

PENGARUH MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK PADA SISWA KELAS 3 SDN 1 SELUR

Widianingrum¹, Edy Suprpto², Welly Martinus³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru PGSD 1, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Jawa Timur

³ SD Negeri 1 Selur, Ponorogo, Jawa Timur

E-mail: nwidia829@gmail.com, edy.mathedu@unipma.ac.id, welija69@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas 3 di SDN 1 Selur dengan rata-rata kelas yaitu 60. Secara klasikal juga belum memenuhi target pencapaian Kriteria Ketuntasan Klasikal yaitu $\geq 85\%$, ini dibuktikan dengan hasil observasi peneliti kepada guru yang mengajar dikelas, bahwa siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa dari 14 siswa dengan presentase 14,29%. Hal ini disebabkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran, kurang adanya kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok, kemudian guru yang tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar tematik. Tujuan diadakan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tematik tema 8 pada kelas 3 SDN 1 Selur. PTK ini dilaksanakan dengan dua siklus, pada saat peneliti melakukan praktik mengajar siklus I dengan bantuan media gambar presentase hasil belajar yang dicapai adalah 57,14% (8 siswa), Kemudian peneliti melakukan siklus II dengan menggunakan media puzzle didapatkan hasil belajar yang naik secara signifikan yaitu 92,86% (13 siswa). Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Puzzle dapat meningkatkan Hasil Belajar Tematik.

Kata kunci : Hasil belajar, Tematik, Media Puzzle

Abstract

This type of research uses Classroom Action Research (CAR) with planning, implementation, observation and reflection steps. This research is motivated by the low learning outcomes of grade 3 students at SDN 1 Selur with a class average of 60. Classically it has also not met the target of achieving the Classical Completeness Criteria, namely $\geq 85\%$, this is evidenced by the results of observations by researchers to teachers who teach in class, that students who complete as many as 2 students out of 14 students with a percentage of 14.29%. This is because students tend to be passive in learning, students are less interested in learning activities, lack of cooperation between students in working groups, then teachers do not use learning media when teaching thematic. The purpose of this research was to find out the increase in learning outcomes thematic theme 8 in class 3 of SDN 1 Selur. This PTK was carried out in two cycles, when the researcher carried out teaching practices in cycle I with the help of media images the percentage of learning outcomes achieved was 57.14% (8 students). namely 92.86% (13 students). Thus the results of the study show that the application of the Puzzle method can improve Thematic Learning Outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Thematic, Media Puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan manusia di suatu negara. Kualitas pendidikan yang baik juga merupakan salah satu parameter untuk negara maju. Salah satu pertanda bahwa pendidikan tersebut berkualitas adalah terlaksananya sistem pembelajaran secara tepat menyeluruh melibatkan semua komponen- komponen yang ada dalam sistem pembelajaran. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Hal ini berarti bahwa keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. (Asyar, 2011). Dalam proses ini guru memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diajukan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain lain aspek yang ada pada individu yang belajar (Sudjana,2000).

Proses pembelajaran peserta didik didalam kelas dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan pencapaian akademik peserta didik. Selain itu guru juga memiliki peran penting dalam proses peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami. Jadi dalam kesimpulannya, peningkatan siswa merupakan indikator penting untuk mengukur keberhasilan belajar. Namun, peningkatan ini tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan melibatkan peran penting guru dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran (Utami, 2022).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik (Trianto, 2010: 79). Pembelajaran tematik berfungsi untuk memberikan

kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang dipelajari merupakan materi yang bersifat nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa (Kemendikbud, 2014: 16). Jadi, fungsi dari pembelajaran tematik adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep dalam pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan pada saat guru kelas 3 SDN 1 Selur mengajar siswa sebagian besar belum mencapai nilai KKM pada tema 8. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya kurangnya minat siswa untuk belajar, siswa cenderung pasif di kelas dan jarang mengutarakan pendapat pribadi sehingga interaksi guru dan siswa kurang. Selain itu, siswa sulit untuk menerima isi materi yang di sampaikan oleh guru walaupun guru telah mencoba untuk mengulangi menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan.

