas siswa.....	59
Gambar 4.2: Diagram Perbandingan Aktivitas Guru.....	61
Gambar 4.3: Diagram Perbandingan Hasil Tes Siswa.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Pengutusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.....	70
Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.....	71
Lampiran 3 : Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Kementerian Agama Kota Banda Aceh.....	72
Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari Kepala Sekolah MIN 2 Kota Banda Aceh.....	73
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	74
Lampiran 6 : Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	82
Lampiran 7 : Soal Tes Siklus I.....	83
Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	87
Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	89
Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	91
Lampiran 11 : Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	99
Lampiran 12 : Soal Tes Siklus II.....	100
Lampiran 13 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	103
Lampiran 14 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	105
Lampiran 15 : Dokumentasi Selama Proses Penelitian.....	107
Lampiran 16 : Daftar Riwayat Hidup.....	110

ABSTRAK

Nama : Robi Rianda
NIM : 201223405
Fakultas / Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Media *Puzzle* di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh
Tanggal Sidang : 8 Agustus 2017
Tebal Skripsi : 69
Pembimbing I : Wati Oviana, M.Pd
Pembimbing II : Daniah, S. Si, M.Pd
Kata Kunci : Hasil Belajar dan Media *Puzzle*

Hasil belajar siswa sangat berpengaruh pada penyampaian pembelajaran dan cara pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, dalam pembelajaran dibutuhkan media pendukung untuk menunjang keberhasilan belajar. salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *puzzle*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle*. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Data tentang kegiatan pembelajaran di kelas diperoleh dari pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan kriteria aktivitas yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada siklus I dengan nilai rata-rata 69,23% (baik), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,33% (sangat baik), adapun aktivitas siswa saat dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada siklus I dengan nilai 67,69% (baik), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,0% (sangat baik). Hasil belajar siswa yang diperoleh menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran IPA yaitu, siklus I memperoleh nilai rata-rata 68,18% dan nilai tersebut belum tuntas karena belum mencapai KKM yang ditetapkan MIN 2 kota Banda Aceh, sedangkan pada siklus II penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menunjukkan sebanyak 38 siswa dengan nilai rata-rata 86,36% sudah mencapai KKM dan 6 siswa belum mencapai ketuntasan minimum. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V MIN 2 kota Banda Aceh.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mencapai manusia yang berkualitas dan berkarakter. Oleh karena itu, jalannya proses pendidikan harus diselingi dengan kualitas pendidik serta sarana prasarana yang memadai supaya tercipta pendidikan yang baik. Di dalam pendidikan terdapat istilah kegiatan belajar mengajar atau proses belajar mengajar yang disebut dengan pembelajaran.

Pembelajaran adalah usaha terencana dan tersusun dengan cara memanipulasikan sumber-sumber belajar sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa.¹ Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Terkadang terjadi kendala dalam proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik, hal ini dapat mengganggu tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi yang disampaikan oleh pendidik. Permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar dapat diketahui dari hasil akhir pembelajaran yang merupakan tolak ukur dari keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Salah satu hasil belajar yang biasa dijadikan tolak ukur adalah nilai. Proses belajar mengajar dikatakan gagal apabila hasil akhir yang diperoleh siswa melalui tes tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

¹ SB, Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2000) . h. 7

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah. Ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait satu dengan yang lain. Walaupun guru sudah menerangkan secara panjang lebar mengenai suatu materi namun belum tentu semua siswa dapat menerima dengan baik. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat menerima pelajaran jika hanya diterangkan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, guru-guru harus berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya dapat dengan mudah diterima oleh semua siswa.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi lebih menyenangkan. Banyak media pembelajaran yang ada, namun belum semua digunakan dan tidak menciptakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media gambar. Namun karena media gambar terlalu sering digunakan maka diperlukan media lain untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru ditantang untuk berinovasi dan menerapkan suatu media pembelajaran yang baru untuk siswa seperti menggunakan media *puzzle*. Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan siswa menjadi lebih mudah menerima pelajaran IPA yang akhirnya membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Media *puzzle* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah menerima pelajaran IPA dan membuat hasil belajar

siswa lebih meningkat. Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi suatu bentuk gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa.² Media *Puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar.³ Dari pengertian di atas Media *Puzzle* adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual dan gambar yang memuat potongan-potongan foto atau gambar yang dapat dirangkai menjadi suatu bentuk yang sesuai dengan bentuk yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MIN 2 Kota Banda Aceh di temukan bahwa pada proses pembelajaran IPA , penggunaan media pembelajaran jarang digunakan hanya melakukan proses pembelajaran biasa seperti, guru menjelaskan dan siswa mencatat materi serta pemberian tugas. Apabila menerapkan media hanya menggunakan media yang sama seperti, media gambar dan belum bervariasi. Penggunaan media *puzzle* belum pernah digunakan dalam pembelajaran, pada hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa siswa kurang semangat dalam belajar.

Selain dari itu siswa juga tidak mengikuti proses belajar mengajar dengan serius, oleh sebab itu diperlukan penggunaan media baru yang belum pernah

² Al-azizy, suciaty. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, (Jogjakarta. Diva Press. 2010), h. 79.

³ Chaiyunah. Hubungan Antara Pemanfaatan Media Puzzle Dengan Kreativitas Berpikir Anak TK Kelas B Ngrowo I Bangsal Mojokerto, *Skripsi*, (Surabaya: UNESA, 2006)

digunakan salah satunya yaitu media *puzzle*. Adapun hasil wawancara dengan guru bidang studi IPA, pada saat pembelajaran berlangsung siswa sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan, mengganggu teman, tidak memperhatikan guru dan suasana kelas tak terkendali pada saat pembelajaran, maka materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti ingin melihat bagaimanakah tingkat ketuntasan belajar siswa dengan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA pada tema ekosistem di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh. Oleh karena itu peneliti akan mengkajinya secara lebih mendalam dalam penelitian yang berjudul: ***“Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh.”***

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas siswa terhadap penggunaan media *puzzle* pada tema ekosistem di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh?
2. Bagaimanakah aktivitas guru terhadap penggunaan media *puzzle* pada tema ekosistem di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa terhadap penggunaan media *puzzle* pada tema ekosistem di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap penggunaan media *puzzle* pada tema ekosistem dikelas V MIN 2 Kota Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui aktivitas guru terhadap penggunaan media *puzzle* pada tema ekosistem dikelas V MIN 2 Kota Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema ekosistem di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian hendaknya mempunyai manfaat tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai sehingga kegiatan penelitian ini bermanfaat bagi peneliti serta pihak lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah wawasan tentang penggunaan media *puzzle* khususnya pada tema ekosistem dikelas, yang akan bermanfaat bagi peneliti saat mengajar di madrasah.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa mampu memahami dan menguasai tema ekosistem dengan menggunakan media *puzzle* serta dapat membuat siswa memiliki semangat belajar khususnya pada pembelajaran IPA.

3. Bagi Guru

Penelitian ini akan memberikan informasi tentang penggunaan media *puzzle* pada tema ekosistem bagi guru MIN 2 Kota Banda Aceh. Maka guru bisa menerapkannya pada siswa dan dapat menerapkan penggunaan media *puzzle* pada materi lain yang sesuai dengan materinya.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi penggunaan media *puzzle* pada materi rantai makanan untuk sekolah, agar dapat diterapkan pada siswa dan tenaga pengajar disekolah khususnya pada pembelajaran IPA.

E. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.⁴ Adapun hasil

⁴ Dimiyati. Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2009), h. 3

belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran menggunakan media *puzzle*.

2. Pembelajaran IPA

Merupakan kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterampilan dalam hal melaksanakan penyelidikan ilmiah. Proses ilmiah yang dimaksud misalnya melalui pengamatan, eksperimen, dan analisis yang bersifat rasional.⁵ Dan bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.⁶

Pembelajaran IPA pada penelitian ini yaitu pada tema 8 (Ekosistem) dengan subtema 3 (Memelihara ekosistem) dan siklus yang direncanakan 1 sampai 2, pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.

3. Media *Puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah teka-teki.⁷ Media *Puzzle* adalah permainan edukatif berupa gabungan dari beberapa potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas berpikir anak. Media tersebut hanya mengandalkan unsur-unsur visual semata dan tidak diikuti unsur lain seperti audio maupun gerak. Penggunaan media *puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini berupa potongan-potongan gambar yang disusun atau dipasang

⁵ Heri Sulistyanto, dkk. *Ilmu pengetahuan Alam*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. 2008), h. 7

⁶ Depdiknas. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*, (Jakarta: Departemen Nasional Pendidikan, 2007), h. 484

⁷ Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka. 2003), h. 352

secara berurutan dan membentuk suatu struktur tertentu seperti struktur rantai makanan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Hakikat dan Tujuan Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, diperoleh dari pengalaman melalui rangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan.⁸ Sedangkan menurut Maslikah dan Susapti, IPA adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang gejala-gejala dalam alam semesta, termasuk di muka bumi ini, sehingga terbentuk konsep dan prinsip.⁹ Berdasarkan pengertian di atas IPA adalah ilmu yang mengkaji tentang alam semesta melalui gejala, pengetahuan, pengalaman, gagasan, proses ilmiah, sehingga terbentuk suatu prinsip dan konsep tentang alam semesta.

Hakikat IPA sebagai proses yang diperlukan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan faktual, hakikat juga sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan. Dalam hakikat IPA terdapat 4 unsur utama yaitu :

⁸ Garnida. D. Rudy B. *Pendidikan IPA Madrasah Ibtidaiyah*. (Jakarta: Ditjen Binbaga Departemen Agama, 2002), h. 253

⁹ Maslikah. Susapti. *Ilmu Alamiyah Dasar*, (Yogyakarta: Mitra Cendekia, 2009), h. 4.

1. Sikap: yaitu rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur dengan benar.
2. Proses: yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
3. Produk yaitu: hasil upaya partisipasi IPA terdahulu dan umumnya berupa fakta, konsep, teori, hukum, produser informasi telah tersusun secara lengkap dan sistematis dalam bentuk buku dan dokumen yang semuanya dapat dianggap sebagai *body of knowledge*. Dalam pembelajaran IPA, alam sekitar merupakan sumber belajar yang paling otentik dan tidak pernah habis sehingga dalam proses mendapatkan IPA menjadi sangat penting. Produk IPA juga terkait dengan perkembangan teknologi.
4. Aplikasi: yaitu penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA adalah proses yang dilakukan berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari dan sikap yang harus diterapkan untuk menemukan suatu produk. IPA mempunyai berbagai tujuan dalam kehidupan manusia, berikut ini beberapa tujuan IPA dalam kehidupan manusia khususnya dalam pembelajaran yaitu:

¹⁰ Zulfiani. *Strategi Pembelajaran. Sains. Jakarta*, (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN, Cet 1, 2009), h. 46

- a. Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan proses.
- c. Mengembangkan wawasan, sikap, dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
- e. Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.¹¹

B. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Perkembangan dibidang teknologi sangat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan, karena sudah tersedia berbagai media yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru diarahkan untuk bisa menerapkan media pada pembelajaran secara efektif dan mampu menciptakan media yang menarik dalam pembelajaran.

¹¹ Garnida. D. Rudy B. *Pendidikan IPA Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Ditjen Binbaga Departemen Agama, 2002), h. 253-254.

Kata media sudah sangat sering kita dengar, kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara bahasa berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Kamus Bahasa Indonesia media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, poster, dan lainnya.¹² Sedangkan menurut Yudhi Munadi, media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹³ Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad bahwa “kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah bantu atau media komunikasi seperti televisi, film, foto, radio, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi”. Namun apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.¹⁴ Wina Sanjaya juga menambahkan bahwa “media pembelajaran bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, atau bahan cetakan, tetapi kegiatan diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 726

¹³ Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 7

¹⁴ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 4

sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambahkan keterampilan siswa”.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas, media adalah suatu alat atau bahan yang dapat menunjang proses pembelajaran, dan sebagai sarana untuk memberi informasi lebih konkrit untuk siswa agar dapat dipahami secara mendalam. Media bukan hanya berupa televisi, radio, slide, bahan cetakan, gambar, tetapi sesuatu yang dapat memberi pengetahuan dan keterampilan untuk siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran IPA adalah media *puzzle*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah teka-teki.¹⁶ Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh.¹⁷ Sedangkan menurut Chaiyunah media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar.¹⁸ Lebih lanjut lagi Putra mengemukakan bahwa

¹⁵ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), h. 161

¹⁶ Kamus Bahasa Indonesia. *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 352

¹⁷ Al-azizy.Suciaty. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. (Jogjakarta: Diva Press, 2010), h. 80.

¹⁸ Chaiyunah. “Hubungan Antara Pemanfaatan Media Puzzle Dengan Kreativiyas Berpikir Anak TK Kelas B Ngrowo I Bangsal Mojokerto,” *Skripsi*, (UNESA: Surabaya, 2006)

“pengertian *puzzle* adalah salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan rekonstruksi (menyusun dan merangkai kembali) pada diri anak”.¹⁹

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, *puzzle* adalah permainan edukatif untuk menguatkan ingatan anak dengan cara menyusun dan mengatur potongan-potongan gambar, sehingga terbentuk suatu gambar yang utuh. Dalam penelitian ini media *puzzle* yang dimaksud oleh peneliti adalah potongan-potongan gambar yang disusun oleh siswa yang membentuk siklus rantai makanan pada makhluk hidup.

2. Jenis-Jenis Media *Puzzle*

Media dan *puzzle* mempunyai beberapa jenis, adapun jenis media dan *puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1: Jenis-Jenis Media *Puzzle*

No	Jenis-Jenis Media	Jenis-Jenis <i>Puzzle</i>
1	Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. seperti kaset, recorder.	<i>Spelling Puzzle</i> yaitu <i>Puzzle</i> yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijawab menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.
2	Media <i>visual</i> adalah media yang mengandalkan indra penglihatan, seperti <i>slide</i> , gambar.	<i>Jigsaw Puzzle</i> yaitu beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

¹⁹ Putra, S.R. *Kreasi Mainan Tradisional Anak Nusantara*, (Yogyakarta: Nayra Pustaka, 2013), h. 50.

