

Pemanfaatan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran IPS pada Materi

Membaca Peta di Kelas IV SD

Anisa Salsabila, Ita Rustiati Ridwan, & Susilawati

Universitas Pendidikan Indonesia, anisasalsabila@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, itarustiadiridwan@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, susilawati@upi.edu

Abstrak

Membaca peta merupakan materi penting dalam pembelajaran IPS sejak SD di kelas IV silabus. Tujuan siswa mempelajari peta adalah agar mereka dapat membaca peta, seperti mengetahui beberapa daerah, deskripsi permukaan bumi, juga mengetahui tentang simbol-simbol pada peta. Berdasarkan observasi awal peneliti di SDN Lialang, guru tidak menggunakan media pembelajaran. Sebaliknya, mereka menggunakan satu-satunya metode verbal. Hal ini membuat pembelajaran menjadi pasif dan membosankan. Oleh karena itu peneliti menggunakan puzzle peta sebagai media dan metode pembelajaran, dengan harapan dapat mengetahui proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peta siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan model dari Kemmis dan MC Taggart. Hasil penelitian ini pada kegiatan belajar siswa pra siklus, siswa mendapat 48%, kemudian setelah teka-teki peta dilaksanakan pada siklus I meningkat menjadi 68% dan meningkat lagi menjadi 85,3% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat. Pada awal pra-siklus sebelum menggunakan teka-teki peta, hanya 28%. Pada siklus I setelah penerapan puzzle, persentase ketuntasan meningkat menjadi 48%. Dan meningkat lagi pada siklus II, menjadi 84%.

Kata Kunci: baca peta, teka-teki. media pembelajaran

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan, oleh karena itu proses pendidikan di sekolah tidak serampangan, melainkan proses yang berusaha menghasilkan hasil atau memicu proses belajar pada anak. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar, guru harus inovatif dan menyenangkan, yang bisa membuat pembelajaran menjadi hidup, dengan hal ini pembelajaran lebih efektif dan lebih membangkitkan minat siswa pada materi pelajaran yang dibahas. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara monoton, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi prestasi dalam proses pembelajaran. Maka, dalam pembelajaran IPS juga perlu adanya inovasi pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah satu-satunya disiplin akademik yang mengajarkan siswa bagaimana memahami fenomena sosial dan pandangan dunia yang ada. Menurut Kemendikbud dalam (Pratiwi, et al., 2021:200), dari segitu tujuan, kurikulum IPS memiliki empat tujuan: (1) agar siswa dapat memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat umum ; (2) memiliki keterampilan berpikir logis ; (3) memiliki kesadaran sosial dan berkemanusiaan ; dan (4) memiliki keterampilan yang diperlukan untuk komunikasi, kerja tim dan persaingan dalam masyarakat umum. Untuk itu, sangat penting untuk mengenalkan dan menjelaskan IPS kepada siswa di jenjang sekolah dasar.

Peta adalah komponen penting dari kurikulum geografi IPS yang harus diajarkan kepada siswa di sekolah dasar. Dalam (Hasanah, 2021:6) manfaat dari siswa mempelajari materi peta adalah agar siswa dapat mengetahui bentuk dan gambaran dari permukaan bumi, mengetahui apa arti simbol-simbol yang terdapat pada peta, selain itu peta juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjukkan lokasi mana saja yang ingin diketahui. Oleh karena itu, siswa perlu mempelajari materi dan paham bagaimana membaca peta. Membaca peta merupakan materi yang terdapat dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar salah satunya dalam silabus kelas IV.

Pembelajaran IPS juga dapat dilakukan secara menarik dan tidak terkesan membosankan bagi siswa jika guru memilih strategi dan media pengajaran yang efektif. Menurut Suyadi & Maulidya dalam (Rahayuningsih, Soesilo, & Kurniawan, 2019:12) metode bermain adalah suatu bentuk pengajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih mengelola emosi dan mengekspresikan pikiran mereka sambil berinteraksi dengan temannya dengan cara menyenangkan dan menarik. Menurut H. Malik dalam buku (Sumiharsono & Hasanah, 2017:10) Media pembelajaran dapat digunakan dalam setiap situasi untuk membantu siswa mencapai tujuan pendidikannya dengan membantu mereka berpikir kritis, merasa terinspirasi dan berkomunikasi satu sama lain.