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan, selain faktor-faktor tersebut penggunaan media pembelajaran yang variatif dalam kegiatan pembelajaran juga merupakan faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Guru cenderung menggunakan media yang ada pada buku dan membuat siswa merasa bosan. Setelah peneliti melihat permasalahan yang terjadi di kelas 3 SDN 1 Selur, maka peneliti mempunyai solusi untuk memecahkan masalah tersebut yaitu dengan mencoba media pembelajaran yang efektif di kelas, menggunakan metode pembelajaran Puzzle Amplop.

Media pembelajaran puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang edukatif dan dapat merangsang kemampuan anak dengan cara bermain bongkar pasang, merangkai dan menggabungkan beberapa potongan-potongan gambar menjadi suatu bentuk gambar yang utuh dan sempurna. Puzzle dapat berupa potongan gambar yang disusun menjadi suatu gambar yang utuh. Dengan menyusun kepingan puzzle menjadi satu bagian maka siswa dituntut untuk bersabar, bekerja sama dengan teman kelompok dan dapat mengasah kreatifitas. Tujuan dari puzzle adalah untuk melatih siswa berfikir kreatif, melatih siswa untuk memecahkan masalah, dan siswa dapat belajar sambil bermain. Media pembelajaran puzzle merupakan pengembangan dari beberapa metode yang menggunakan amplop sebagai media untuk menyimpan puzzle yang berisikan pertanyaan atau gambar yang harus didiskusikan sehingga menghasilkan suatu pemikiran yang kemudian di presentasikan (Mukrimaa, 2014: 156).

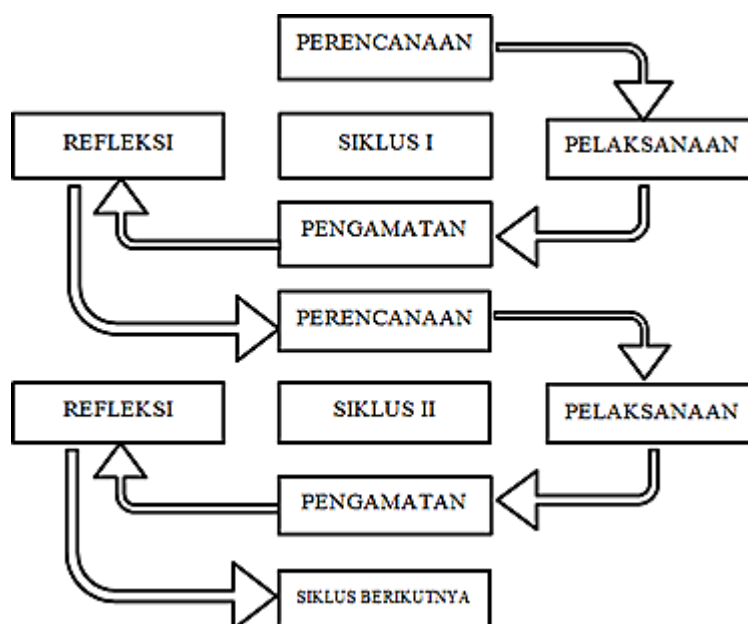
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan kearah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan

pembelajaran (Arikunto dkk,2008: 105).Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelas atau bersama-sama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu dalam suatu siklus. PTK terdiri atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan yang ada pada setiap siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang digambarkan sebagai berikut (Arikunto dkk, 2006 : 74).

Penelitian dilakukan di SDN 1 Selur, Kecamatan Ngrayun, Kabupaten Ponorogo. Subjek penelitian tindakan kelas adalah seluruh siswa kelas 3 SDN 1 Selur dengan jumlah siswa sebanyak 14 anak. Penelitian ini dilaksanakan pada Mei hingga Juni tahun ajaran 2022/2023. Kemudian, fokus materi pada penelitian ini yaitu Tema 8, subtema 1 (Aku Anggota Pramuka) pembelajaran 1 dan Tema 8, subtema 3 (Aku Suka Bertualang) pembelajaran 1.