3	Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. ²⁰	<i>The Thing Puzzle</i> yaitu deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.
4		<i>The letter(s) readiness Puzzle</i> yaitu Puzzle yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi belum lengkap.
5		<i>Crosswords Puzzle</i> yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban (huruf atau angka) tersebut ke dalam Kotak-Kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal Puzzle ini sering disebut dengan permainan permainan teka-teki silang atau TTS. ²¹

Berdasarkan uraian pada tabel 2.1 tentang jenis media dan puzzle, maka pada penelitian ini jenis media yang diterapkan adalah media *visual* dan jenis *puzzle* yang diterapkan adalah *The letter(s) readiness Puzzle*.

3. Manfaat Media *Puzzle*

Media *puzzle* mempunyai banyak manfaat dalam pembelajaran, berikut ini beberapa manfaat dari media *puzzle* yang di sajikan dalam tabel 2.2 berikut.

²⁰ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 29

²¹ Rahmanelli, Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional, *Jurnal Pelangi Pendidikan*, (Vol 2, 2007), h. 23

Tabel 2.2: Manfaat Media *puzzle*

No	Manfaat Media	Manfaat <i>Puzzle</i>
1	Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.	Mengasah otak kecerdasan otak kanan anak akan terlatih karena melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
2	Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.	Melatih koordinasi mata dan tangan, Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan potongan-potongan <i>puzzle</i> dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh
3	Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.	Melatih nalar, karena siswa harus menentukan letak bagian <i>puzzle</i> dengan benar.
4	Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.	Melatih kesabaran, siswa harus sabar dalam menyusun dan menukarkan bagian <i>puzzle</i> hingga benar.
5	Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. ²²	Menambah pengetahuan, dalam menyusun <i>puzzle</i> anak akan lebih mengingat jenis binatang pemakan tumbuhan dan pemakan daging ²³

²² Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 5

²³ Iskandar. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modren dan Tradisional*, (Jakarta: Laskar Aksara, 2009), h. 43.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Pada setiap media pembelajaran pasti terdapat kelebihan dan kekurangan, berikut ini kelebihan dan kekurangan media *puzzle* dalam pembelajaran yaitu:

Tabel 2.3: Tabel Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

No	Kelebihan Media <i>Puzzle</i>	Kekurangan Media <i>Puzzle</i>
1	Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran.	Membutuhkan waktu yang lama.
2	Melatih berimajinasi dan menyimpulkan.	Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun <i>puzzle</i> .
3	Melatih daya ingat siswa.	Media <i>puzzle</i> lebih menekankan pada indera penglihatan (<i>visual</i>).
4	Meningkatkan semangat belajar siswa.	Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
5	Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).	Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar
6	Menumbuhkan interaksi dan kerjasama antar siswa.	Menuntut kreativitas pengajar.
7	Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.	Kelas menjadi kurang terkendali.

8	Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.	
---	---	--

C. Dampak Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar

1. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan, yaitu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.²⁴ Menurut Slameto dalam Kurnia dkk, merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁵

Sedangkan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.²⁶ Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dicapai melalui tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

²⁴ Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 2

²⁵ Kurnia. Ingridwati. Dkk. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2007), h. 2

²⁶ Ahmad susanto. *Teori belajar dan pembelajaran disekolah dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 4

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan satuan nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan dan mengamati).²⁷

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁸ Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.²⁹ Sejalan dengan itu Charles E. Skinner dalam bukunya *Essentials of educational psychology* menyebutkan bahwa “pengukuran dan penilaian evaluasi dalam belajar adalah hal yang utama mengenai perkiraan bukti perkembangan siswa yang mungkin dapat menilai hasil pengajaran dan pembelajaran.”³⁰ Hamalik juga menambahkan bahwa “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan

²⁷ Oemar Hamalik. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 32.

²⁸ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), cet. 6, h. 22.

²⁹ Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 3

³⁰ Charles E. Skinner. *Essentials Of Educational Psychology*, (Tokyo: Meruzen company, 1958), h. 439.

terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.³¹

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang berdasarkan pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh di sekolah dan lingkungannya. Oleh karena itu, penerapan media *puzzle* pada pembelajaran IPA diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami dan mempunyai pengalaman baru dalam pembelajaran.

2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.³²

a. Faktor Internal

- 1) Faktor biologis (Jasmaniah) yaitu Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi otak, panca indra dan anggota tubuh. cacat tubuh dapat mempengaruhi belajar dan kondisi fisik sehat dan segar juga dapat mempengaruhi belajar.
- 2) Faktor psikologis yaitu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. kondisi mental yang menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil, kedua minat belajar

³¹ Oemar Hamalik. *Metode Belajar dan kesulitan-kesulitan belajar*, (Bandung: Tarsito, 2007), h. 30

³² Slamento. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2010) , h. 2-3.

siswa, jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya.

- 3) Faktor kelelahan yaitu kondisi siswa saat belajar, agar siswa belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan keluarga yaitu, faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga yang baik, suasana rumah yang nyaman, keadaan ekonomi keluarga yang baik dan kebiasaan-kebiasaan yang baik maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.
- 2) Faktor lingkungan sekolah yaitu lingkungan yang sangat diperlukan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan belajar di lingkungan sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.
- 3) Faktor lingkungan masyarakat yaitu lingkungan yang dapat memberikan pembelajaran diluar sekolah dan lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga non formal, seperti tempat pengajian, kursus dan lain-lain.

3. Hubungan Hasil Belajar dengan Media *Puzzle*

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat melalui metode dan media yang inovatif, metode dan media bermain yang menarik adalah salah satu cara yang dapat membuat siswa aktif dan cara belajar bermain juga menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Media *puzzle* merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, dengan menggunakan media *puzzle* dapat menarik perhatian siswa, sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan dalam media tersebut. Hal ini menyebabkan perhatian siswa terfokus untuk melakukan aktivitas belajar dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* bersama kelompoknya. Dengan demikian siswa lebih memahami dan mengingat materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu, pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vita Marta Sari menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan melalui penerapan media *puzzle* selama 12 kali pengamatan, hasil belajar siswa meningkat tinggi dan cenderung bervariasi. Media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pecahan sederhana bagi anak yang kesulitan belajar di SD.³³ Selanjutnya penelitian yang

³³ Vita Marta Sari. Efektifitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana bagi Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal*, vol 3 no 1 (2014). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. Diakses Tanggal 20 Desember 2016

dilakukan oleh Dwi Nur Laeli menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan dikelas I SD.³⁴

D. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok (Materi Memelihara Ekosistem)

1. Pemetaan Kompetensi Inti (KI)

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

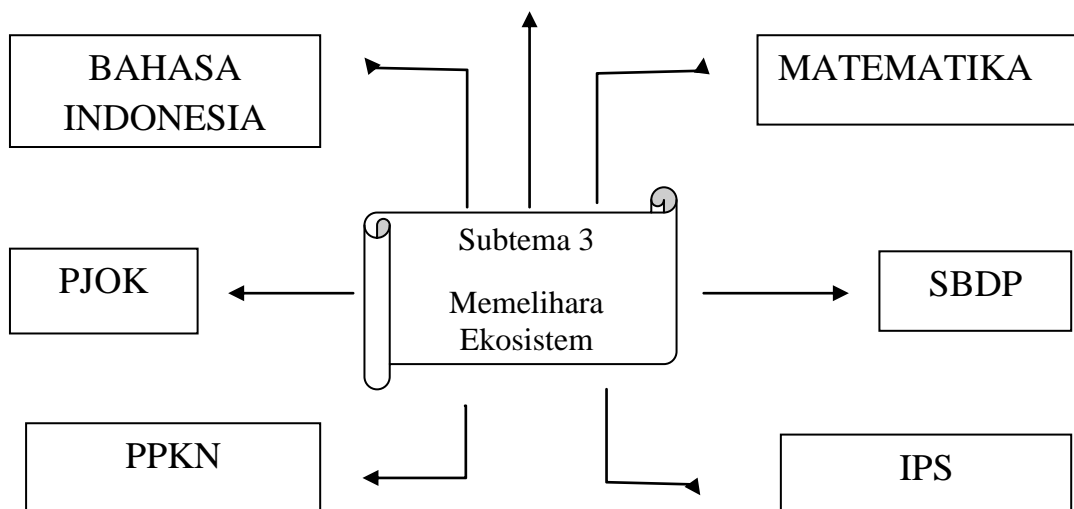
2. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Pemetaan kompetensi dasar pada subtema 3 yaitu memelihara ekosistem, pemetaan kompetensi dasar ini berdasarkan kompetensi inti yaitu KI 1 dan KI 2 serta KI 3 dan KI 4. Berikut ini pemetaan KD berdasar KI.

³⁴ Dwi Nur Laeli. Penggunaan Metode Permainan dengan Media Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di kelas I SDN 2 Taman Winangun Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal*. vol 3 no 4, (2015) <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/5884/4121>. Diakses 10 Januari 2017

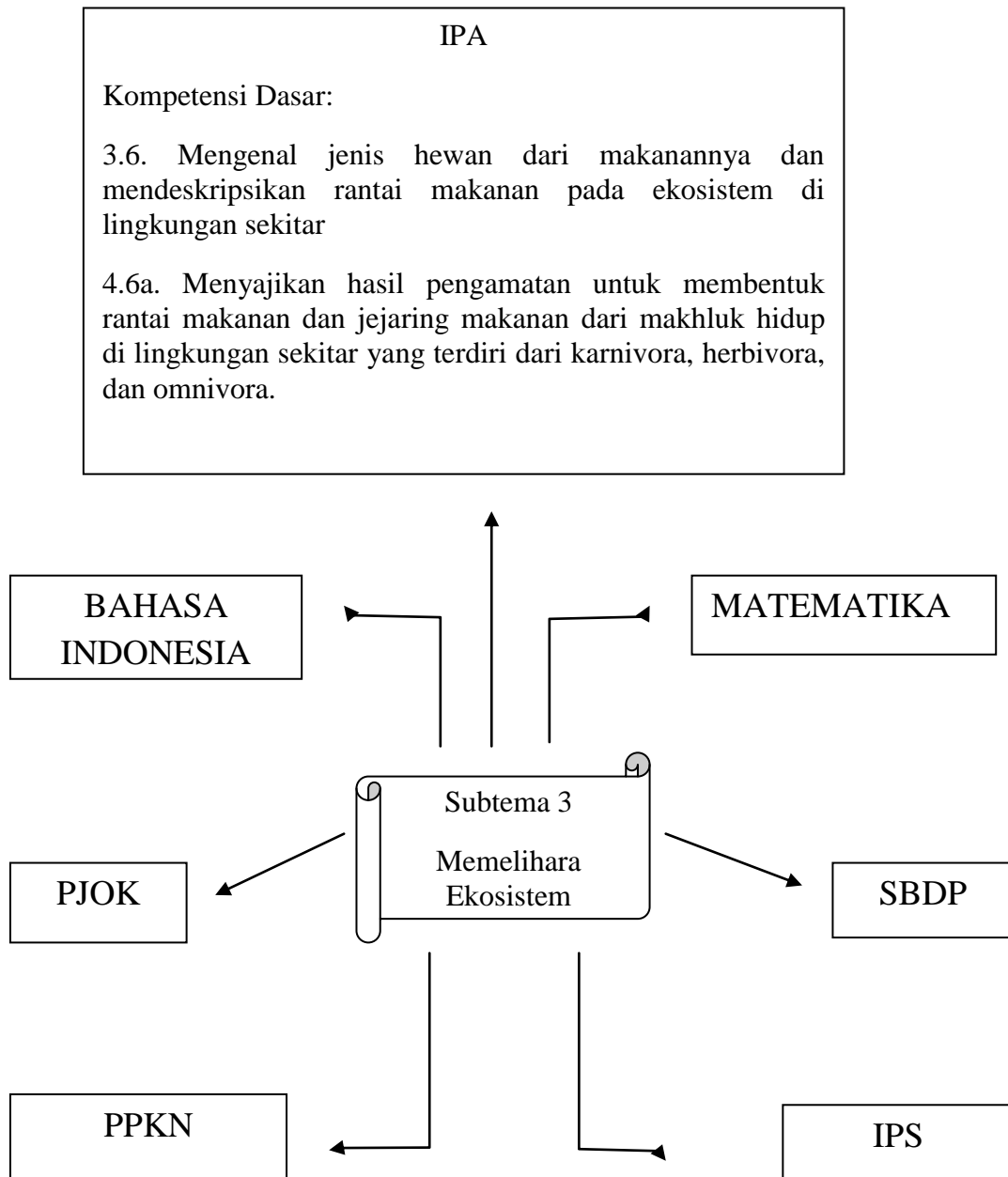
a. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

IPA
<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>1.1. Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok dan rencana pemeliharaan ekosistem di lingkungan manusia.</p>



Gambar 2.1: Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

b. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4



Gambar 2.2: Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

Berdasarkan kompetensi dasar (KD) di atas, peneliti mengambil penelitian pada pembelajaran IPA pada KD 3.6 dan 4.6 pada pembelajaran 1 (PB 1) dan pembelajaran 2 (PB 2), yaitu Mengetahui jenis hewan dari

makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar, serta Menyajikan hasil pengamatan untuk membentuk rantai makanan dan jejaring makanan dari makhluk hidup di lingkungan sekitar yang terdiri dari karnivora, herbivora, dan omnivora. Berikut ini penyajian indikator pada PB 1 dan PB 2.

c. Indikator

Berikut ini adalah indikator KD 3.6 dan 4.6a pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 yaitu:

Tabel 2.4: Indikator PB 1 dan PB 2

No	KD	Indikator	
		Pembelajaran 1 (PB 1)	Pembelajaran 2 (PB 2)
1	3.6	menjelaskan pengertian hewan herbivora, karnivora dan omnivora	Menjelaskan pengertian rantai makanan dan ekosistem
		Membedakan atau mengidentifikasi ciri-ciri hewan herbivora, karnivora dan omnivora	Memberikan contoh rantai makanan pada sebuah ekosistem
2	4.6a	Menjelaskan contoh hewan herbivora, karnivora dan omnivora	Menyajikan hasil tentang rantai makanan pada sebuah ekosistem
		Menggolongkan hewan herbivora, karnivora dan omnivora	

3. Materi Rantai Makanan

Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk diolah menjadi energi untuk kehidupannya. Setiap masing-masing makhluk hidup membutuhkan makhluk hidup lainnya untuk memperoleh sumber makanan melalui pola-pola interaksi tertentu. Salah satunya adalah interaksi proses makan dan dimakan, yang secara teori biologi tersusun secara berurutan yang disebut dengan Rantai Makanan.