Dengan hal itu, permainan merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa aktif, kreatif dan menyenangkan. Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti adalah permainan puzzle. (Khasanah, 2021:17) mengatakan bahwa melalui penggunaan media permainan puzzle selama proses pembelajaran dapat mengembangkan motivasi belajar siswa, menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan konsentrasi siswa saat memecahkan masalah. Dengan demikian, penelitian ini memanfaatkan permainan puzzle sebagai sebuah metode dan media pada pembelajaran IPS kelas IV pada materi membaca peta, dengan tujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta di kelas IV dengan menggunakan permainan puzzle.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Permainan Puzzle Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Membaca Peta di Kelas IV Sekolah Dasar”.

Metodologi

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Melalui pendekatan kualitatif, maka peneliti dapat mengetahui secara natural dan mendeskripsikan mengenai permasalahan yang akan diteliti.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) model dari Kemmis dan Mc Taggart. Model ini pada setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada perencanaan, peneliti menyusun rancangan tindakan tentang permasalahan yang perlu ditindak. Pada tahap tindakan, peneliti menerapkan rancangan tindakan yang telah ditentukan. Pada tahap observasi, peneliti mengamati dampak yang terjadi ketika tindakan dilakukan kepada siswa. Di tahap refleksi, peneliti mengkaji, dan mengidentifikasi dampak tindakan yang telah dilakukan.

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Lialang dengan jumlah sebanyak 25 siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. pelaksanaan tes merupakan latihan soal sesuai dengan indikator materi yang diberikan, yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan siswa dan membuktikan suatu program yang dilaksanakan telah tercapai atau belum. Tes ini dilakukan mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II. untuk mengetahui adanya aktivitas yang dilakukan, seperti gambar kegiatan yang berupa laporan penelitian. Adapun pedomannya sebagai berikut:

Tabel 12 Pedoman Observasi Aktivitas KBM Guru

NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI	
		YA	TIDAK
Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru melakukan pengkondisian kelas sebelum memulai pembelajaran		
2	Guru melakukan apersepsi		
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
4	Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa		
Kegiatan Inti			
5	Guru menjelaskan konsep pembelajaran		
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran		
7	Guru menggunakan media pembelajaran puzzle peta		
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/memberi tanggapan		
9	Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok		
10	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan		
11	Memberikan penghargaan kepada siswa		
Kegiatan Penutup			
12	Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan		
13	Memberi penguatan kepada siswa		
14	Melakukan kegiatan evaluasi		
15	Menggunakan waktu secara efisien selama pembelajaran		
JUMLAH			
PERSENTASE			

Tabel 13 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta

NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI		
		1	2	3
Kesiapan				
	Siswa tertib saat guru akan memulai pembelajaran			
	Siswa merespon saat guru melakukan kegiatan apersepsi			
	Siswa memperhatikan tujuan dan metode pembelajaran yang disampaikan guru			
Pra-penerapan				
	Siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran			
	Siswa menyimak materi yang disampaikan guru			
	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan puzzle peta			
Penerapan				
	Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok			
	Siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab			
	Siswa berani memaparkan hasil diskusi di depan kelas			
Pemahaman				
	Siswa berani menyampaikan kesulitan yang dialami			
	Siswa dapat menyimpulkan atas materi yang telah dipelajari			
	Siswa fokus dalam mengerjakan soal tes evaluasi			

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Satu yaitu reduksi data, tahap dimana hasil yang didapatkan, lalu disatukan kemudian dirangkum dan diseleksi data yang paling pokok. Tahap kedua yaitu penyajian data, catatan lapangan yang terkumpul lalu disederhanakan dalam bentuk deskriptif. Tahap ketiga yaitu penarikan kesimpulan atas hasil data yang telah diperoleh, kemudian diverifikasi, kegiatan verifikasi ini digunakan untuk menarik kesimpulan yang dapat dipercaya dan dapat diverifikasi dengan

data dari catatan lapangan sehingga kesimpulan yang ditarik bersifat konklusif dan valid dalam prosesnya.