Secara garis besar PTK terdapat empat tahapan dalam model penelitian tindakan kelas yaitu: 1) perencanaan (Planning); 2) Pelaksanaan atau Tindakan (Acting) ; 3) Pengamatan (Observing); 4) Refleksi (Reflecting) (Arikunto dkk, 2006: 75). Dalam hal ini penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Tahapan-tahapan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas sebagai berikut :



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

(Suharsimi Arikunto,dkk, 2017:42)

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes/kuis dan Dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan fokus pada partisipasi, keterlibatan, interaksi, tanggapan siswa dan keterampilan siswa dalam menyusun media puzzle. Tes/kuis menggambarkan sejauh mana hasil belajar siswa, tes/kuis dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media puzzle. Dokumentasi diperoleh dari lembar observasi, wawancara, catatan lapangan, hasil tes peserta didik, dan foto-foto kegiatan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dari teknik pengumpulan ini memberikan gambaran tentang peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar mereka. Dalam analisis data, digunakan teknik analisis deskriptif untuk menggambarkan tingkat partisipasi siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, dan perubahan pemahaman siswa. Selain itu, analisis komparatif antara siklus pertama dan siklus kedua juga dilakukan untuk membandingkan perubahan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian pada siklus I, peneliti melakukan penelitian awal pra siklus. Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi pembelajaran kepada guru pada saat mengajar sebagai persiapan dan pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle nantinya. Selain itu observasi ini digunakan untuk mengetahui dan mendapatkan data proses hasil belajar siswa sebelum menggunakan media puzzle. Dalam hal ini peneliti menyaksikan secara langsung bagaimana pembelajaran yang diterapkan guru didalam kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa di kelas 3 SDN 1 Selur belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Guna mempersiapkan tindakan maka peneliti melakukan diskusi bersama dengan guru kelas 3 di SDN 1 Selur. Hal ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang lebih objektif.

Dari observasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa kegiatan belajar mengajar belum menumbuhkan motivasi belajar siswa, siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran, asik mengobrol dengan teman sebangkunya dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan

kurang maksimal, kemudian guru yang tidak menggunakan media pembelajaran selama proses belajar.

Dari hasil observasi sebelum tindakan, siswa secara perorangan dalam mengikuti pembelajaran masih dianggap belum memuaskan, karena dilihat dari hasil belajar siswa masih banyak siswa yang nilainya kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan yaitu 70, yakni 2 siswa yang tuntas dan 12 siswa yang belum tuntas dari banyak siswa 14 anak.

Tabel 1.
Hasil Penilaian Pra Siklus

NO	NAMA	KKM	NILAI SISWA	KETUNTASAN BELAJAR
1	Aninsya Farannisa A	70	61	BELUM TUNTAS
2	Aura Mustika N	70	86	TUNTAS
3	Azzahra putri A	70	54	BELUM TUNTAS
4	Briyhan P tama	70	50	BELUM TUNTAS
5	Byanka Khansa H	70	68	BELUM TUNTAS
6	Egy Bachtiar D A	70	61	BELUM TUNTAS
7	Fadel Wildan A	70	61	BELUM TUNTAS
8	Farell Rayen A	70	54	BELUM TUNTAS
9	Fathin Nur A	70	66	BELUM TUNTAS
10	Galang Saeputra	70	47	BELUM TUNTAS
11	Kalilulah Rafi A	70	85	TUNTAS
12	Kian Parama N	70	48	BELUM TUNTAS
13	Radiyahatul S Nurain	70	55	BELUM TUNTAS
14	Shania Assyifa P R	70	48	BELUM TUNTAS
NILAI RATA-RATA			53	
NILAI TERENDAH			47	
NILAI TERTINGGI			86	

Berdasarkan tabel diatas dapat dapat dilihat bahwa keberhasilan pra siklus siswa SDN 1 Selur kelas 3 didapatkan hasil siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak

Peningkatan hasil belajar tematik pada siswa kelas 3 SDN 1 Selur dengan menggunakan media puzzle

2 siswa dan 12 siswa berada dibawah KKM. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar dengan dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$
$$= \frac{2}{14} \times 100 \% = 14,29 \%$$

Hasil Siklus 1

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan dalam satu pertemuan. Pelaksanaan setiap siklus dalam penelitian ini dilakukan dalam 4 tahapan yaitu tahap perencanaan (Planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pada subtema 1 (Aku Anggota Pramuka) pembelajaran 1 guru menjelaskan materi terkait lambang Negara Indonesia, guru memberikan contoh gambar lambang Negara Indonesia pada lembaran kertas yang telah disediakan. Setelah memberikan penjelasan, guru memberikan kuis kepada siswa sebagai bentuk evaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja dipelajari. Dari 14 siswa yang mengikuti kuis, 8 siswa berhasil menjawab kuis dengan hasil nilai di atas rata-rata, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi lambang Negara Indonesia. Namun, terdapat 6 siswa lainnya yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata, menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami konsep belajar tersebut. Kemudian dicatat hasil dari observasi siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 2.
Hasil Penilaian Siklus 1

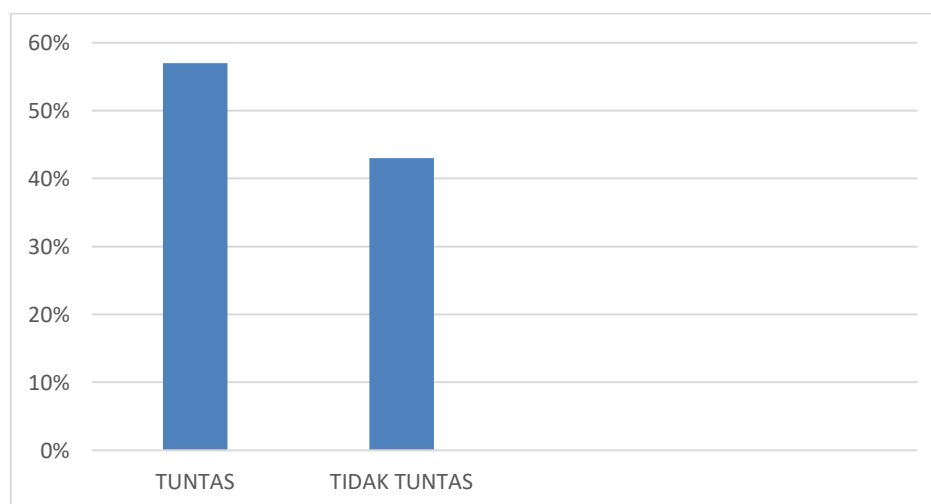
NO	NAMA	KKM	NILAI SISWA	KETUNTASAN BELAJAR
1	Aninsya Farannisa A	70	80	TUNTAS
2	Aura Mustika N	70	85	TUNTAS
3	Azzahra putri A	70	85	TUNTAS
4	Briyhan P tama	70	80	TUNTAS
5	Byanka Khansa H	70	75	TUNTAS
6	Egy Bachtiar D A	70	65	BELUM TUNTAS
7	Fadel Wildan A	70	85	TUNTAS
8	Farell Rayen A	70	80	TUNTAS
9	Fathin Nur A	70	65	BELUM TUNTAS
10	Galang Saeputra	70	50	BELUM TUNTAS

11	Kalilulah Rafi A	70	90	TUNTAS
12	Kian Parama N	70	55	BELUM TUNTAS
13	Radiyah S Nurain	70	60	BELUM TUNTAS
14	Shania Assyifa P R	70	55	BELUM TUNTAS
NILAI RATA-RATA			72	
NILAI TERENDAH			50	
NILAI TERTINGGI			90	

Hasil Post Test siklus I mengalami peningkatan dari hasil pra siklus, yaitu dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa dan 6 siswa belum tuntas dengan rata-rata kelas yaitu 72. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar dengan dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$
$$= \frac{8}{14} \times 100 \% = 57,14 \%$$

