



PENERAPAN MEDIA GAMBAR PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SD NEGERI 1 SURULANGUN

Kukuh Prasetyo¹, Yeni Asmara², Andri Valen³
Universitas PGRI, Lubuklinggau, Indonesia
kukuhprasetyo@gmail.com

Article Info

Received : 25-05-2023

Accepted : 28-04-2023

Published : 30-06-2023

Abstract : *This study aims to determine the completeness of the social studies learning outcomes of class V students at SD Negeri 1 Surulangun after the application of the puzzle image media. The media used in this research is the puzzle image media. The population is all students of class V Surulangun, amounting to 43 students, while the sample is a class that is one of the non-random sampling techniques where the writer determines the sampling by determining special characteristics. Data collection was done by using test techniques. The data were analyzed by using the normality test and statistical t-test. The results showed that the students' pret-test mean score was 34.62 and the students' post-test mean score was 74.74. Based on the t-test analysis at a significant level = 0.05. Obtained ttable = 1.73 and tcount (7.26), so it can be concluded that the application of puzzle image media in the fifth grade social studies learning at SD Negeri 1 Surulangun is significantly complete.*

Keywords: *Application of puzzle image media, SD IPS learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS siswa Kelas V di SD Negeri 1 Surulangun setelah penerapan media gambar puzzle. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar puzzle. Populasinya seluruh siswa kelas V Surulangun yang berjumlah 43 siswa, sedangkan sampelnya adalah kelas yang salah satu teknik sampling non random sampling dimana penulis menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri khusus. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Teknik analisis data dengan uji normalitas dan statistik uji-t. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pret-test siswa adalah 34,62 dan nilai rata-rata post-test siswa adalah 74,74. Berdasarkan analisis uji-t pada taraf signifikan = 0,05. Di peroleh ttable = 1,73 dan thitung (7,26), sehingga dapat disimpulkan penerapan media gambar puzzle dalam pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 1 Surulangun signifikan tuntas.

Kata Kunci : Penerapan media gambar puzzle, Pembelajaran IPS SD

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sejalan dengan pendapat Nurkholis (2013:25) pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu masyarakat di samping memberikan ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewarisi nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah.

Menurut Azmi (2016:5) media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media *puzzle* yang digunakan sangat sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media *puzzle* memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media *puzzle* juga memungkinkan siswa dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *puzzle* yang semula acak menjadi utuh kembali.

Menurut Sudjana (dalam Menurut Witarsa, Jelita, Remana, Desanti 2018:61) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan pengertian IPS menurut Surahman dan Mukminan (2017:3) IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 09 sampai 17 Januari 2020 di SD Negeri 1 Surulangun diperoleh informasi hasil belajar IPS kelas V belum 100% siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 60. Hal ini terlihat dari hasil belajar IPS siswa kelas V, dengan 9 siswa yang belum mencapai KKM dan yang mencapai KKM 11 siswa, sedangkan dari keseluruhan siswa yang didapat nilai rata-rata mencapai 58,8 yaitu dari 20 siswa. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam belajar termasuk kategori kurang. Kurangnya tingkat keberhasilan siswa tersebut sesuai dengan pendapat Djamarah (2010:107) bahwa:

Keberhasilan proses mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali/optimal, apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik/minimal, apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
- 4) Kurang, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Surulangun. Didapatkan informasi bahwa selama ini telah menggunakan media pembelajaran namun kurang bervariasi hanya pada materi saja tertentu saja. Pembelajaran yang dilakukan selama ini menggunakan buku guru, buku siswa dan jarang sekali menerapkan media pembelajaran yang bervariasi.

Selain terkendalanya media pembelajaran, pembelajaran IPS juga terkendala dengan pengetahuan guru mengenai Kurikulum 2013. Sejak di uji cobakan kurikulum 2013 guru mengatakan mengalami kesulitan dalam menginovasi siswa dalam mencari dan membangun pengetahuan sendiri. Serta guru belum mampu mengatur waktu pembelajaran yang mengakibatkan terkadang ada beberapa materi disampaikan kurang maksimal.

Materi Peta geografis negara Indonesia di tema 1 kelas IV pada KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Materi Peta geografis negara Indonesia adalah materi pembelajaran yang harus ada di kelas IV berdasarkan kurikulum 2013. Guru mengalami kesulitan dalam menerapkan materi ini dikarenakan tidak semua materi bisa disampaikan hanya dengan panduan buku saja. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran IPS akan lebih mudah jika siswa melakukan atau mengalami langsung materi yang akan dipelajari. Pada materi ini guru di SD Negeri 1 Surulangun hanya menggunakan buku siswa dan buku guru dalam hal menyampaikan materi pembelajaran dan kurang menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa penerapan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas IV dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran

IPS. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Gambar *Puzzle* Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 1 Surulangun”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen dan analisis menggunakan statistik uji t. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah *pre-experiment* yaitu eksperimen yang hanya menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest and posttest group*.

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media gambar *puzzle* dan variabel terikat adalah hasil belajar IPS siswa. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Surulangun tahun ajaran 2020/2021.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes. Tes diberikan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang digunakan dalam bentuk uraian dengan jumlah 10 soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mencari rata-rata, simpangan baku, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji-t). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Setelah data di uji dengan uji normalitas maka berikutnya melakukan uji hipotesis untuk mengukur apakah setelah penerapan media diorama hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri 1 Surulangun signifikan tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Teknik analisis data

Analisis data yang di gunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah di rumuskan. Berikut ini uraian hasil analisis data:

1. Analisis Data *Pre-test*

Analisis data *pre-test* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi pembelajaran dengan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Surulangun.