Pada tahap validasi data dilakukan, yang pertama triangulasi teknik yang merupakan campuran dalam mengumpulkan data. Triangulasi yang digunakan berupa pedoman observasi dan catatan lapangan. Tahap validasi yang kedua yaitu member check, yang merupakan proses pemeriksaan data yang didapatkan sesuai atau tidak dengan yang diberikan ke narasumber. Ketiga expert opinion atau pendapat ahli, pada tahap ini perlu adanya konsultasi sebelum melakukan penelitian kepada ahli bidang. Keempat audit trail, yaitu menyimpan semua kegiatan yang telah dilakukan, diharapkan disimpan dengan baik.

Hasil Dan Pembahasan

Sebelum melakukan pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin serta membahas perencanaan pelaksanaan penelitian kepada guru kelas dan kepala sekolah pada Kamis, 24 Maret 2022. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siklus I dan siklus II. Dalam penelitian ini yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas 4B SDN Lialang dengan jumlah 25 siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peta membaca di kelas IV dengan menggunakan permainan puzzle. Adapun hasil yang didapatkan dalam setiap prosesnya adalah sebagai berikut.

Pra-Siklus

Observasi pra-siklus ini dilaksanakan pada Sabtu, 16 April 2022. Pada tahapan observasi ini meliputi data keadaan kelas, data keadaan siswa, data keadaan kemampuan siswa serta nilai siswa yang diperoleh, dan di tahap ini dilaksankannya kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui keadaan kelas dan siswa yang belum diketahui oleh peneliti, kegiatan yang diamati dalam tahap ini yaitu memantau kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Pada saat proses pembelajaran, guru masih kurang dalam memanfaatkan media belajar pendukung seperti peta gantung yang disediakan sekolah. Guru juga mengajar dengan menggunakan metode ceramah, dan mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa kurang aktif.

Hal tersebut pun dapat menyebabkan proses belajar menjadi kurang menarik, siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Dengan demikian, pemahaman siswa dan hasil belajar siswa terhadap materi membaca peta pun terbilang kurang. Siswa belum mampu membaca peta seperti mengetahui apa saja provinsi dan pulau-pulau yang ada di Indonesia. Dengan tidak adanya media pembelajaran yang menarik sebagai teman belajar, siswa hanya meraba-raba apa yang dijelaskan oleh guru.

Di bawah ini adalah tabel hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada pra-siklus.

Tabel 14 Hasil Observasi Aktivitas KBM Guru Pra-Siklus

NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI	
		YA	TIDAK
Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru melakukan pengkondisian kelas sebelum memulai pembelajaran	√	
2	Guru melakukan apersepsi		√
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
4	Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa		√
Kegiatan Inti			
5	Guru menjelaskan konsep pembelajaran		√
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran	√	
7	Guru menggunakan media pembelajaran puzzle peta		√
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/memberikan tanggapan	√	
9	Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok		√
10	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan		√
11	Memberikan penghargaan kepada siswa		√

Kegiatan Penutup		
12	Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan	√
13	Memberi penguatan kepada siswa	√
14	Melakukan kegiatan evaluasi	√
15	Menggunakan waktu secara efisien selama pembelajaran	√
JUMLAH		10
PERSENTASE		33,3%

Informasi:

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

$$P: \frac{\text{Jumlah YA}}{\text{Jumlah Seluruh Aspek}} \times 100\%$$

$$P: \frac{5}{15} \times 100\% = 33,3\% \text{ (Cukup)}$$

Berdasarkan kekurangan yang dimiliki guru selama proses belajar mengajar hal ini dapat diatasi dengan perlunya mempersiapkan metode mengajar dan media pembelajaran yang akan digunakan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 15 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pra-Siklus

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
1	AH	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	20
2	AWR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	14
3	AAA	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	22
4	ANW	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
5	AH	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
6	AUP	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15
7	CAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	DZ	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13
9	IKBA	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	22
10	J	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	22