Rantai makanan adalah perpindahan energi dari organisme pada suatu tingkat tropik ke tingkat tropik berikutnya dalam peristiwa makan dan dimakan dengan urutan tertentu. Rantai makanan secara konseptual terstruktur dalam tingkatan tropik. Sebuah tingkatan tropik mencakup semua organisme atau spesies dengan posisi yang sama dalam rantai makanan. Tingkatan tropik terendah adalah produsen yang tidak memakan organisme lain, tetapi dia bisa berfungsi sendiri sebagai makanan, contoh tumbuhan hijau. Semua organisme yang bukan produsen dapat diringkas sebagai konsumen yang membutuhkan organisme lain untuk makan. tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanannya sendiri, yaitu melalui sebuah proses yang dinamakan fotosintesis dengan bantuan air, karbon dioksida, klorofil serta adanya cahaya dari matahari. Istilah untuk makhluk hidup yang mampu membuat makanannya sendiri di sebut autotrof.³⁵

Berikut ini tingkat hewan dalam suatu ekosistem berdasarkan makanannya mulai dari produsen, konsumen I, konsumen II, konsumen III dan dekomposer.

³⁵ <http://ansud-site.blogspot.com/2016/05/materi-tema-8-kurikulum-2013-tentang.html>.
Diakses tanggal 12 febuari 2017.

a. Produsen (Tumbuhan Hijau)

Produsen adalah makhluk hidup yang dapat membuat makanannya sendiri. Produsen juga dapat dikatakan sebagai makhluk hidup yang mampu mengubah zat anorganik menjadi zat organik. Semua tumbuhan hijau adalah produsen karena proses perubahan zat anorganik menjadi zat organik disebabkan adanya klorofil pada tumbuhan hijau melalui proses fotosintesis. Contohnya padi.



Gambar 2.3: Padi³⁶

b. Konsumen Tingkat I (hewan pemakan tumbuhan atau Herbivora)

Konsumen Tingkat 1 adalah makhluk hidup yang memperoleh makanan atau energi langsung dari produsen. Contohnya tikus, tikus memakan tanaman padi untuk menghasilkan energi dan bertahan hidup serta berkembang biak.

³⁶ <http://www.bebeja.com/belajar-padi-kepada-vietnam/>, Diakses, tanggal 12 Februari 2017



Gambar 2.4: Tikus³⁷

c. Konsumen tingkat II (Hewan pemakan daging atau karnivora)

Konsumen tingkat 2 adalah makhluk hidup yang memperoleh makanan dari konsumen tingkat 1, hewan pada tingkat II yaitu hewan pemakan daging atau disebut juga hewan karnivora. Contohnya ular. Ular memakan tikus untuk menghasilkan energi, berkembang biak dan bertahan hidup.



Gambar 2.5: Ular³⁸

d. Konsumen Tingkat III (Hewan pemakan daging tingkat puncak)

Konsumen tingkat III adalah makhluk hidup yang memperoleh makanan dari konsumen tingkat II. Contohnya elang. Elang disebut

³⁷[http:// dasar pertanian.blogspot.co.id/ 2016/08/ inilah-tips-ampuh-mengatasi- hamatikus.html](http://dasar pertanian.blogspot.co.id/2016/08/inilah-tips-ampuh-mengatasi-hamatikus.html). Diakses tanggal 12 Februari 2017

³⁸ <http://nationalgeographic.co.id/berita/2016/01/ular-roadkill-spesies-terbaru-ular-berbisa-tinggi>. Diakses tanggal 12 Februari 2017

konsumen puncak karena elang tidak dimakan oleh hewan lain dan elang juga dapat memakan hewan pada tingkat I. Elang memakan hewan tingkat II untuk bertahan hidup, berkembang biak dan juga untuk menghasilkan energi.



Gambar 2.6: Elang³⁹

e. Dekompuser (Pengurai)

Pengurai adalah makhluk hidup yang menguraikan kembali zat-zat yang semula terdapat dalam tubuh hewan dan tumbuhan yang telah mati. Contohnya bakteri. Elang yang menduduki konsumen puncak memang tidak dimakan oleh hewan lain tetapi elang juga akan mati, ketika elang mati maka bakteri akan menguraikan tubuh elang tersebut. Dengan terjadinya penguraian maka tanah akan menjadi subur.

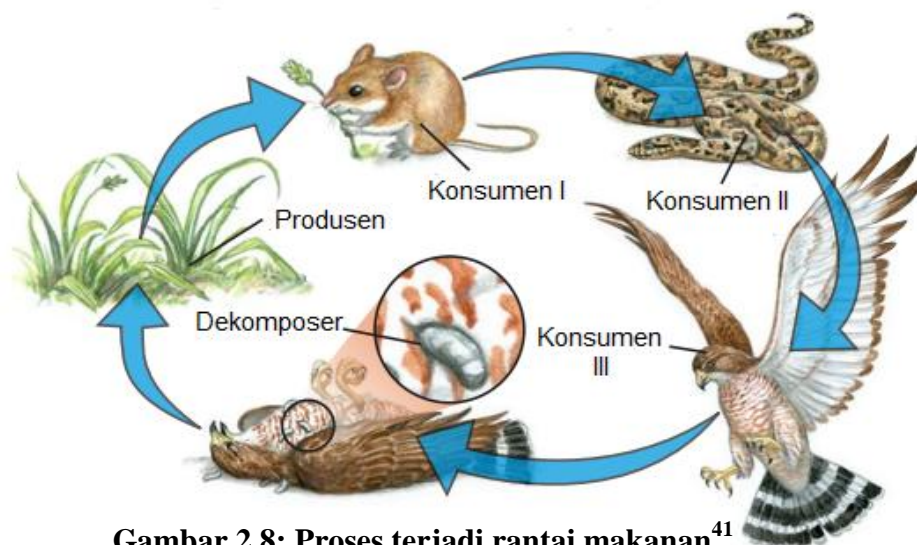


Gambar 2.7: Bakteri Pengurai⁴⁰

³⁹ <http://www.gambarbinatang.com/2009/11/foto-burung-elang.html>. Diakses tanggal 12 Februari 2017

f. Terbentuk Rantai Makanan

Berdasarkan penjelasan diatas maka terbentuk rantai makanan pada suatu ekosistem berdasarkan makanan dan tingkat kedudukan suatu hewan, seperti pada berperan sebagai produsen, tikus berperan sebagai konsumen tingkat I karena hewan pemakan tumbuhan atau herbivora, pada konsumen tingkat II yaitu ular karena ular pemakan daging atau karnivora, pada konsumen tingkat III konsumen puncak yaitu elang, elang menduduki konsumen puncak karena tidak ada hewan yang memakan elang serta elang juga bisa memakan konsumen tingkat I dan II. Pada saat elang mati maka tubuh elang akan di urai oleh pengurai yaitu bakteri dan jamur. Berikut ini contoh rantai makanan dalam suatu ekosistem.



Gambar 2.8: Proses terjadi rantai makanan⁴¹

⁴⁰http://www.abc.es/ciencia/20130930/abci-logran-fabricar-gasolina-bacteria_201309291819.html. Diakses tanggal 12 Februari 2017

⁴¹<http://www.eventzero.org/pengertian-rantai-makanan/>. Diakses tanggal 12 Februari 2017

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah rancangan yang akan dilakukan dalam penelitian, Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*).⁴² Penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan (*classroom action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti di kelas atau bersama-sama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan kelas kolaboratif dan partisiatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.⁴³

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.⁴⁴ Penelitian tindakan kelas menggunakan siklus, dalam setiap siklus mempunyai 4 tahapan yaitu, rancangan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan tindakan. sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto, Suharjono dan Supardi yaitu:⁴⁵

⁴² Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dosen, Cet III* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 4

⁴³ Kusnandar, *langkah mudah penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Grafindo Persada 2008), h. 44

⁴⁴ Kusnandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 45.

⁴⁵ Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 17-21

Tahap 1: Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini, peneliti menentukan titik fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung, sehingga pelaksanaan tindakan kelas yang akan dilakukan terjadi secara realistis dan tidak ada yang ditutup-tutupi.

Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ke-2 dari penelitian tindakan yaitu pelaksanaan yang merupakan penerapan isi rancangan, yaitu melakukan tindakan di kelas dengan menerapkan media *puzzle* pada pembelajaran IPA dengan materi rantai makanan.

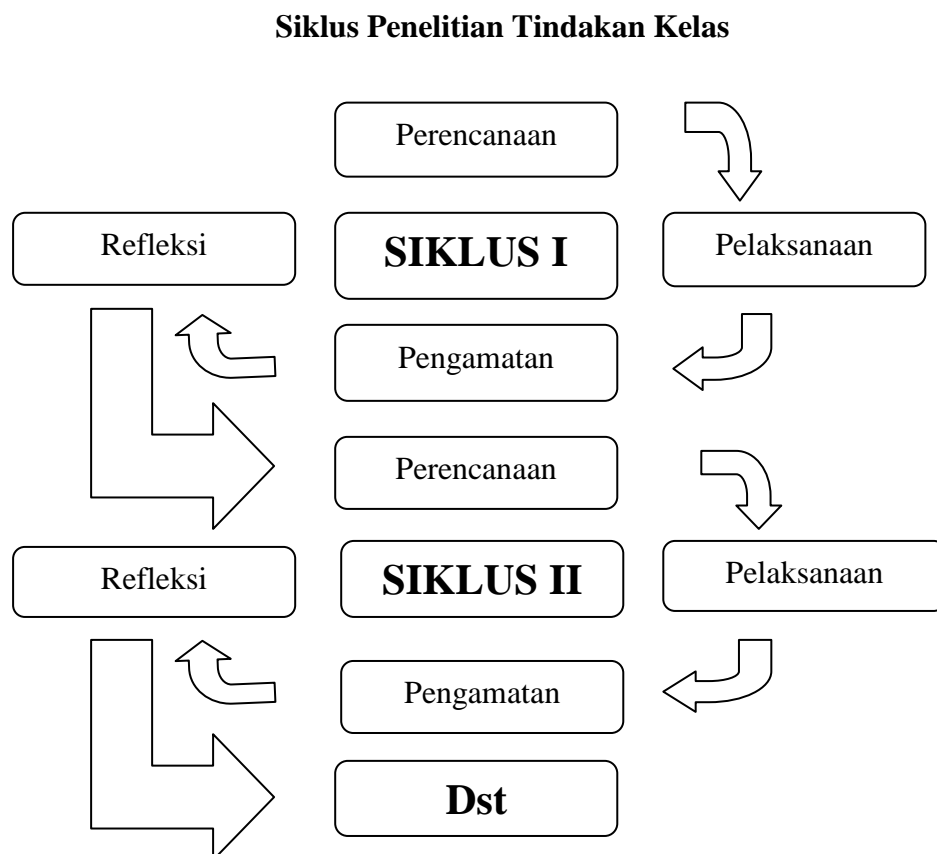
Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)

Tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru mitra. Pada tahap ini, sebenarnya sedikit kurang tepat jika dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan harus dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Hal yang menjadi titik utama dalam tahap pengamatan yaitu aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan dan mengevaluasi diri. Hasil refleksi selanjutnya menjadi dasar pelaksanaan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Hal yang

menjadi titik utama dalam kegiatan refleksi yaitu pada aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle*. Berdasarkan tahapan di atas, berikut ini gambaran siklus penelitian tindakan kelas :



Gambar 3.1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber : Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, 2012.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V/c MIN 2 Kota Banda Aceh yang berjumlah 44 orang siswa, yang terdiri dari 22 orang siswa laki- laki dan 22 orang orang siswi perempuan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Kota Banda Aceh. Pada tanggal 22 April 2017 sampai dengan 29 April 2017. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2017.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik ini dipergunakan untuk mencari dan mengumpulkan data lapangan mengenai masalah yang dibahas. Untuk itu penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah memperhatikan sesuatu dengan pengamatan langsung, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek, dengan menggunakan seluruh alat indra melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap.⁴⁶

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. Dalam hal ini, yang menjadi guru adalah Robi Rianda (peneliti) dan yang menjadi pengamat aktivitas guru adalah guru bidang studi IPA serta yang menjadi pengamat aktivitas siswa adalah teman yang mengerti PTK. Pengamatan dilakukan pada saat penelitian dilapangan, teknik pengmpulan datanya dengan

⁴⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: UGM, 1997), hal. 56

memberikan lembar observasi tersebut kepada pengamat untuk diisi sesuai dengan yang diamati di lapangan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle*, dalam observasi ini yang dilihat adalah aktivitas guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Tes merupakan instrumen penelitian untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi sampel yang diteliti. Tes yang digunakan adalah tes tertulis karena tes ini bermanfaat untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran. Soal tes diberikan kepada siswa terdiri dari 10 soal pilihan ganda tentang materi rantai makanan.