Gambar 2. Diagram ketuntasan hasil belajar tematik siklus 1



Berdasarkan hasil diatas diketahui bahwa dari 14 siswa terdapat 8 siswa (57,14%) yang tuntas dan 6 siswa (42,86%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata 72. Tentunya dalam hal ini ketuntasan klasikal masih belum tercapai. Sebagaimana menurut Trianto, (2009:241) yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Kegagalan

Peningkatan hasil belajar tematik pada siswa kelas 3 SDN 1 Selur dengan menggunakan media puzzle

yang terjadi pada siklus I membuat guru perlu memperhatikan dengan lebih baik mengenai strategi pengajaran yang digunakan, serta mencari cara untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Pada siklus berikutnya, guru dapat melakukan penyesuaian dan memperbaiki media pembelajaran, memberikan pendekatan yang lebih personal kepada siswa yang mengalami kesulitan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan semua siswa dapat mencapai pemahaman yang baik terkait materi lambang Negara Indonesia.

Hasil Siklus 2

Penelitian pada siklus 2 dilaksanakan dalam 1x pertemuan dengan menggunakan media puzzle. Guru menjelaskan materi lambang Negara Indonesia sesuai dengan yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru, namun kali ini menggunakan media puzzle sebagai penunjang proses pembelajaran. Media puzzle digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, disini siswa diajak belajar sambil bermain menyusun potongan puzzle yang telah disiapkan. Setelah guru menjelaskan materi, guru memberikan kuis kepada siswa yaitu amplop yang berisi potongan puzzle lambang Negara Indonesia dan makna yang terkandung didalamnya sebagai bentuk evaluasi pemahaman mereka. Dari hasil evaluasi ini, terlihat bahwa 13 siswa berhasil menjawab kuis dengan hasil nilai di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tematik yang berisi materi lambang Negara Indonesia. Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus 2 didapatkan hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 3.
Hasil Penilaian Siklus 2

NO	NAMA	KKM	NILAI SISWA	KETUNTASAN BELAJAR
1	Aninsya Farannisa A	70	90	TUNTAS
2	Aura Mustika N	70	95	TUNTAS
3	Azzahra putri A	70	95	TUNTAS
4	Briyhan P tama	70	90	TUNTAS
5	Byanka Khansa H	70	90	TUNTAS
6	Egy Bachtiar D A	70	65	BELUM TUNTAS
7	Fadel Wildan A	70	95	TUNTAS
8	Farell Rayen A	70	90	TUNTAS

9	Fathin Nur A	70	85	BELUM TUNTAS
10	Galang Saeputra	70	80	BELUM TUNTAS
11	Kalilulah Rafi A	70	100	TUNTAS
12	Kian Parama N	70	80	BELUM TUNTAS
13	Radiyahatul S Nurain	70	80	BELUM TUNTAS
14	Shania Assyifa P R	70	75	BELUM TUNTAS
NILAI RATA-RATA			86	
NILAI TERENDAH			65	
NILAI TERTINGGI			100	

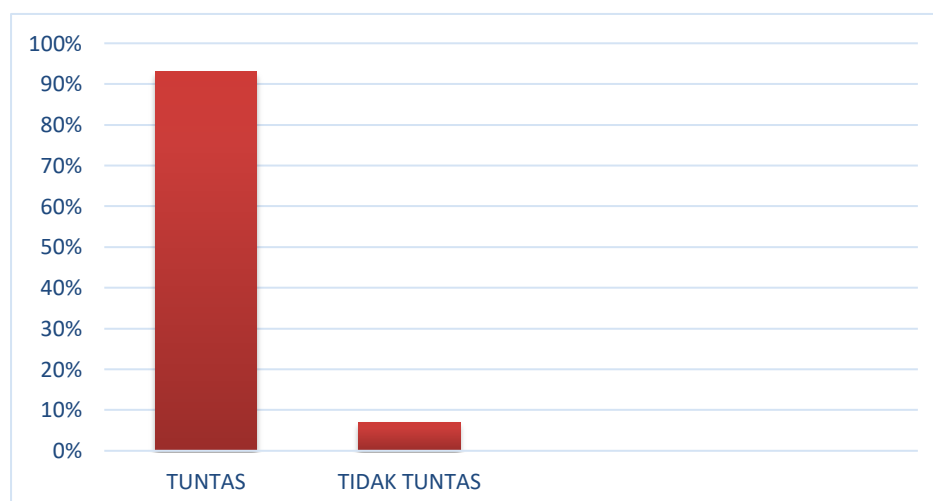
Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa keberhasilan siklus 2 siswa kelas 3 SDN 1 Selur memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 13 siswa dan 4 siswa berada dibawah KKM dengan nilai terendah 65 dan tertinggi 100. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar dengan dihitung menggunakan rumus :