11	M	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	14
12	MRP	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	16
13	MAF	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	2	2	22
14	MR	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	2	2	22
15	NS	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	18
16	NBH	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
17	QGAN	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	23
18	RNS	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	21
19	RA	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	18
20	S	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	17
21	S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13
22	SAH	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15
23	WAD	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	17
24	ZAM	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	13
25	ZAR	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	21
JUMLAH		41	44	41	38	39	25	30	37	26	37	38	36	432
PERSENTASE												48%		
KRITERIA PERSENTASE												Cukup		

Informasi:

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

$$P = \frac{\text{Jumlah aktivitas yang diamati}}{\text{total skor max}} \times 100\%$$

$$P = \frac{432}{900} \times 100\% = 48\% \text{ (Cukup)}$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang telah didapatkan pada pra-siklus ini, siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, siswa masih kurang dalam memaparkan hasil diskusi, kerjasama antar siswa masih kurang.

Pada tahap pra siklus ini, peneliti juga melakukan pemberian tes kepada siswa dengan tujuan untuk menguji seberapa jauh siswa menguasai materi.

Tabel 16 Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

NO	NAMA	NILAI	KETUNTASAN
1	AH	45	Tidak tuntas

2	AWR	38	Tidak tuntas
3	AAA	60	Tidak tuntas
4	ANW	58	Tidak tuntas
5	AH	60	Tidak tuntas
6	AUP	58	Tidak tuntas
7	CAP	38	Tidak tuntas
8	DZ	50	Tidak tuntas
9	IKBA	78	Tuntas
10	J	78	Tuntas
11	M	50	Tidak tuntas
12	MRP	58	Tidak tuntas
13	MAF	78	Tuntas
14	MR	58	Tidak tuntas
15	NS	45	Tidak tuntas
16	NBH	78	Tuntas
17	QGAN	80	Tuntas
18	RNS	45	Tidak tuntas
19	RA	58	Tidak tuntas
20	S	78	Tuntas
21	S	58	Tidak tuntas
22	SAH	30	Tidak tuntas
23	WAD	58	Tidak tuntas
24	ZAM	78	Tuntas
25	ZAR	58	Tidak tuntas
Jumlah		1473	
Nilai Rata-Rata		58,9	
Persentase Ketuntasan Siswa		28%	
Persentase Ketidaktuntasan Siswa		72%	

Informasi:

Persentase Ketuntasan Siswa

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa

< 30% = baik

31% - 61 % = cukup

61% - 100% = kurang

- Nilai Rata-rata = $\frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$

Nilai Rata-rata = $\frac{1473}{25} = 58,9$ (Cukup)

- Persentase Ketuntasan Siswa =

$$\frac{\text{Jumlah Siswa Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Persentase Ketuntasan Siswa =

$$\frac{7}{25} \times 100\% = 28\% \text{ (Kurang)}$$

- Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa $\frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tidak Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$

$$\text{Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa} = \frac{18}{25} \times 100\% = 72\% \text{ (Kurang)}$$

Berdasarkan hasil tes pada pra-siklus masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran IPS materi membaca peta, karena proses pembelajaran monoton, mulai dari guru yang mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan pun kurang menarik dan tidak digunakan semaksimal mungkin sehingga pembelajaran terasa membosankan. Oleh karenanya peneliti akan melanjutkan tindakan ke tahap siklus I.

Siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 20 April 2022. Perbaikan yang akan dilaksanakan pada hasil belajar siswa dan mengubah kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif dan menarik perhatian siswa.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan do'a. kemudian guru melakukan apersepsi dan tanya jawab kecil. Lalu setelahnya guru menjelaskan materi mengenai peta Indonesia, mulai dari pengertian, fungsi, simbol pada peta, arah mata angin, provinsi dan pulau di Indonesia. Selanjutnya guru menjelaskan media puzzle peta dan membentuk siswa menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok dibagikan 5 puzzle peta pulau terbesar di Indonesia yakni pulau sumatera, pulau Sulawesi, pulau Kalimantan, pulau papua, dan pulau jawa serta LKS. Seluruh siswa terlihat antusias dan gembira.

Siswa berkontribusi dalam kelompok untuk menyelesaikan kepingan-kepingan puzzle. Dari situ siswa melakukan tukar pikiran berdasarkan pendapatnya masing-masing. Setelah semua kelompok selesai menyusun puzzle peta, setiap perwakilan kelompok menyampaikan hasil yang didapatkan. Kemudian pada kegiatan akhir siswa diberikan soal tes sebagai dasar evaluasi materi. Lalu pembelajaran ditutup dengan do'a.