Tes dilaksanakan pada akhir pembelajaran, tes diberikan sesuai dengan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran. Tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa pada materi rantai makanan dengan menggunakan media *puzzle*.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mencari data dalam suatu penelitian untuk mempermudah dalam mengumpulkan data dan analisis data, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. Lembar Observasi Aktifitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktivitas fisik yang dilakukan oleh guru selama proses mengajar berlangsung. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan membubuhkan tanda *chek-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar aktivitas siswa dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktivitas fisik siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan membubuhkan tanda *chek-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Lembaran Tes

Soal digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi rantai makanan, tujuan tes yaitu untuk mengetahui, mengukur dan mendapatkan data tertulis tentang kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi rantai makanan melalui penerapan media *puzzle*. Lembaran tes diberikan setelah penerapan media *puzzle* pada materi rantai makanan, adapun jumlah soal yang diberikan yaitu 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi rantai

makanan dan disesuaikan dengan indikator pada RPP. Instrumen lembaran tes dari penelitian ini terlampir.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Maka untuk mendeskripsikan data penelitian diberikan perhitungan sebagai berikut.

Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas ini berguna untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media *puzzle*, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *persentase* kemudian data dideskripsikan sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Teknik Analisis Aktivitas Guru

Hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media *puzzle* dalam meningkatkan aktivitas guru pada pembelajaran dianalisis dengan menggunakan:

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

Ket : P = Angka Persentase

F = Frekuensi

$N = \text{Jumlah Siswa Seluruhnya}$

$100\% = \text{Bilangan Tetap.}^{47}$

Tabel 3.1: Kategori Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Observasi Guru

No	Nilai %	Kategori penilaian
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	46-55	Kurang
5	0-45	Gagal

2. Teknik Analisis Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan siswa dalam mengelola pembelajaran menggunakan media *puzzle* dalam meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran dianalisis dengan menggunakan:

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

Ket : P = Angka Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Siswa Seluruhnya

100% = Bilangan Tetap

⁴⁷ Sudjana. *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2005)

Tabel 3.2: Kategori Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Observasi Siswa

No	Nilai %	Kategori penilaian
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	46-55	Kurang
5	0-45	Gagal

3. Analisis Hasil Tes

Analisis hasil tes adalah menganalisis hasil yang diperoleh siswa setelah diberikan tes pada setiap siklus, mulai siklus I, II. Pada setiap hasil tes, peneliti menganalisis, apakah terjadi peningkatan atau penurunan pada hasil belajar siswa dan apakah ketuntasan belajar siswa bertambah atau menurun. Analisa terhadap tes dilakukan dengan cara memperhatikan keaktifan siswa, keberanian dalam menyampaikan ide atau gagasan dalam menguraikan materi. Apabila tidak terjadi peningkatan dan hasil belajar siswa semakin menurun, maka guru harus melakukan refleksi terhadap model yang diterapkan dan merevisi soal tes yang telah diberikan.

Setelah hasil tes didapat, maka selanjutnya dilihat KKM pada mata pelajaran IPA. Ketuntasan belajar siswa dikatakan telah tuntas, apabila seorang siswa memperoleh nilai minimal 75, dan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sekurang- kurangnya 75- 80% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa, digunakan rumus presentase berikut :

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

Ket: P = Angka Persentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang menjawab benar

N = Jumlah Siswa Seluruhnya

100% = Bilangan Tetap

Tabel 3.3: Klasifikasi Nilai

No	Nilai %	Kategori penilaian
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	46-55	Kurang
5	0-45	Gagal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Kota Banda Aceh pada kelas Vc dengan subjek penelitian 44 siswa. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 22 dan 29 April. Analisis hasil penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus rata-rata dan *persentase* untuk mendeskripsikan pengamatan hasil tes akhir. *Post tes* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan pembelajaran melalui media *puzzle* yang digunakan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari beberapa tahap yang akan diuraikan dibawah ini:

1. Proses Pembelajaran Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan peneliti menyusun instrumen pembelajaran mulai dari melakukan analisis kurikulum untuk menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk menyusun indikator, kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I dengan materi pokok rantai makanan dan Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus I. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta soal *post tes* siklus I berbentuk pilihan ganda.

b. Pelaksanaan

Setelah segala sesuatu yang di perlukan dalam penelitian telah di persiapkan dengan sempurna, maka selanjutnya pada tanggal 22 April 2017 peneliti melakukan penelitian. Kegiatan pembelajaran di bagi ke dalam tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup), tahap-tahap tersebut sesuai dengan RPP I.

Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, mengkondisikan kelas dan guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa serta mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang materi rantai makanan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan inti. Pada tahap ini guru menjelaskan materi rantai makanan. Selanjutnya menyuruh siswa membaca kembali sekilas materi yang telah dijelaskan pada awal kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa bertanya jawab materi pelajaran secara garis besar. Kemudian guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 orang, setiap kelompok diberikan LKS dan *puzzle* rantai makanan. Siswa mengikuti petunjuk di LKS untuk menyusun media *puzzle* yang diberikan oleh guru dan setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya serta kelompok lain menanyakan dan memberi tanggapan, setelah itu guru dan siswa menyamakan persepsi dari hasil presentasi dan diskusi semua kelompok. Guru memberi penguatan dan memberi kesempatan untuk bertanya serta menanggapi pertanyaan. Selanjutnya guru

bersama siswa menarik kesimpulan dan guru menambahkan penjelasannya tentang materi yang disampaikan oleh siswa jika ada penjelasan siswa yang kurang tepat. Selanjutnya guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal pilihan ganda kepada siswa.

Kegiatan selanjutnya ialah kegiatan akhir (penutup) pada tahap ini guru memberi motivasi dan pesan yang terdapat dalam materi pembelajaran yang sudah dipelajari dan guru menutup pembelajaran dengan salam penutup.

c. Observasi

1) Pengamatan Aktivitas Guru

Berikut ini hasil observasi terhadap aktivitas guru pada pertemuan I atau siklus I, pada siklus I ini yang diharapkan dari aktivitas pengamatan guru dalam mengolah pembelajaran adalah skor dari setiap aspek yang di nilai berada pada kategori baik atau sangat baik. Nilai terhadap aktivitas guru dapat di lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1: Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Puzzle* Pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Kategori Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Pendahuluan/kegiatan awal						
a.	Guru memberi salam mengkondisikan kelas dan membaca do'a bersama siswa.			√			Cukup
b.	Guru memotivasi siswa dan mengapersepsi pembelajaran dengan pengaman awal belajar siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.			√			Cukup
c	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.				√		Baik

II	Kegiatan Inti						
a	Menempelkan gambar contoh hewan karnivora, herbivora dan omnivora.				√		Baik
b	Guru menjelaskan gambar yang ditempel dipapan tulis.			√			Cukup
c	Mengadakan Tanya jawab tentang jenis dan ciri hewan karnivora, herbivora dan omnivora dengan siswa				√		Baik
d	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberikan LKS, bahan bacaan serta <i>puzzle</i> tentang perbedaan jenis hewan.			√			Cukup
e	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS serta menyusun <i>puzzle</i> yang telah diberikan.			√			Cukup
f	Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.			√			Cukup
g	Setiap kelompok yang tampil di nilai oleh guru dan diberi penguatan tentang materi.				√		Baik
III	Kegiatan Penutup						
a.	Guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya				√		Baik
b.	Guru memberikan evaluasi belajar kepada siswa				√		Baik
c	Melakukan refleksi			√			Cukup
	Jumlah nilai					45	
	Presentase					69,23%	

Sumber: Hasil penelitian di MIN 2 Kota Banda Aceh

$$Persentase = \frac{45}{65} \times 100\% = 69,23\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan di atas pada setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran pada pertemuan pertama termasuk dalam kategori baik,

nilai yang diperoleh adalah 69,23%. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di atas tentang lembar observasi guru.

2) Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2: Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Puzzle* pada Siklus I.

No	Aspek yang diamati	Kategori Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Pendahuluan/kegiatan awal						
a.	Siswa menjawab salam, duduk tertib dan membaca do'a				√		Baik
b.	Siswa mendengarkan motivasi, menjawab pertanyaan dari guru			√			Cukup
c	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan memahami langkah-langkah pembelajaran				√		Baik
II	Kegiatan Inti						
a	Membantu guru menempelkan gambar di papan tulis.				√		Baik
b	Siswa mengamati gambar hewan karnivora, herbivora dan omnivora yang di tempel di papan tulis.			√			Cukup
c	Siswa menanyakan jenis dan ciri-ciri dari hewan karnivora, herbivora dan omnivora			√			Cukup
d	Siswa membentuk kelompok sesuai intruksi yang diberikan oleh guru dan juga mengambil LKS, bahan bacaan serta <i>puzzle</i> .			√			Cukup
e	Siswa mengerjakan LKS dan menyusun <i>puzzle</i> yang telah diberikan oleh guru.				√		Baik
f	Siswa mendemonstrasikan hasil kerja kelompok			√			Cukup
g	Siswa mendengarkan penguatan dari guru			√			Cukup
III	Penutup						

a.	Siswa secara bersama-sama menarik kesimpulan			√			Cukup
b.	Siswa mengerjakan tes dari guru berupa pilihan ganda				√		Baik
c.	Melakukan refleksi bersama guru			√			Cukup
Jumlah		44					
Persentase		67,69 %					

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 2 Kota Banda Aceh

$$\text{Persentase} = \frac{44}{65} \times 100\% = 67,69\%$$

Berdasarkan tabel 4.2 hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar menggunakan media *puzzle* pada siklus I mendapat nilai presentase 67,69 % dan termasuk kategori baik. Akan tetapi masih ada beberapa aktivitas guru yang harus diperbaiki.

3) Hasil Tes Siklus I

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada RPP I, guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media *puzzle* yang diikuti oleh 44 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada RPP I dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3: Nilai Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	X ₁	80	Tuntas
2	X ₂	87	Tuntas
3	X ₃	80	Tuntas
4	X ₄	60	Tidak Tuntas
5	X ₅	87	Tuntas
6	X ₆	80	Tuntas
7	X ₇	60	Tidak Tuntas

8	X ₈	87	Tuntas
9	X ₉	80	Tuntas
10	X ₁₀	53	Tidak Tuntas
11	X ₁₁	87	Tuntas
12	X ₁₂	87	Tuntas
13	X ₁₃	80	Tuntas
14	X ₁₄	87	Tuntas
15	X ₁₅	80	Tuntas
16	X ₁₆	60	Tidak Tuntas
17	X ₁₇	87	Tuntas
18	X ₁₈	53	Tidak Tuntas
19	X ₁₉	80	Tuntas
20	X ₂₀	87	Tuntas
21	X ₂₁	60	Tidak Tuntas
22	X ₂₂	80	Tuntas
23	X ₂₃	53	Tidak Tuntas
24	X ₂₄	87	Tuntas
25	X ₂₅	53	Tidak Tuntas
26	X ₂₆	87	Tuntas
27	X ₂₇	87	Tuntas
28	X ₂₈	53	Tidak Tuntas
29	X ₂₉	80	Tuntas
30	X ₃₀	80	Tuntas
31	X ₃₁	80	Tuntas
32	X ₃₂	53	Tidak Tuntas
33	X ₃₃	80	Tuntas
34	X ₃₄	87	Tuntas
35	X ₃₅	60	Tidak Tuntas
36	X ₃₆	93	Tuntas
37	X ₃₇	60	Tidak Tuntas
38	X ₃₈	87	Tuntas
39	X ₃₉	60	Tidak Tuntas
40	X ₄₀	80	Tuntas
41	X ₄₁	93	Tuntas
42	X ₄₂	80	Tuntas
43	X ₄₃	53	Tidak Tuntas
44	X ₄₄	87	Tuntas

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 2 Kota Banda Aceh

$$\text{persentase} = \frac{30}{44} \times 100 \% = 68,18\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I sudah ada 30 siswa yang tuntas belajarnya yaitu 68,18 %. Sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 14 siswa yaitu 31,82%. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di MIN 2 Kota Banda Aceh bahwa seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki nilai ketuntasan secara individu minimal 75 dan ketuntasan secara klasikal 80% siswa di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk siklus I belum tuntas.

4) Refleksi Siklus I

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada kegiatan siklus pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berikut penjelasan tentang hasil temuan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat dalam Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4: Hasil Temuan Rencana Perbaikan Siklus I

No	Refleksi	Temuan	Rencana Perbaikan
1	Aktivitas Guru	Guru memberi salam mengkondisikan kelas dan membaca do'a bersama siswa.	Guru harus lebih bagus dalam mengkondisikan kelas agar pembelajaran berlangsung dengan baik.
		Guru memotivasi siswa dan mengapersepsi pembelajaran dengan pengalaman awal belajar siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.	Guru harus membuat siswa termotivasi untuk belajar, dan mengapersepsi pembelajaran lebih mudah di mengerti siswa.
		Guru menjelaskan gambar yang ditempel dipapan tulis.	Guru harus lebih menguasai materi dalam menjelaskan gambar serta lebih mudah dipahami siswa.
		Membagi siswa menjadi	Pembagian kelompok lebih

		beberapa kelompok dan setiap kelompok diberikan LKS, bahan bacaan serta <i>puzzle</i> tentang perbedaan jenis hewan.	tertib dan LKS serta media <i>puzzle</i> nya harus le jelas dan mudah dipahami siswa dalam memainkannya.
		Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS serta menyusun <i>puzzle</i> yang telah diberikan.	Dalam membimbing siswa guru harus lebih adil dan tidak terfokus pada satu kelompok.
		Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	Dalam mempresentasikan kerja kelompok, siswa harus diarahkan agar kelompok yang lain bisa mengerti dan mendengarkan yang disampaikan temannya.
		Melakukan refleksi	guru harus lebih dekat dengan siswa agar siswa memberi masukan untuk pembelajaran yang sudah dilaksanakan.
2	Aktivitas siswa	Siswa mendengarkan motivasi, menjawab pertanyaan dari guru	Mengajak siswa agar bertanya dan termotivasi untuk belajar
		Siswa mengamati gambar hewan karnivora, herbivora dan omnivora yang di tempel di papan tulis.	Menarik perhatian siswa agar terfokus pada gambar dan mendengarkan penjelasan guru
		Siwa kurang mendengarkan penjelasan guru dan kurangnya bertanya serta masih tidak mau bekerja sama dalam kelompok	Mengelola kelas agar lebih tenang dan membuat anak bertanya dan mengontrol kekompakan anak dalam kelompoknya.
3	Hasil Tes siklus I	Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata serta kurangnya minat belajar siswa	Memberikan penekanan pada materi rantai makanan dan mengajak siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Sumber: Hasil Temuan pada Siklus I

2. Proses Pembelajaran Siklus II

Siklus II terdiri atas tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II yaitu memperbaiki kekurangan pada siklus I yang berdasarkan refleksi dari pengamat. Oleh karena pada siklus I indikator penelitian yang telah ditetapkan belum tercapai, maka dilanjutkan dengan siklus II, peneliti juga menyiapkan RPP II, LKS dan media *puzzle*.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan (tindakan) siklus II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 29 April 2017 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Guru bernama Siti Nurjannah, S.Pd, sebagai pengamat aktifitas guru dan Wilda Rahmina dan Hendra Mulya sebagai pengamat aktivitas siswa.

Pada kegiatan awal guru memberikan mengkondisikan kelas dan memotivasi siswa untuk menimbulkan minat belajar apersepsi yaitu mengulang materi sebelumnya dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajariserta menjelaskan langkah-langkah pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi melalu gambar yang di tempel di papan tulis dan membagikan kelompok. Setiap kelompok dibagikan LKS, bahan bacaan dan media *puzzle*. Siswa menyusun puzzle bedasarkan petunjuk yang ada pada LKS. Kegiatan selanjutnya guru meminta salah satu siswa perwakilan kelompok untuk

mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas, setelah siswa selesai mempresentasikan hasil kerja kelompok, guru mengadakan evaluasi dengan membagikan soal pilihan ganda kepada setiap siswa.

c. Observasi

1) Pengamatan Aktivitas Guru

Pada tahap ini merupakan kegiatan mengamati aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5: Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Puzzle* pada Siklus II.

No	Aspek yang diamati	Kategori Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Pendahuluan/kegiatan awal						
a.	Guru memberi salam mengkondisikan kelas dan membaca do'a bersama siswa.					√	Sangat Baik
b.	Guru memotivasi siswa dan mengapersepsi pembelajaran dengan pengaman awal belajar siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.				√		Baik
c	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.					√	Sangat Baik
II	Kegiatan Inti						
a.	Guru menempelkan gambar contoh rantai makanan dan menjelaskan Materi ekosistem yang berkaitan dengan rantai makanan.				√		Baik
b.	Mengadakan Tanya jawab tentang materi rantai makanan dalam ekosistem				√		Baik
c	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberikan LKS dan puzzle tentang rantai makanan				√		Baik
d	Membimbing siswa dalam mengerjakan					√	Sangat

	LKS serta menyusun <i>puzzle</i> yang telah diberikan.						Baik	
e	Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.				√		Baik	
f	Setiap kelompok yang tampil di nilai oleh guru dan diberi penguatan tentang materi.					√	Sangat Baik	
III	Kegiatan Penutup							
a.	Guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya				√		Baik	
b.	Guru memberikan evaluasi belajar kepada siswa					√	Sangat Baik	
c	Melakukan refleksi				√		Baik	
	Jumlah	53						
	Presentase	88,33%						

Sumber: Hasil penelitian di MIN 2 Kota Banda Aceh

$$persentase = \frac{53}{60} \times 100\% = 88,33\%$$

Dari data di atas menunjukkan bahwa persentase nilai rata-rata terhadap kemampuan guru dalam melakukan proses belajar mengajar IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* yaitu 88,33% termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil diskusi dengan guru bidang studi IPA atau pengamat tidak perlu diadakan perbaikan lagi dalam proses belajar mengajar.

2) Pengamatan Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa Selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6: Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Puzzle* pada Siklus II.

No	Aspek yang diamati	Kategori Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Pendahuluan/kegiatan awal						
a.	Siswa menjawab salam, duduk tertib dan membaca do'a				√		Baik
b.	Siswa mendengarkan motivasi, menjawab pertanyaan dari guru				√		Baik
c.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan memahami langkah-langkah pembelajaran					√	Sangat Baik
II	Kegiatan Inti						
a.	Membantu guru menempelkan gambar di papan tulis dan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi rantai makanan dan ekosistem				√		Baik
b.	Siswa bertanya jawab tentang materi rantai makanan dan ekosistem				√		Baik
c.	Siswa membentuk kelompok sesuai intruksi yang diberikan oleh guru dan juga mengambil LKS dan <i>puzzle</i> tentang rantai makanan.				√		Baik
d.	Siswa mengerjakan LKS dan menyusun <i>puzzle</i> yang telah diberikan oleh guru.				√		Baik
e.	Siswa mendemonstrasikan hasil kerja kelompok					√	Sangat Baik
f.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru				√		Baik
III	Penutup						
a.	Siswa secara bersama-sama menarik kesimpulan				√		Baik
b.	Siswa mengerjakan tes dari guru berupa pilihan ganda					√	Sangat Baik
c.	Melakukan refleksi bersama guru				√		Baik
	Jumlah	51					
	Persentase	85.00%					

Sumber: Hasil penelitian di MIN 2 Kota Banda Aceh

$$Persentase = \frac{51}{60} \times 100\% = 85,00\%$$

Dari data di atas menunjukkan bahwa persentase nilai terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar IPA dengan menggunakan media *puzzle* yaitu 85,00% termasuk dalam kategori sangat baik.

3) Hasil Tes Siklus II

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada RPP II, guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media *puzzle* yang diikuti oleh 44 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada RPP II dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7: Nilai hasil tes belajar siswa pada siklus II.

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	X ₁	80	Tuntas
2	X ₂	90	Tuntas
3	X ₃	80	Tuntas
4	X ₄	80	Tuntas
5	X ₅	100	Tuntas
6	X ₆	80	Tuntas
7	X ₇	90	Tuntas
8	X ₈	40	Tidak Tuntas
9	X ₉	90	Tuntas
10	X ₁₀	80	Tuntas
11	X ₁₁	90	Tuntas
12	X ₁₂	80	Tuntas
13	X ₁₃	80	Tuntas
14	X ₁₄	80	Tuntas
15	X ₁₅	80	Tuntas
16	X ₁₆	80	Tuntas
17	X ₁₇	50	Tidak Tuntas
18	X ₁₈	80	Tuntas
19	X ₁₉	90	Tuntas
20	X ₂₀	90	Tuntas

21	X ₂₁	80	Tuntas
22	X ₂₂	80	Tuntas
23	X ₂₃	90	Tuntas
24	X ₂₄	60	Tidak Tuntas
25	X ₂₅	80	Tuntas
26	X ₂₆	80	Tuntas
27	X ₂₇	80	Tuntas
28	X ₂₈	90	Tuntas
29	X ₂₉	80	Tuntas
30	X ₃₀	80	Tuntas
31	X ₃₁	100	Tuntas
32	X ₃₂	60	Tidak Tuntas
33	X ₃₃	90	Tuntas
34	X ₃₄	80	Tuntas
35	X ₃₅	80	Tuntas
36	X ₃₆	90	Tuntas
37	X ₃₇	70	Tidak Tuntas
38	X ₃₈	80	Tuntas
39	X ₃₉	90	Tuntas
40	X ₄₀	80	Tuntas
41	X ₄₁	90	Tuntas
42	X ₄₂	90	Tuntas
43	X ₄₃	70	Tidak Tuntas
44	X ₄₄	90	Tuntas

Sumber: Hasil penelitian di MIN 2 Kota Banda Aceh

$$\text{Persentase} = \frac{38}{44} \times 100\% = 86,36\%$$

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat diketahui bahwa pada siklus II sudah ada 38 siswa yang tuntas belajarnya yaitu 86,36%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 6 siswa yaitu 13,64%. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di MIN 2 Kota Banda Aceh bahwa seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki nilai ketuntasan secara individu minimal 75 dan ketuntasan secara klasikal 80% siswa di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk siklus II sudah tuntas.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan tindakan pada siklus II maka masing-masing komponen yang di amati dan dianalisis sudah tercapai sebagaimana yang diharapkan. Refleksi secara umum pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8: Refleksi Siklus II

No	Refleksi	Temuan	Perbaikan
1	Aktivitas Guru	Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran IPA memperoleh nilai 88,33% termasuk kedalam kategori sangat baik	Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran didukung dengan meningkatnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, guru harus lebih mengenal karakteristik siswanya dan lebih menguasai cara mengelola kelas agar hasil pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> memperoleh hasil yang lebih baik lagi.
2	Aktivitas Siswa	Pada pertemuan kedua aktivitas siswa secara klasikal sudah mencapai hasil 85,00% dan termasuk dalam katagori sangat baik.	Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II terlihat bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah efektif dengan menggunakan media <i>puzzle</i> .
3	Hasil Tes Siklus II	Hasil tes siswa secara klasikal sudah mencapai nilai 86, 36% dan termasuk dalam katagori baik sekali.	Secara keseluruhan ketuntasan belajar siswa sudah tuntas, tapi masih ada siswa yang tidak tuntas secara individual. Maka penerapan media <i>puzzle</i> dapat dikatakan efektif untuk pembelajaran IPA, terutama pada materi rantai makanan.

Sumber: Hasil Temuan pada siklus II

Hasil belajar siswa melalui media *puzzle* pada pelajaran IPA materi rantai makanan dapat meningkatkan hasil belajar pada siklus II. Hal ini dikarenakan belajar menggunakan media *puzzle* dapat membuat siswa mengingat pembelajaran lebih lama dan akan melekat dalam pikiran karena siswa belajar sambil bermain dan siswa mempunyai pengalaman baru dalam pembelajaran.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Guru yang mengajar pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran IPA materi rantai makanan di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, yang menjadi pengamat lembar observasi aktivitas guru adalah Siti Nurjannah, S.Pd, yang merupakan salah satu guru bidang studi IPA di MIN 2 Kota Banda Aceh, dan yang mengamati lembar observasi aktivitas siswa adalah Hendra Mulya dan Wilda Rahmina.

1. Aktivitas Siswa selama Pembelajaran

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan media *puzzle* adalah sebagai berikut: siswa menjawab salam dan berdoa, siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran, siswa mendengarkan tujuan dan langkah-langkah dalam pembelajaran yang akan dilakukan siswa memperhatikan penjelasan guru tentang rantai makanan, siswa bekerja dalam kelompok, ketepatan siswa dalam mengerjakan LKS, kerja sama siswa dalam mengerjakan LKS dan menyusun *puzzle*, siswa maju kedepan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dan siswa melakukan evaluasi dan refleksi.

Pada siklus I, siswa kurang termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran seperti: ada beberapa siswa yang masih berbicara dengan temannya dan ada beberapa siswa tidak mendengarkan motivasi dari guru sehingga pada tahap selanjutnya masih ada siswa tidak semangat belajar dan masih ada mengganggu siswa lainnya dalam proses pembelajaran. motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik yaitu hasrat dan keinginan akan kebutuhan belajar dan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.⁴⁸

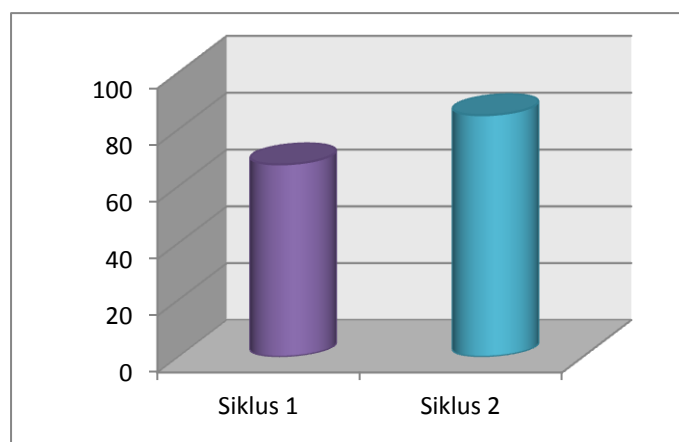
Kemudian sebagian siswa tidak mampu menjawab pertanyaan tentang rantai makanan, disebabkan siswa tidak mendengarkan penjelasan guru. Kemudian ketepatan dan kerja sama dalam mengerjakan LKS dan belum terlihat karena masih ada siswa yang tidak memahami tentang rantai makanan. Pada saat evaluasi sebahagian siswa mempunyai nilai rendah dan masih ada siswa yang tidak senang terhadap anggota kelompoknya sendiri, sehingga siswa tidak mau bekerja sama dan berdampak pada penyusunan media *puzzle* yang masih kurang tepat.

Permasalahan yang sangat penting untuk diperhatikan adalah siswa belum mampu memahami tentang materi rantai makanan untuk menyelesaikan soal, padahal teori yang sudah dijelaskan dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal. Maka pada siklus II peneliti mengajak siswa untuk mendengarkan motivasi dan langkah pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar, setelah itu menyederhanakan penjelasan tentang rantai makan agar siswa

⁴⁸ Uno, H, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006)

mudah memahami membimbing siswa dalam menyusun media *puzzle*. Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini berjalan seperti rancangan di RPP serta nilai hasil tes siswa secara klasikal sangat baik. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih kurang serius dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada tema ekosistem meningkat pada siklus ke II. Hal ini disebabkan karena aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan akhir sudah terlaksana sesuai dengan RPP. Adapun perbandingan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram batang dibawah ini.



Gambar 4.1: Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa

2. Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* adalah sebagai berikut: guru melakukan apersepsi, guru memotivasi siswa dalam menghubungkan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menjelaskan materi rantai makanan, guru memperkenalkan jenis hewan

bedasarkan makanannya melalui gambar yang ditempel di papan tulis, guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, guru menegaskan kembali hal-hal penting yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan dan guru memberikan evaluasi kepada siswa.

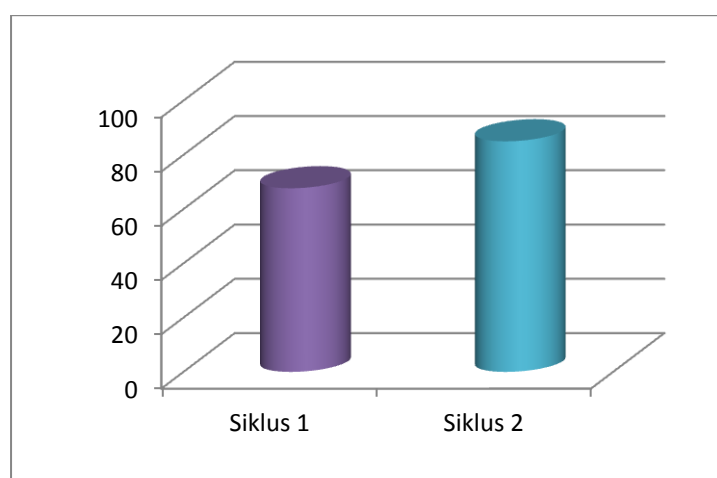
Pada siklus I ada beberapa kegiatan yang tidak sesuai dengan perencanaan, seperti pada saat guru memotivasi siswa untuk belajar dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan seperti: siapakah yang belum memahami tentang rantai makanan? Apakah sudah mengerti tentang cara menentukan kedudukan hewan dalam rantai makanan? Namun hanya beberapa yang bertanya, dan yang lain tidak memperhatikannya. Kemudian pada saat guru mengarahkan siswa dalam kelompok untuk saling berdiskusi, namun masih ada siswa yang tidak mau mengerjakan secara bersama-sama.

Kemudian pada saat guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil yang telah didiskusikan yaitu sebagian besar siswa masih kurang percaya diri untuk maju ke depan. Kemudian pada saat guru menegaskan kembali hal-hal penting yang telah diajarkan seperti: merespon tiap-tiap kesimpulan yang telah siswa berikan dengan memujinya dan memberi nilai serta hadiah untuk kelompok yang nilai tertinggi serta guru menambahkan kesimpulan yang belum siswa simpulkan.

Permasalahan yang perlu diperbaiki dari aktivitas guru adalah penjelasan materi harus lebih jelas dan menggunakan bahasa yang sederhana agar siswa mudah dalam memahaminya. Kemudian guru harus mengatur waktu sesuai

dengan langkah pembelajaran yang telah ditentukan dalam RPP. Pada siklus II Kemampuan guru secara keseluruhan meningkat dan permasalahan pada siklus I sudah diperbaiki serta hasil penilaian tentang aktivitas guru tidak perlu ada perbaikan hanya perlu untuk di tingkatkan. Karena pada siklus II guru telah meminimalisir kesalahan yang terjadi pada siklus I dan siswa sudah memahami cara penggunaan media *puzzle* serta langkah-langkah pembelajaran berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam RPP.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada tema ekosistem meningkat dari tiap-tiap siklus. Hal ini disebabkan karena kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti dan akhir sudah terlaksana sesuai dengan RPP, dan tercukupi sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Berikut ini adalah perbandingan aktivitas guru pada pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle* pada siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.



Gambar 4.2: Diagram Perbandingan Aktivitas Guru

3. Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peneliti menggunakan soal tes sebagai instrument penelitian. Kemampuan siswa diuji setelah siswa mempelajari materi yang diberikan guru (peneliti). Pada tahap awal siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan siswa juga menyusun puzzle sesuai dengan petunjuk LKS, setelah pembelajaran selesai, guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan soal *post tes* yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal.

Siswa baru dikatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di kelas tersebut yaitu 75 untuk ketuntasan individu, sedangkan ketuntasan klasikal 80% sebagaimana yang telah ditetapkan di sekolah tersebut.⁴⁹ Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa kelas Vc MIN 2 Kota Banda Aceh menggunakan media puzzle, pada siklus I yaitu dari 44 siswa terdapat 30 siswa yang tuntas belajar secara klasikal yaitu 68,18% dan siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 14 siswa secara klasikal yaitu 31,82%, pada siklus II dari 44 siswa terdapat 38 siswa yang tuntas belajar secara klasikal yaitu 86,36% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa secara klasikal yaitu 13,64%.

Namun setelah pembelajaran IPA dilaksanakan menggunakan media *puzzle* pada materi rantai makanan menunjukkan bahwa, nilai hasil evaluasi pada siklus I 30 siswa yang tuntas belajar secara klasikal yaitu 68,18% dan siswa yang tidak

⁴⁹ Wawancara dengan Ibu Nursinah, Pembina Kurikulum, 21 April 2017, lokasi: MIN 2 kota Banda Aceh.

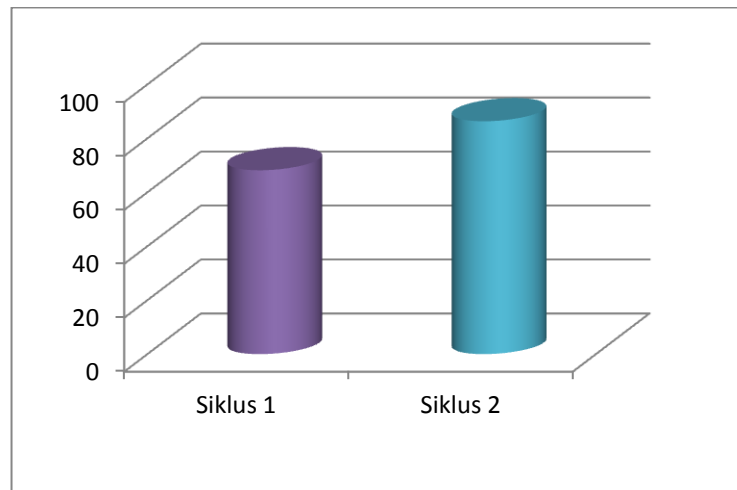
tuntas belajar sebanyak 14 siswa secara klasikal yaitu 31,82%. pada siklus I ini siswa belum tuntas secara klasikal dan KKM yang ditentukan oleh sekolah tersebut. Wahid murni menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.⁵⁰

Pada siklus II, hasil evaluasi belajar siswa menggunakan media *puzzle* sudah meningkat dari siklus I yaitu dari 44 siswa terdapat 38 siswa yang tuntas belajarnya secara klasikal 86,36% dan siswa yang tidak tuntas 6 siswa secara klasikal yaitu 13, 64%. Hal ini menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media *puzzle* di MIN 2 Kota Banda Aceh sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Dengan demikian penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya, walaupun masih terdapat sebagian siswa yang belum tuntas belajar secara individu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, “Media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa termotivasi dalam belajar dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran”, karena pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat menarik perhatian siswa dan siswa belajar sambil bermain serta pengalaman dalam belajar lebih banyak didapat. Maka dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran IPA pada tema ekosistem dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan juga

⁵⁰ Wahidmurni, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Letera, 2010), hal. 45.

meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini perbandingan hasil tes siklus I dan siklus II yang disajikan dalam bentuk diagram yaitu:



Gambar 4.3: Diagram Perbandingan Hasil Tes Siswa

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data tentang peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui media *puzzle* pada tema ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas Vc MIN Kota Banda Aceh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPA pada ekosistem melalui media *puzzle* pada siswa kelas Vc MIN 2 Kota Banda Aceh adalah sebagai berikut: mendengar dan memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran, menjelaskan materi tentang rantai makanan dan membagikan media *puzzle* pada setiap kelompok, membimbing siswa dalam menyusun *puzzle* dan siswa menyusun *puzzle*, mempresentasikan hasil kerja kelompok, membuat kesimpulan tentang materi rantai makanan dan melakukan evaluasi dan refleksi.
2. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPA pada tema ekosistem melalui media *puzzle* pada siswa kelas Vc MIN 2 Kota Banda Aceh adalah sebagai berikut: melakukan apersepsi, memotivasi siswa, menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran, menjelaskan materi dan membagikan media *puzzle*, membimbing siswa dalam menyusun media *puzzle* berdasarkan LKS, meminta siswa mempresentasikan kerja kelompok masing-masing,

meminta siswa menarik kesimpulan, mengecek pemahaman dan memberi umpan balik, memberikan soal evaluasi.

3. Hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 68, 18%, pada siklus II naik menjadi 86,36%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa melalui media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa saran dalam pencapaian tujuan pembelajaran khususnya pada materi rantai makanan diantaranya sebagai berikut:

1. Mengingat pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran IPA pada materi rantai makanan maka dianjurkan kepada guru untuk mencoba menggunakan media *puzzle* atau materi lain yang sesuai dengan penggunaan media *puzzle* pada pelajaran IPA atau pelajaran lainnya.
2. Penerapan pembelajaran melalui media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa lebih semangat dan aktif karena siswa bermain sambil belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar serta meninggalkan kesan yang positif kepada mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran disekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Al-azizy, Suciaty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Departemen Nasional Pendidikan.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Garnida, D, Rudy B. 2002. *Pendidikan IPA Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Ditjen Binbaga Departemen Agama.
- Heri, Sulistyanto, dkk. 2008. *Ilmu pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- <http://ansud-site.blogspot.com/2016/05/materi-tema-8-kurikulum-2013-tentang.html>. Diakses tanggal 12 febuari 2017.
- Iskandar. 2009. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Kurnia, Ingridwati, Dkk. 2007 *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kunandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- , 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo Persada.

- Maslikah, Susapti. 2009. *Ilmu Alamiah Dasar*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Sudjana. 1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Cet. 6.
- Oemar, Hamalik. 2007. *Metode Belajar dan kesulitan-kesulitan belajar*. Bandung: Tarsito.
- , 2004. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putra, S. 2013. *Kreasi Mainan Tradisional Anak Nusantara*. Yogyakarta: Nayra Pustaka.
- Rahmanelli. 2007. Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol 2.
- Rochiati, Wiriadmadja. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Cet III.
- Djamarah. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fator-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sutrisno, Hadi. 1997. *Metodologi Research*. Yogyakarta: UGM.
- Wina, Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yudhi, Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zulfiani. 2009. *Strategi Pembelajaran Sains*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN. Cet 1.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MIN 2 Kota Banda Aceh
Kelas / Semester	: V (Lima)/ II (Dua)
Tema / PB	: Ekosistem/ 1
Sub Tema	: Memelihara Ekosistem
Pertemuan ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR

1. Bahasa Indonesia

3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

2. Matematika

3.1. Mengenal konsep perpangkatan dan penarikan akar bilangan pangkat dua dan bilangan pangkat tiga sederhana.

4.11. Membentuk berbagai bangun ruang yang volumenya sudah ditentukan.

3. IPA

3.6. Mengenal jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar

4.6a. Menyajikan hasil pengamatan untuk membentuk rantai makanan dan jejaring makanan dari makhluk hidup di lingkungan sekitar yang terdiri dari karnivora, herbivora, dan omnivora.

C. INDIKATOR

1. Bahasa Indonesia

3.1.1. Menjelaskan informasi dari teks laporan buku tentang cara-cara aliran energi di dalam sebuah ekosistem.

4.1.1. Membuat laporan sederhana tentang cara-cara aliran energi di dalam sebuah ekosistem.

2. Matematika

3.1.1. Menggunakan perpangkatan tiga untuk menentukan volume kubus.

4.11.1. Menggunakan perpangkatan tiga untuk menentukan volume kubus.

3. IPA

3.6.1. menjelaskan pengertian hewan herbivora, karnivora dan omnivora

3.6.2. Membedakan atau mengidentifikasi ciri-ciri hewan herbivora, karnivora dan omnivora

4.6a.1. Menjelaskan contoh hewan herbivora, karnivora dan omnivora

4.6a.2. Menggolongkan hewan herbivora, karnivora dan omnivora

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati teks cerita dan bacaan, siswa mampu menjelaskan informasi tentang cara-cara aliran energi di dalam sebuah ekosistem dengan cermat.

2. Dengan membuat piramida makanan pada ekosistem bersama kelompok, siswa mampu mengidentifikasi cara-cara aliran energi di dalam sebuah ekosistem dengan teliti.

3. Dengan membuat tulisan yang menjelaskan interaksi yang terjadi di dalam piramida makanan, siswa mampu membuat laporan sederhana tentang cara-cara aliran energi di dalam sebuah ekosistem dengan percaya diri.
4. Dengan membuat proyek rantai makanan, siswa mampu membuat laporan hasil investigasi tentang cara-cara aliran energi di dalam sebuah ekosistem dengan bertanggung jawab.

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific
2. Metode : Penjelasan materi, tanya jawab, diskusi, penugasan.

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media : *Puzzle* dan LKS
2. Alat : Spidol, papan tulis dan laptop
3. Sumber :
 - Buku Guru Tematik Terpadu kelas 5 Tema 8 “Ekosistem”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014
 - Buku IPA kelas V KTSP
 - Buku siswa

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberi salam, mengkondisikan kelas dan membaca do'a. ❖ Mengecek kehadiran siswa. ❖ Guru melakukan apersepsi untuk menghubungkan materi dengan pengalaman awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan. ❖ Siswa diberi motivasi oleh guru agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. ❖ Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	<p>10 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menempelkan gambar hewan karnivora, herbivora dan omnivora dipapan tulis bersama siswa. ❖ Siswa mengamati gambar hewan karnivora, herbivora dan omnivora yang ditempel dipapan tulis.(<i>mengamati</i>) ❖ Siswa diminta untuk maju kedepan dan memberi contoh lain dari hewan karnivora, herbivora dan omnivora. 	<p>45 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa bertanya jawab tentang gambar yang ditunjukkan guru dipapan tulis(<i>menanya</i>) ❖ Siswa bertanya jawab tentang perbedaan makanan, ciri-ciri dari hewan yang ditunjukkan oleh guru. ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok siswa diberikan LKS, puzzle serta bahan bacaan.(<i>mencoba</i>) ❖ Siswa mengerjakan LKS bersama teman satu kelompoknya. ❖ Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menyusun puzzle yang diberikan guru. (<i>menalar</i>) ❖ Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. (<i>mengkomunikasikan</i>) 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memperkuat pengetahuan dan menyimpulkan pembelajaran. ❖ Guru mengingatkan siswa untuk selalu mensyukuri karunia Tuhan yang telah memberi kesehatan jasmani dan rohani. ❖ Melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari dalam bentuk soal pilihan ganda. ❖ Melakukan refleksi pada pembelajaran. ❖ Menutup pembelajaran dan salam penutup. 	<p>15 enit</p>

H. PENILAIAN

Berikut ini rubrik penilaian pembelajaran IPA pada kelas V MIN Merduati Banda Aceh yang meliputi penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

1. Sikap

No	Aspek yang dinilai	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1	Disiplin selama proses pembelajaran					
2	Rasa ingin tahu					
3	Tekun dan tanggung jawab dalam kelompok					
4	Bekerjasama dalam kelompok					

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

2. Pengetahuan

Instrumen penilaian : tes tertulis (isian)

Tes tertulis : skor

Skor maksimal : 100

Konversi Nilai (0-100)	Predikat	Klasifikasi
80-100	A	Sangat Baik
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

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

3. Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1	siswa mampu menentukan jenis hewan berdasarkan makanannya					
2	Siswa mampu membedakan ciri-ciri hewan karnivora, herbivora dan omnivora.					
	siswa mampu menyusun puzzle rantai makanan secara benar					
	siswa mampu mengkomunikasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas					

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPA

Siti Nurjannah

Nip.

Darussalam, 22 April 2017

Peneliti

Robi Rianda

Nim. 201223405

Lembar Kerja Siswa

(LKS)

Ayo Kita Lakukan...!!!

A. Alat-Alat yang diperlukan :

1. Alat tulis
2. Puzzle jenis hewan berdasarkan makanannya

B. Langkah-langkah kegiatan..!!

1. Perhatikan puzzle yang dibagikan oleh guru
2. Isilah gambar hewan pada kolom puzzle yang telah dibagikan
3. Tentukan nama hewan tersebut kemudian tentukan ciri-ciri hewan tersebut
4. Tentukan jenis hewan tersebut, apakah hewan karnivora, herbivora atau omnivora.?

SOAL TES

Nama:

Kelas:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis hewan herbivora adalah?
 - a. Rusa
 - b. Badak
 - c. Musang
 - d. Panda

 2. Hewan yang tidak memakan hewan lain untuk makanannya termasuk jenis hewan?
 - a. Karnivora
 - b. Herbivora
 - c. Omnivora
 - d. Semua benar

 3. Gambar di samping merupakan jenis hewan pemakan?
 - a. Pemakan tumbuhan
 - b. Pemakan daging
 - c. Pemakan serangga
 - d. Pemakan segalanya
4. Di bawah ini yang termasuk ke dalam jenis hewan omnivora adalah?



b.



c.



5. Ciri-ciri hewan disamping adalah?

- a. Mempunyai gigi taring dan pemakan daging
- b. Hidup berkelompok dan memakan dedaunan
- c. Berlari cepat dan pemakan segalanya
- d. Mempunyai gigi graham dan pemakan serangga



1. Mempunyai taring
2. Pemakan tumbuhan
3. Mempunyai gigi graham
4. Insting berburu yang baik
5. Hidup berkelompok
6. Mempunyai cakar yang tajam

6. Berdasarkan ciri-ciri hewan di atas, ciri-ciri hewan karnivora terdapat pada nomor?

- | | |
|---------------|---------------|
| a. 1, 4 dan 6 | c. 4, 5 dan 6 |
| b. 2, 3 dan 5 | d. 3, 4 dan 5 |

11. Manfaat mengetahui kelompok hewan berdasarkan jenis makanannya adalah?
- Mengetahui cara memeliharanya
 - Mengetahui musuh alaminya
 - Mengetahui cara membunuhnya
 - Mengetahui cara menangkapnya

12. Makanan hewan di samping adalah?

- Jamur
- Dedaunan
- Daging
- Serangga



13. Apabila hewan karnivora terus memburu hewan herbivora maka yang akan terjadi?
- Hewan herbivora akan punah
 - Hewan herbivora terus bertambah banyak
 - Keseimbangan alam akan terjaga
 - Manusia akan kekurangan makanan
14. Jenis hewan omnivora yang bisa dipelihara di lingkungan manusia yaitu?
- Tikus
 - Bebek
 - anjing
 - kerbau
15. Jika hewan karnivora lebih banyak di bandingkan jenis hewan lainnya, maka hewan karnivora akan?
- Mempunyai tempat tinggal yang lebih luas
 - Memangsa sesama jenisnya
 - Mempunyai daerah kekuasaan yang lebih luas
 - Mempunya makanan yang lebih banyak

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Mata Pelajaran : IPA / SAINS
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Sub Materi : Rantai Makanan
Hari / Tanggal : Sabtu /22 April 2017
Pertemuan Ke : 1 (satu)

A. Pengantar :

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan media puzzle. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk :

Berilah tanda cheklis (√) pada kolom yang sesuai menurut pilihan Bapak / Ibu.

C. Keterangan Kriteria Penilaian :

Kriteria menurut angka	Keterangan	Penilaian berdasarkan melihat berapa persen (%) tujuan yang tercapai setiap poin atau aspek aktivitas guru keseluruhan
1	Tidak Baik	0<49
2	Kurang	50-59
3	Cukup	60-71
4	Baik	72-85
5	Baik Sekali	86-100

D. Lembar Observasi

No	Aspek yang di amati	Kategori Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Pendahuluan/kegiatan awal						
a.	Guru mengkondisikan kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran						
b.	Guru memotivasi, menghubungkan materi saat itu dengan pembelajaran sebelumnya						
c.	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.						

II	Kegiatan Inti						
a.	Menempelkan gambar contoh hewan karnivora, herbivora dan omnivora.						
b	Guru menjelaskan gambar yang ditempel dipapan tulis.						
c	Mengadakan Tanya jawab tentang jenis dan ciri hewan karnivora, herbivora dan omnivora dengan siswa						
d	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberikan LKS, bahan bacaan serta puzzle tentang perbedaan jenis hewan.						
e	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS serta menyusun puzzle yang telah diberikan.						
f	Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.						
g	Setiap kelompok yang tampil di nilai oleh guru dan diberi penguatan tentang materi.						
III	Kegiatan Penutup						
a.	Guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya						
b.	Guru memberikan evaluasi belajar kepada siswa						
c	Melakukan refleksi						
	Jumlah Skor						
	Skor rata-rata						

E. Saran dan komentar pengamat / observer

.....

.....

Pengamat / Observer

()

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Mata Pelajaran : IPA / SAINS
Kelas / Semester : V (lima) / II (Dua)
Sub Materi : Rantai Makanan
Hari / Tanggal : Sabtu /22 April 2017
Pertemuan Ke : 1 (satu)

A. Pengantar :

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan media *puzzle*. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk :

Berilah tanda cheklis (√) pada kolom yang sesuai menurut pilihan Bapak / Ibu.

C. Keterangan Kriteria Penilaian :

Kriteria menurut angka	Keterangan	Penilaian berdasarkan melihat berapa persen (%) tujuan yang tercapai setiap poin atau aspek aktivitas guru keseluruhan
1	Tidak Baik	0<49
2	Kurang	50-59
3	Cukup	60-71
4	Baik	72-85
5	Baik Sekali	86-100

D. Lembar Observasi

No	Aspek yang di amati	Kategori Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Pendahuluan/kegiatan awal						
a.	Siswa menjawab salam, duduk tertib dan membaca do'a						
b.	Siswa mendengarkan motivasi, menjawab pertanyaan dari guru						
c.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan memahami						

	langkah-langkah pembelajaran papan tulis.						
II	Kegiatan Inti						
a	Membantu guru menempelkan gambar di papan tulis.						
b	Siswa mengamati gambar hewan karnivora, herbivora dan omnivora yang di tempel di papan tulis.						
c	Siswa menanyakan jenis dan ciri-ciri dari hewan karnivora, herbivora dan omnivora						
d	Siswa membentuk kelompok sesuai intruksi yang diberikan oleh guru dan juga mengambil LKS, bahan bacaan serta puzzle.						
e	Siswa mengerjakan LKS dan menyusun puzzle yang telah diberikan oleh guru.						
f	Siswa mendemonstrasikan hasil kerja kelompok						
g	Siswa mendengarkan penguatan dari guru						
III	Penutup						
a.	Siswa secara bersama-sama menarik kesimpulan						
b.	Siswa mengerjakan tes dari guru berupa pilihan ganda						
c	Melakukan refleksi bersama guru						
	Jumlah Skor						
	Skor rata-rata						

E. Saran dan komentar pengamat / observer

.....

Pengamat / Observer

()

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MIN 2 Kota Banda Aceh
Kelas / Semester	: V (Lima)/ II (Dua)
Tema / PB	: Ekosistem/ 2
Sub Tema	: Memelihara Ekosistem
Pertemuan ke	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR

1. PJOK

- 3.6. Memahami konsep kombinasi pola gerak dominan statis dan dinamis (melompat, menggantung, mengayun, meniti, mendarat) untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam menggunakan alat.

- 4.6. Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan statis dan dinamis (melompat, menggantung, mengayun, meniti, mendarat) untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam menggunakan alat.

2. SBDP

- 3.1. Mengetahui prinsip seni dalam berkarya seni rupa
- 4.1. Menggambar ilustrasi dengan menerapkan proporsi dan komposisi

3. Bahasa Indonesia

- 3.1. Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4. IPA

- 3.6. Mengetahui jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar
- 4.6a. Menyajikan hasil pengamatan untuk membentuk rantai makanan dan jejaring makanan dari makhluk hidup di lingkungan sekitar yang terdiri dari karnivora, herbivora, dan omnivora

C. INDIKATOR**1. PJOK**

3.6.1. Menunjukkan keterampilan/teknik dasar senam menggunakan alat.

4.6.1. Melakukan Kombinasi pola gerak dominan statis dan dinamis menggunakan alat.

2. SBDP

3.1.1. Menyebutkan prinsip-prinsip seni dalam berkarya seni rupa

4.1.1. Menjelaskan makna gambar ilustrasi.

3. Bahasa Indonesia

3.1.1. Menuliskan informasi dari teks laporan buku tentang faktor-faktor yang memengaruhi perubahan ekosistem

4.1.1. Membuat laporan tertulis tentang faktor-faktor yang memengaruhi perubahan ekosistem

4. IPA

3.6.1. Menjelaskan pengertian rantai makanan dan ekosistem

3.6.2. Memberikan contoh rantai makanan pada sebuah ekosistem

4.6a.1. Menyajikan hasil tentang rantai makanan pada sebuah ekosistem

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengolah informasi dari bacaan, siswa mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perubahan ekosistem dengan teliti

2. Dengan menggunakan informasi dari peta pikiran yang dibuat, siswa mampu membuat laporan tertulis sederhana tentang faktor-faktor yang memengaruhi perubahan ekosistem dengan cermat

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific
2. Metode : Penjelasan materi, tanya jawab, diskusi dan soal tes.

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media : Puzzle Rantai makanan dan LKS
2. Alat : Spidol, papan tulis dan laptop
3. Sumber :
 - Buku Guru Tematik Terpadu kelas 5 Tema 8 “Ekosistem”, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014
 - Buku IPA kelas V KTSP (E- elektronik)
 - Buku siswa

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberi salam, mengkondisikan kelas dan membaca do'a. ❖ Mengecek kehadiran siswa. ❖ Siswa diberi motivasi oleh guru agar semangat dalam mengikuti 	10 menit

	<p>pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan tentang rantai makanan, dan guru menjelaskan pengertian ekosistem serta jenis-jenis ekosistem yang berhubungan dengan rantai makanan ❖ Siswa mengamati gambar rantai makanan dan jenis hewan yang menduduki tingkat pada suatu rantai makanan. (<i>mengamati</i>) ❖ Siswa diminta untuk memberi contoh lain tentang hewan yang terlibat dalam suatu rantai makanan ❖ Siswa bertanya jawab tentang ekosistem dan rantai makanan (<i>menanya</i>) ❖ Siswa bertanya jawab tentang tingkat kedudukan suatu hewan pada rantai makanan berdasarkan makanannya ❖ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok siswa di berikan LKS dan puzzle rantai makanan (<i>mencoba</i>) 	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa menyusun puzzle bersama teman sekelompoknya berdasarkan petunjuk di LKS ❖ Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menyusun puzzle yang di berikan guru. (<i>menalar</i>) ❖ Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. (<i>mengkomunikasikan</i>) 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memperkuat pengetahuan dan menyimpulkan pembelajaran bersama. ❖ Guru mengingatkan siswa untuk selalu mensyukuri karunia Tuhan yang telah memberi kesehatan jasmani dan rohani. ❖ Melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari dalam bentuk soal pilihan ganda. ❖ Menutup pembelajaran 	15 menit

H. PENILAIAN

Berikut ini rubrik penilaian pembelajaran IPA pada kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh yang meliputi penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

1. Sikap

No	Aspek yang dinilai	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1	Disiplin selama proses pembelajaran					
2	Rasa ingin tahu terhadap materi yang					

	dipelajari					
3	Tekun dan tanggung jawab dalam kelompok					
4	Bekerjasama dalam kelompok					

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

2. Pengetahuan

Instrumen penilaian : tes tertulis (isian)

Tes tertulis : skor

Skor maksimal : 100

Konversi Nilai (0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	Sangat Baik
66-80	B	Baik
51-65	C	Cukup
0-50	D	Kurang

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

3. Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1	siswa mampu menentukan kedudukan tingkat hewan pada rantai makanan					
2	Siswa mampu membedakan jenis hewan serta kedudukan hewan pada rantai makanan					

	siswa mampu menyusun puzzle rantai makanan secara benar					
	siswa mampu mengkomunikasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas					

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik

2 = Cukup

3 = Baik

1 = Kurang

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPA

Siti Nurjannah, S. Pd.

Nip.

Darussalam, 29 April 2017

Peneliti

Robi Rianda

Nim. 201223405

Lembar Kerja Siswa

Ayo kita kerjakan...!!!