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

$$= \frac{13}{14} \times 100 \% = 92,85 \%$$

Kemudian dibawah ini merupakan diagram ketuntasan hasil belajar tematik siswa kelas 3 pada siklus 2 :

Gambar 3. Diagram ketuntasan hasil belajar tematik siklus 2



Peningkatan hasil belajar tematik pada siswa kelas 3 SDN 1 Selur dengan menggunakan media puzzle

Dalam hal ini hasil belajar pada siklus 2 sudah lebih dari ketuntasan belajar klasikal yaitu 92,85%, Untuk itu tidak perlu mengadakan tindak lanjut dengan memberikan perbaikan kepada siswa. Dalam arti lain siklus dapat dihentikan.

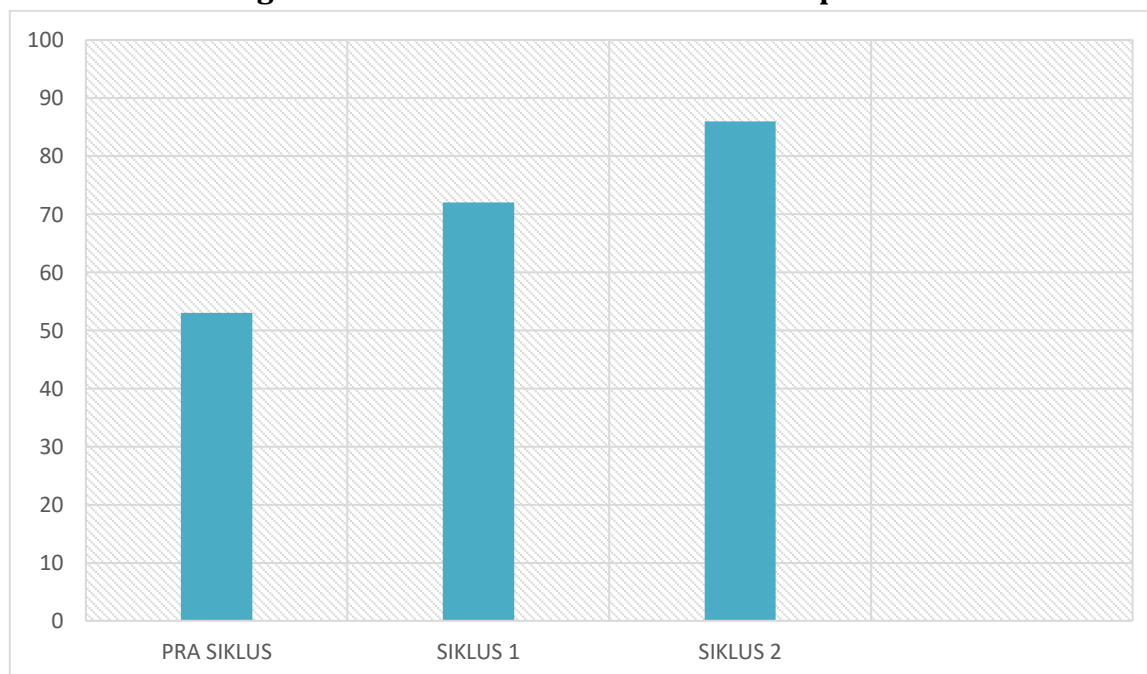
Berdasarkan hasil penelitian dari hasil nilai post test pada siswa kelas 3 SDN 1 Selur, dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran Puzzle dalam pembelajaran Tematik terkait materi lambang Negara Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari meningkatnya pencapaian KKM dari dua siklus. Berikut merupakan data nilai rata-rata per siklus

Tabel 4.