Tabel 17 Hasil Observasi Aktivitas KBM Guru Siklus I

NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI	
		YA	TIDAK
Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru melakukan pengkondisian kelas sebelum memulai pembelajaran	√	
2	Guru melakukan apersepsi	√	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
4	Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa		√
Kegiatan Inti			
5	Guru menjelaskan konsep pembelajaran	√	
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran	√	
7	Guru menggunakan media pembelajaran puzzle peta	√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/memberi tanggapan	√	
9	Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	√	
10	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan	√	
11	Memberikan penghargaan kepada siswa		√
Kegiatan Penutup			
12	Membimbing siswa dalam membua kesimpulan	√	
13	Memberi penguatan kepada siswa		√

14	Melakukan kegiatan evaluasi	√	
15	Menggunakan waktu secara efisien selama pembelajaran		√
JUMLAH		10	5
PERSENTASE		66,7%	

Informasi:

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

P: $\frac{\text{Jumlah YA}}{\text{Jumlah Seluruh Aspek}} \times 100\%$

P: $\frac{10}{15} \times 100\% = 66,7\%$ (Baik)

Berdasarkan hasil di atas, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, tidak memotivasi siswa, tidak memberikan penghargaan atas prestasi siswa, tidak memberikan penguatan di akhir pembelajaran dan guru kurang dalam efisien dalam menggunakan waktu mengajar.

Tabel 18 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
1	AH	2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	20
2	AWR	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	17
3	AAA	2	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	3	27
4	ANW	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	25
5	AH	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
6	AUP	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	29
7	CAP	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	19
8	DZ	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	18
9	IKBA	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	31
10	J	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	29
11	M	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	27
12	MRP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
13	MAF	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
14	MR	2	3	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	24

15	NS	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	25
16	NBH	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	24
17	QGAN	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	27
18	RNS	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	27
19	RA	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	19
20	S	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	29
21	S	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	23
22	SAH	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	22
23	WAD	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	28
24	ZAM	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
25	ZAR	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	25
JUMLAH		50	56	51	50	54	62	49	47	47	46	49	51	612
PERSENTASE													68%	
KRITERIA PERSENTASE													Baik	

Infomasi:

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

$$P = \frac{\text{Jumlah aktivitas yang diamati}}{\text{total skor max}} \times 100\%$$

$$P = \frac{612}{900} \times 100\% = 68\% \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa di atas, siswa sudah mulai muncul rasa antusias dalam belajar yang berarti pembelajaran IPS materi membaca peta menggunakan media puzzle peta menarik bagi siswa, siswa pun sudah mulai aktif dalam kegiatan tanya jawab, namun kepercayaan diri siswa masih kurang dan perlu ditingkatkan.

Tabel 19 Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	NAMA	NILAI	KETUNTASAN
1	AH	68	Tidak tuntas
2	AWR	53	Tidak tuntas
3	AAA	70	Tuntas
4	ANW	66	Tidak tuntas

5	AH	68	Tidak tuntas
6	AUP	81	Tuntas
7	CAP	53	Tidak tuntas
8	DZ	51	Tidak tuntas
9	IKBA	81	Tuntas
10	J	98	Tuntas
11	M	68	Tidak tuntas
12	MRP	66	Tidak tuntas
13	MAF	78	Tuntas
14	MR	70	Tuntas
15	NS	68	Tidak tuntas
16	NBH	81	Tuntas
17	QGAN	96	Tuntas
18	RNS	78	Tuntas
19	RA	65	Tidak tuntas
20	S	81	Tuntas
21	S	65	Tidak tuntas
22	SAH	63	Tidak tuntas
23	WAD	85	Tuntas
24	ZAM	81	Tuntas
25	ZAR	66	Tidak tuntas
Jumlah		1800	
Nilai Rata-Rata		72	
Persentase Ketuntasan Siswa		48%	
Persentase Ketidaktuntasan Siswa		52%	

Infomasi:

Persentase Ketuntasan Siswa

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa

< 30% = baik

31% - 61 % = cukup

61% - 100% = kurang

- Nilai Rata-rata = $\frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$

Nilai Rata-rata = $\frac{1800}{25} = 72$ (Baik)

- Persentase Ketuntasan Siswa = $\frac{\text{Jumlah Siswa Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$

Persentase Ketuntasan Siswa = $\frac{12}{25} \times 100\% = 48\%$ (Cukup)

- Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa $\frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tidak Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$

Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa = $\frac{13}{25} \times 100\% = 52\%$ (Cukup)

Berdasarkan hasil tes di atas ada sebagian siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran IPS materi membaca peta, karena masih dalam tahap pengenalan pembelajaran menggunakan permainan puzzle peta. Dengan itu peneliti akan melakukan refleksi terhadap pembelajaran pada siklus I dengan membimbing siswa secara lebih mendalam. Dikarenakan pada siklus I ini hasilnya belum seperti yang diharapkan, maka peneliti akan melanjutkan tindakan ke tahap siklus II.

Siklus II

Rangkaian siklus II dilakukan pada tanggal 21 April 2022. Secara garis besar pelaksanaan siklus II ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Kegiatan awal diawali dengan do'a dan salam. Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran. Guru kemudian mengumumkan materi yang akan dipelajari kembali, kemudian siswa tersebut dibentuk menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok dibagikan 1 puzzle peta Indonesia beserta LKS. Kemudian siswa berdiskusi dengan kelompoknya. Setelah semua siswa selesai berdiskusi dengan teman sekelompoknya, peneliti meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk menjelaskan hasil diskusinya. Pada momen ini siswa rebutan acung jari agar maju di depan kelas untuk menjelaskan hasil diskusi kelompok, disini siswa tampak jauh lebih percaya diri dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran telah berubah. Setelah itu, siswa dibagikan soal tes evaluasi untuk dikerjakan. Kemudian dibuka sesi tanya jawab atas materi yang telah dipelajari dan memberikan penguatan kepada siswa saat membuat kesimpulan.

Tabel 20 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
1	AH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35
2	AWR	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	32
3	AAA	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	32
4	ANW	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	31
5	AH	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	30
6	AUP	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	36
7	CAP	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	25
8	DZ	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	25
9	IKBA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35
10	J	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	34
11	M	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	33
12	MRP	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25
13	MAF	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	27
14	MR	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	33
15	NS	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	30
16	NBH	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	33
17	QGAN	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	32
18	RNS	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	31
19	RA	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	24
20	S	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	33
21	S	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	33
22	SAH	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	29
23	WAD	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	33
24	ZAM	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	27
25	ZAR	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	30
JUMLAH		62	68	57	63	69	71	67	68	61	57	58	67	768
PERSENTASE													85,3%	
KRITERIA PERSENTASE													Baik	

Informasi:

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

$$P = \frac{\text{Jumlah aktivitas yang diamati}}{\text{total skor max}} \times 100\%$$

$$P = \frac{768}{900} \times 100\% = 85,3\% \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa di atas, aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat, seperti keaktifan, antusias belajar, dan percaya diri. siswa sudah mulai muncul rasa antusias dalam belajar yang berarti pembelajaran IPS materi membaca peta menggunakan media puzzle peta menarik bagi siswa, siswa pun sudah mulai aktif dalam kegiatan tanya jawab.

Tabel 21 Hasil Observasi Aktivitas KBM Guru Siklus II

NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI	
		YA	TIDAK
Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru melakukan pengkondisian kelas sebelum memulai pembelajaran	√	
2	Guru melakukan apersepsi	√	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4	Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa	√	
Kegiatan Inti			
5	Guru menjelaskan konsep pembelajaran	√	
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran	√	
7	Guru menggunakan media pembelajaran puzzle peta	√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/memberi tanggapan	√	
9	Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	√	
10	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan	√	
11	Memberikan penghargaan kepada siswa		√
Kegiatan Penutup			
12	Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan	√	

13	Memberi penguatan kepada siswa	√	
14	Melakukan kegiatan evaluasi	√	
15	Menggunakan waktu secara efisien selama pembelajaran		√
JUMLAH		13	2
PERSENTASE		86,7%	

Informasi:

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

$$P: \frac{\text{Jumlah YA}}{\text{Jumlah Seluruh Aspek}} \times 100\%$$

$$P: \frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\% \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan hasil di atas, guru tidak memberikan penghargaan kepada siswa dan guru masih kurang dalam menggunakan waktu dengan efisien.

Tabel 22 Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	NAMA	NILAI	KETUNTASAN
1	AH	83	Tuntas
2	AWR	70	Tuntas
3	AAA	85	Tuntas
4	ANW	65	Tidak Tuntas
5	AH	95	Tuntas
6	AUP	85	Tuntas
7	CAP	78	Tuntas
8	DZ	93	Tuntas
9	IKBA	76	Tuntas
10	J	100	Tuntas
11	M	95	Tuntas
12	MRP	100	Tuntas
13	MAF	91	Tuntas

14	MR	95	Tuntas
15	NS	65	Tidak Tuntas
16	NBH	85	Tuntas
17	QGAN	85	Tuntas
18	RNS	70	Tuntas
19	RA	66	Tidak Tuntas
20	S	93	Tuntas
21	S	63	Tidak tuntas
22	SAH	76	Tuntas
23	WAD	88	Tuntas
24	ZAM	91	Tuntas
25	ZAR	96	Tuntas
Jumlah		2089	
Nilai Rata-Rata		83,5	
Persentase Ketuntasan Siswa		84%	
Persentase Ketidaktuntasan Siswa		16%	

Informasi:

Persentase Ketuntasan Siswa

61% - 100% = baik

31% - 61 % = cukup

< 30% = kurang

Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa

< 30% = baik

31% - 61 % = cukup

61% - 100% = kurang

- Nilai Rata-rata = $\frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$

Nilai Rata-rata = $\frac{2089}{25} = 83,56$ (Baik)

$$\text{- Persentase Ketuntasan Siswa} = \frac{\text{Jumlah Siswa Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan Siswa} = \frac{21}{25} \times 100\% = 84\% \text{ (Baik)}$$

$$\text{- Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tidak Mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa} = \frac{4}{25} \times 100\% = 16\% \text{ (Cukup)}$$

Berdasarkan hasil tes di atas ada 4 orang siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran IPS materi membaca peta.

Namun secara keseluruhan, hasil belajar siswa di kelas IVB SDN Lialang meningkat di siklus II ini dan ketuntasan siswa telah mencapai target yaitu 80% siswa tuntas atau mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Selain itu hasil keaktifan siswa juga meningkat dengan target yang ditentukan yaitu 75%. Maka dari itu peneliti dan guru memutuskan untuk mencukupkan tindakan pada siklus II ini.

Kesimpulan

Melalui pemanfaatan permainan puzzle dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti siswa menjadi antusias dalam belajar, aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Aktivitas guru pada pra-siklus 33,3%, siklus I 66,7% dan siklus II 86,7%. Aktivitas belajar siswa pada pra-siklus 48%, siklus I 68% dan siklus II 85,3%. Pada hasil belajar siswa pada pra-siklus siswa yang tuntas 28% dari 25 siswa, siklus I 48% siswa yang tuntas dari 25 siswa dan siklus II ada 84% siswa yang tuntas dari 25 siswa. Hasil belajar siswa telah mencapai target penelitian yang telah ditentukan yakni 80% siswa tuntas dalam hasil belajar.

Bibliografi

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, N. (2021). *BPSC Modul Ilmu pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khasanah, S. K. (2021). *Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Ra Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. Kudus: IAIN Kudus Repository. Diambil kembali dari <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/5507>
- Majid, A. (2017). *ANALISIS DATA PENELITIAN KUALITATIF*. Makassar: Aksara Timur.

- Nizamuddin, Azan, K., Anwar, K., Ashoer, M., Nuramini, A., Dewi, I., . . . Sumianto. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pratiwi, D. A., Kosilah, Asnawi, Jahja, A. S., Wau, M. P., Suardika, I. K., . . . Sormin, S. A. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Banda Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11-18.
- Rosyada, D. (2020). *PENELITIAN KUALITATIF UNTUK ILMU PENDIDIKAN*. Jakarta: KENCANA.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran (Buku Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik)*. Jember: Pustaka Abadi.