Tabel 1
Hasil Belajar Tes Awal (*Pret-Test*)

Nilai	Keterangan	<i>Pre-test</i>	
		Frekuensi	Presentase
≥65	Tuntas	0	0%
<65	Belum Tuntas	20	100%
Jumlah		20 siswa	100%
Nilai Rata-Rata		34,62	

Berdasarkan tabel 1 maka dapat disimpulkan siswa yang mendapat nilai ≥ 65 dengan kriteria tuntas 0 siswa (0%) dan yang mendapat nilai < 65 dengan kriteria tidak tuntas yaitu 20 siswa (100%) dan nilai rata-rata 34,62.

2. Analisis Data *Post-test*

Tes akhir atau *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran IPS.

Tabel 2
Hasil Belajar Tes Akhir (*Post-Test*)

Nilai	Keterangan	<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Presentase
≥ 65	Tuntas	19	95%
< 65	Belum Tuntas	1	5%
Jumlah		20 siswa	100%
Nilai Rata-Rata		74,74	

Berdasarkan tabel 2 maka dapat disimpulkan siswa yang mendapat nilai ≥ 65 dengan kriteria tuntas 19 siswa (95%) dan yang mendapat nilai < 65 dengan kriteria tidak tuntas yaitu 1 orang (5%) dan nilai rata-rata 74,74.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku data *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* nilai rata-rata dan simpangan baku dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 4.3
Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	Rata-rata	Simpangan Baku
Tes Awal (<i>Pre-test</i>)	34,62	8,26
Tes Akhir (<i>Post-test</i>)	74,74	9,09

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat disimpulkan nilai rata-rata data tes awal (*pre-test*) yaitu 34,62 dan simpangan baku 8,26. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) yaitu 74,74 dan simpangan baku 9,09.

2. Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

Uji normalitas pada penelitian ini untuk mengetahui apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan = 0,05, Jika $<$ maka masing-masing data berdistribusi normal, dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4
Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Tes Awal (<i>Pre-Test</i>)	5,8412	4	9,4877	Normal
Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)	2,6389	4	9,4877	Normal

Dari tabel 4, menunjukkan nilai tes awal (*pre-test*) adalah 5,8412 dan nilai tes akhir (*post-test*) adalah 2,6389 lebih kecil dari pada nilai X_{tabel} yaitu 9,4877. Pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan (Chi Kuadrat) dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$.

C. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas, maka dapat diketahui bahwa data tes awal dan tes akhir berdistribusi normal. Dengan demikian uji hipotesis untuk mengetahui signifikan atau tidaknya penerapan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Surulangun dapat menggunakan uji-t statistik. Hasil perhitungan data dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5
Hasil Uji Hipotesis

t_{hitung}	Dk	t_{tabel}	Kesimpulan
7,26	20- 1=19	1,73	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a diterima dan H_o ditolak

Berdasarkan tabel 5 yang menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t (lampiran C) menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 7,26$ dan t_{tabel} yaitu 1,73 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Surulangun Kabupaten Musi Rawas Utara diterapkan Media gambar *puzzle* dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Surulangun secara signifikan tuntas”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas V di SD negeri 1 Surulangun tahun pelajaran 2020/2021. didapatkan nilai rata-rata tes akhir hasil belajar IPS sebesar 74,74 dengan ketuntasan belajar 95% siswa yang tuntas 19 siswa sedangkan siswa tidak tuntas 1 siswa hanya 5%. Hasil analisis uji-t didapatkan $t_{hitung} = 7,26 > t_{tabel} = 1,73$ yang menunjukkan bahwa hipotesis H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Surulangun setelah diterapkan media gambar *puzzle* dalam kategori signifikan tuntas

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Azmi, A. N. (2016). Penggunaan media puzzle pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 KRANJI PURWOKERTO. SKRIPSI: tidak diterbitkan.
- Falah. Iwan, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Dalam *Jurnal Lingkar Widyaiswara* Edisi 1 No. 4:104-117
- Faturrohamn, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Hidayat, R., & S, R. (2017). Perbedaan hasil belajar melalui penerapan model inkuiri terbimbing dan student team achievement divisions pada pelajaran ilmu pengetahuan alam. *Jurnal pedagogika dan dinamika pendidikan* , 6 (1), 45-55.

- Khomsoh, R., & Gregorius, J. (2010). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal PGSD* , 2 (1), 1-11.
- Lefudin. (2017). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan* , 1 (1), 24-44.
- Nizwardi, J & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitra Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman* , 3 (2), 333-343.
- Rosliyana. (2020). Pengaruh penerapan media pembelajaran puzzle picture terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem pencernaan manusia di smp 2 way seputih. Lampung: tidak diterbitkan.
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan media *puzzle* untuk pembelajaran materi mengidentifikasi beberapa jenis simbol dan rantai makanan kelas IV sekolah dasar tahun 2016/2017. *FKIP-PGSD* , 01 (1-9).
- Saubbasagu, V. (2016). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas II B SD Negeri GEDONGKIWO. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar* , 38 (5), 44-47.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sucahyo, D., & Supriyono. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *JPGSD* , 1 (2), 1-6.
- Sundayana, Rosnita. 2015. *Statistika Penelitian*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sugiyono, (2014). *Statistika untuk penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syafaruddin, Supiono, & Burhanuddin. (2019). *Guru Mari kita meluis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saubbaisagu, V. (2016). *Penggunaan Media Puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas II.B SD Negeri Gedongkiwo*, 38(5), 1-11.
- Witarsa, R., Jelita, F. F., Resmana, M., & Desanti, C. (2018). Pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar dalam pemecahan masalah. *Jurnal basicedu* , 2 (1), 58-68.