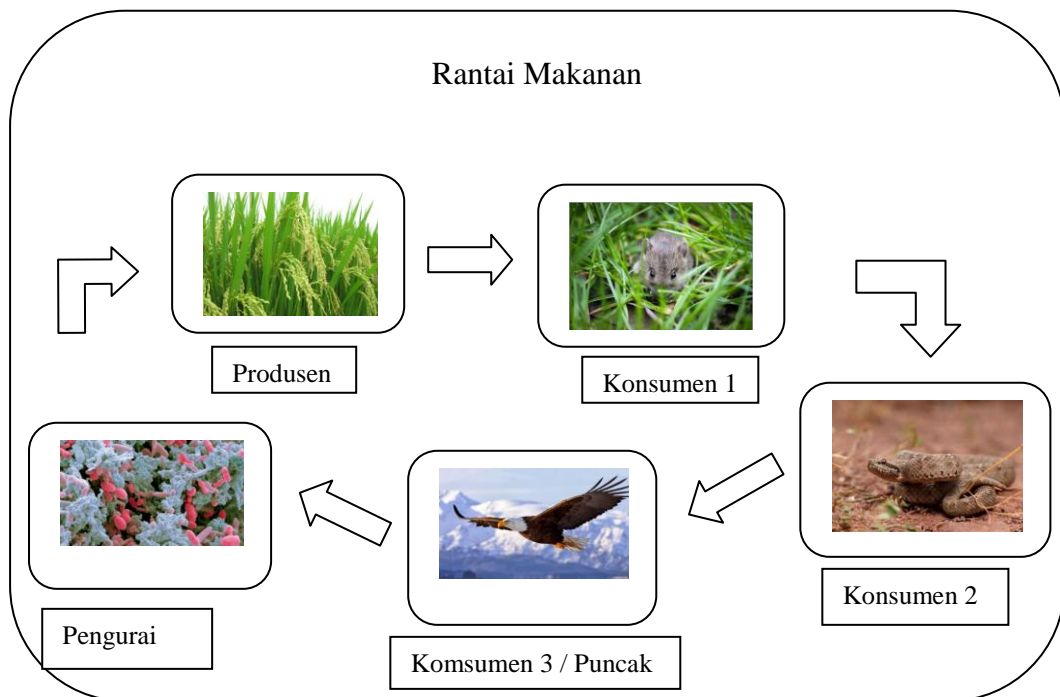
A. Alat dan bahan yang diperlukan

1. Alat tulis
2. Puzzle rantai makanan

B. Langkah kerjanya

1. Amatilah bentuk puzzle serta gambar hewan tersebut
2. Susunlah gambar hewan sesuai dengan tingkat kedudukan hewan bersama teman sekelompok.
3. Tentukan nama tingkat kedudukan pada hewan tersebut
4. Melihat kembali susunan yang di buat bersama kelompoknya.

C. Contohnya



SOAL TES

Nama:

Kelas:

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Proses makan dan memakan disebut juga dengan...
 - a. Seleksi alam
 - b. Perkembangbiakan
 - c. Rantai makanan
 - d. Hukum alam

2. Sebuah lingkungan yang dihuni oleh berbagai jenis hewan dan tumbuhan disebut...
 - a. Simbiosis
 - b. Habitat
 - c. Komunitas
 - d. Ekosistem

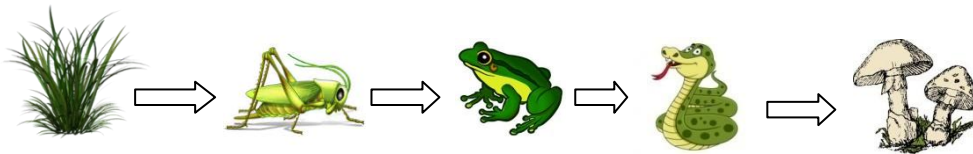
3. Jenis makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri adalah...
 - a. Rumput
 - b. Belalang
 - c. Cacing
 - d. Manusia

4. Tingkat kedudukan hewan dapat ditentukan berdasarkan...
 - a. Bentuk hewan
 - b. Tempat hidupnya
 - c. Jenis dan makanannya
 - d. Warna dan ukurannya

5. Ekosistem yang terbentuk karena peristiwa alam disebut...
- Ekosistem sempurna
 - Ekosistem tidak sempurna
 - Ekosistem buatan
 - Ekosistem alami
1. Pohon mangga 4. Harimau
 2. Kambing 5. Belalang
 3. Elang 6. Padi
6. Dari jenis hewan di atas, hewan yang berperan sebagai produsen ditunjukkan oleh nomor...
- 1 dan 2 c. 1 dan 6
 - 3 dan 5 d. 4 dan 6
- Pohon apel \implies Ulat \implies Ayam \implies Jamur
7. Berdasarkan rantai makanan di atas, jenis hewan yang dapat memakan dua jenis makanan menduduki tingkat konsumen...
- Konsumen I
 - Konsumen II
 - Konsumen III
 - Konsumen puncak
8. Berikut ini hewan yang menduduki tingkat konsumen puncak yaitu...
- Tikus
 - Rumput
 - Bebek
 - Ular

9. Berikut ini urutan rantai makanan yang benar adalah...

- a. Rumput → Katak → Ular → Jamur
- b. Pohon Bambu → Beruang → Panda → Harimau → Jamur
- c. Tanaman tomat → Ulat → Ayam → Musang → Jamur
- d. Nyamuk → Cicak → Tikus → bunglon → Bakteri



10. Rumput dan katak secara berturut-turut berperan sebagai...

- a. Produsen dan konsumen II
- b. Konsumen I dan konsumen III
- c. Produsen dan konsumen I
- d. Konsumen II dan konsumen III

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Mata Pelajaran : IPA / SAINS
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Sub Materi : Rantai Makanan
Hari / Tanggal : Sabtu/ 29 April 2017
Pertemuan Ke : 2 (dua)

A. Pengantar :

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan media puzzle. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk :

Berilah tanda cheklis (√) pada kolom yang sesuai menurut pilihan Bapak / Ibu.

C. Keterangan Kriteria Penilaian :

Kriteria menurut angka	Keterangan	Penilaian berdasarkan melihat berapa persen (%) tujuan yang tercapai setiap poin atau aspek aktivitas guru keseluruhan
1	Tidak Baik	0<49
2	Kurang	50-59
3	Cukup	60-71
4	Baik	72-85
5	Baik Sekali	86-100

D. Lembar Observasi

No	Aspek yang di amati	Kategori Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Pendahuluan/kegiatan awal						
a.	Guru mengkondisikan kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran						
b.	Guru memotivasi siswa dan mengapersepsi pembelajaran dengan pengaman awal belajar siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.						

c	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.						
II	Kegiatan Inti						
a.	Guru menempelkan gambar contoh rantai makanan dan menjelaskan Materi ekosistem yang berkaitan dengan rantai makanan.						
b.	Mengadakan Tanya jawab tentang materi ekosistem dan rantai makanan						
c	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberikan LKS dan puzzle tentang rantai makanan						
d	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS serta menyusun puzzle yang telah diberikan.						
e	Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.						
f	Setiap kelompok yang tampil di nilai oleh guru dan diberi penguatan tentang materi.						
III	Kegiatan Penutup						
a.	Guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya						
b.	Guru memberikan evaluasi belajar kepada siswa						
c	Melakukan refleksi						
	Jumlah Skor						
	Skor rata-rata						

E. Saran dan komentar pengamat / observer

.....

Pengamat / Observer

()

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Mata Pelajaran : IPA / SAINS
Kelas / Semester : V (lima) / II (Dua)
Sub Materi : Rantai Makanan
Hari / Tanggal : Sabtu/ 29 April 2017
Pertemuan Ke : 2 (Dua)

A. Pengantar :

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan media *puzzle*. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran.

B. Petunjuk :

Berilah tanda cheklis (√) pada kolom yang sesuai menurut pilihan Bapak / Ibu.

C. Keterangan Kriteria Penilaian :

Kriteria menurut angka	Keterangan	Penilaian berdasarkan melihat berapa persen (%) tujuan yang tercapai setiap poin atau aspek aktivitas guru keseluruhan
1	Tidak Baik	0<49
2	Kurang	50-59
3	Cukup	60-71
4	Baik	72-85
5	Baik Sekali	86-100

D. Lembar Observasi

No	Aspek yang di amati	Kategori Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Pendahuluan/kegiatan awal						
a.	Siswa mengikuti intruksi dari guru. (duduk tertib dan siap belajar)						
b.	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru						
c.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru						

II	Kegiatan Inti						
a.	Membantu guru menempelkan gambar di papan tulis dan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi rantai makanan dan ekosistem						
b.	Siswa bertanya jawab tentang materi rantai makanan dan ekosistem						
c.	Siswa membentuk kelompok sesuai intruksi yang diberikan oleh guru dan juga mengambil LKS dan puzzle tentang rantai makanan.						
d.	Siswa mengerjakan LKS dan menyusun puzzle yang telah diberikan oleh guru.						
e.	Siswa mendemonstrasikan hasil kerja kelompok						
f.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru						
III	Penutup						
a.	Siswa secara bersama-sama menarik kesimpulan						
b.	Siswa mengerjakan tes dari guru berupa pilihan ganda						
c.	Melakukan refleksi bersama guru						
	Jumlah Skor						
	Skor rata-rata						

E. Saran dan komentar pengamat / observer

.....

.....

Pengamat / Observer

()



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

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

Nomor : B- 3836 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/04/2017

18 April 2017

Tempat : -

Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun 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 : Robi Rianda
N I M : 201 223 405
Prodi / Jurusan : PGMI
Semester : X
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jln. Malahayati. Lr. Bispa

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 2 Kota Banda Aceh

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 IPA Melalui Media Puzzle Di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh

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

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,


M. Saif Farzah Ali

BAG. UMUM BAG. UMUM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH

Jln. Mohd. Jam No.29 Telp. 27959 – 22907 Fax. 22907
BANDA ACEH (Kode Pos 23242)

Nomor : B- 230 /Kk.01.07/4/TL.00/04/2017
Jenis : Biasa
Pimpinan : Nihil
Materi : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

21 April 2017

Kepala MIN 2
Kota Banda Aceh

Assalāmu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Mussalam Banda Aceh Nomor : B-3836/Un.08 /TU-FTK/TL.00/04/2017 tanggal 18 April 2017 ,
sehingga sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan Saudara
untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka
memenuhi persyaratan bahan penulisan **Skripsi**, dengan judul "**Peningkatan Hasil Belajar**
siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh"
Mada saudara :

Nama : **Robi Rianda**
NIM : 201 223 405
Prodi/Jurusan : PGMI
Semester : X

Agan ketentuan sebagai berikut :

harus berkonsultasi langsung dengan kepala madrasah yang bersangkutan dan Sepanjang
Tidak mengganggu proses belajar mengajar
Tidak memberatkan madrasah.
Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu)
Esemplar ke kantor kementerian agama kota banda aceh

Rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami
mohon terima kasih.

Kasi Pendidikan Madrasah,

Aiyub


usan :

Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 KOTA BANDA ACEH
JALAN TWK. HASYIM BANTA MUDA NO. 19
BANDA ACEH – 35521**

1 1 1 1 1 1 1 7 1 0 0 0 4

Surat: B - 108/Kk.01.07/04/2017

Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Dj-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb


Sehubungan dengan surat dari Kementrian Agama kota Banda Aceh dengan nomor: B-739/kk.01.07/4/TL.00/04/2017 tanggal 21 April 2017, perihal dalam rangka melakukan penelitian untuk memenuhi persyaratan penulisan Skripsi dengan judul “ **Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh** ”

Kepala MIN Merduati Banda Aceh dengan ini Menerangkan Bahwa :

Nama : **Robi Rianda**
NIM : 201 223 405
Prodi/Jurusan : PGMI
Semester : X

Telah mengumpulkan data di Sekolah MIN 2 Kota Banda Aceh pada tanggal 22 dan 25 April 2017 dalam rangka memenuhi persyaratan dalam penulisan Skripsi dengan judul “ **Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle di kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh** ”

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 27 April 2017
Kepala Madrasah

Fuulmiyati Sa'Ag, MA
NIP. 197912141997032003



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-6225/Un.08/FTK/KP.07.6/07/2017

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

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Memimbang : 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 18 Februari 2016

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA :

Menunjuk Saudara:

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1. Wati Oviana, M. Pd. | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Daniah, S. Si., M. Pd. | sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Robi Rianda
NIM : 201223405
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA melalui Media Puzzle di Kelas V MIN 2 Banda Aceh

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017
- KEEMPAT : 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 : 31 Juli 2017

An. Rektor
Dekan,



Muhammad Burrahman

Keputusan

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

FOTO PENELITIAN**Siklus I**

Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran media puzzle



Siswa menyusun puzzle bersama kelompoknya



Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok

Siklus II



Menjelaskan materi rantai makanan



Mengamati siswa menyusun puzzle



Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Nama | : Robi Rianda |
| 2. Nim | : 201223405 |
| 3. Tempat/Tanggal Lahir | : Kampong Baro, 20 Januari 1994 |
| 4. Jenis Kelamin | : Laki-Laki |
| 5. Agama | : Islam |
| 6. Kebangsaan/Suku | : Indonesia/Aceh |
| 7. Status | : Belum Kawin |
| 8. Alamat | : Krueng Cut. Lr. Bispa |
| 9. Pekerjaan | : Mahasiswa |
| 10. Nama Orang Tua | |
| a. Ayah | : Bukhari |
| b. Ibu | : Hafsah |
| 11. Pekerjaan Orang Tua | |
| a. Ayah | : Petani |
| b. Ibu | : Ibu Rumah Tangga |
| 12. Pendidikan | |
| a. SD | : MIN Kampong Baro |
| b. SLTP | : MTSs Nurul Falah Meulaboh 2009 |
| c. SLTA | : MAN Meulaboh I 2012 |
| d. PTN | : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2012-2017 |

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 27 Juli 2017

Penulis

Robi Rianda

NIM. 201223405