Hasil observasi nilai rata-rata per siklus

SIKLUS	NILAI RATA-RATA
PRA SIKLUS	53
SIKLUS 1	72
SIKLUS 2	86

Diagram 4. Hasil observasi nilai rata-rata per siklus



Tabel 5.

Data peningkatan nilai siswa persiklus

Uraian	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas		Rata-rata
	Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen	
Pra Siklus	2,00	14,29%	12,00	85,71%	53
Siklus I	8,00	57,14%	6,00	42,86%	72
Siklus II	13,00	92,85%	1,00	7,15%	86

Dalam penelitian ini hasil menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran puzzle berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik. Pemilihan media pembelajaran Puzzle dirasa cocok untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran tematik karena media Puzzle juga melatih kesabaran, kelincihan tangan dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Hal ini selaras dengan Yudha (Rumakhit, 2017: 6). Melalui permainan menyusun puzzle, siswa akan merasa tertarik dan tertantang untuk menemukan susunan puzzle yang sesuai. Dalam pembelajaran ini, siswa merasa bahwa langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam mengajar dapat memotivasi siswa untuk cepat mengerti dan memahami materi pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dari setiap tindakan menunjukkan peningkatan, hal ini sesuai dengan pendapat Nasution (2015) "bahwa belajar adalah yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar baik aktual maupun potensial." (h.2).

Berdasarkan data yang telah diperoleh siswa kelas 3 SDN 1 Selur bahwa dalam setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Pembelajaran pra siklus guru belum memberikan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi. Sehingga hanya 2 siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Kemudian penelitian pada siklus I masih terdapat 6 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, pada siklus ini guru memberikan media gambar sebagai penunjang pembelajaran. Namun, media yang digunakan masih belum signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu dilanjutkan untuk melakukan siklus ke 2 dengan menggunakan media pembelajaran puzzle. Siswa terlihat antusias dan dapat menyusun potongan puzzle dengan benar. Sehingga siswa yang tuntas pada siklus 2 terdapat 13 siswa. Dengan demikian proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran puzzle dapat terlaksana dengan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN 1 Selur kelas 3 pada tematik materi lambang Negara Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle pada tematik tema 8 terkait materi lambang Negara Indonesia siswa kelas 3 SDN 1 Selur dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan proses pembelajaran dapat dilihat mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus terdapat 2 siswa yang tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 14,29% dan 12 siswa yang belum tuntas dengan persentase 85,71%. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa adalah 53. Kemudian untuk siklus I terdapat 8 siswa yang tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 57,14% dan 6 siswa yang belum tuntas dengan persentase 42,86%. Untuk nilai rata-rata siswa adalah 72. Dan yang terakhir adalah siklus II yang mana terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Terdapat 13 siswa yang tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 92,85% dan 1 siswa yang belum tuntas dengan persentase 7,15%. Pada siklus II ini nilai rata-rata siswa adalah 86.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2011). Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sudjana, Nana. 2000. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo
- Utami, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. <https://journal.actual-insight.com/index.php/lentera>
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mukrimaa, S. (2014). 53 Metode Belajar Pembelajaran Plus Aplikasinya . Bandung: Bumi Siliwangi.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rumakhit, Nur. 2010. Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. Jurnal Simki-pedagogia, vol 01 (2) : 6
- Nasution, M.Nur. 2015. Manajemen Mutu Terpadu (Total Quality Management). Jakarta: Ghalia Indonesia.
- _____. 2014. Kemendikbud. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik.