

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KOMPONEN
EKOSISTEM MELALUI MEDIA *PUZZLE* SISWA KELAS V SD NEGERI 01
GUNUANG MALINTANG KECAMATAN PANGKALAN KOTO BARU**

Poni Ernis¹, Nahdatul Hazmi²
STKIP Yayasan Abdi Pendidikan Payakumbuh
ernis84poni@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA materi Komponen Ekosistem kelas V SD Negeri 01 Gununag Malintang Kecamatan Pangkalan melalui media *Puzzle* semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang yang berjumlah 28 orang siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi dan Tes. Hasil belajar siswa pada pra siklus yaitu 68.92, siklus I 77.14 pada siklus II naik menjadi 83.92 Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa melalui media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa melalui media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Hasil Belajar, Media *Puzzle*, Komponen Ekosistem

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the improvement of student learning outcomes in science learning material for class V Ecosystem Components at SD Negeri 01 Gununag Malintang, Pangkalan District through Puzzle media for semester 1 of the 2019/2020 school year. This type of research is classroom action research, the subject of this research is the fifth grade students of SD Negeri 01 Gunuang Malintang. The research subjects were the fifth grade students of SD Negeri 01 Gunuang Malintang, totaling 28 students consisting of 9 male students and 19 female students. Data collection techniques in this study are observation and tests. Student learning outcomes in the pre-cycle is 68.92, the first cycle is 77.14 in the second cycle rose to 83.92. So it can be concluded that increasing student learning outcomes through puzzle media can improve student learning outcomes. From the results of the study it can be concluded that increasing student learning outcomes through puzzle media can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Media *Puzzle*, Ecosystem Components

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah usaha terencana dan tersusun dengan cara memanipulasi sumber-sumber belajar sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa. 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 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.

Satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memuat hal yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan memuat suasana belajar yang tidak menarik 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 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.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SD Negeri 01 Gunung Malintang ditemukan 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 itu siswa juga tidak mengikuti proses belajar mengajar dengan serius, oleh sebab itu diperlukan penggunaan media baru yang belum pernah digunakan salah satunya yaitu *puzzle*. Adapun hasil ulangan harian mata pelajaran IPA dengan Standar kompetensi 3.6 mengenal jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar, sebelumnya masih banyak siswa mendapat nilai di bawah KKM. Berdasarkan nilai yang diperoleh bahwa dari

28 siswa terdapat 18 (64.28%) siswa mendapat nilai di bawah KKM dan 10 (35.71%) siswa yang memahami mata pelajaran IPA khususnya materi komponen ekosistem. Berdasarkan hasil nilai tersebut diakibatkan pada saat pembelajaran berlangsung siswa sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan, mengganggu teman, tidak memperhatikan uru dan suasana kelas tidak terkendali pada saat pembelajaran, maka materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini dapat dipengaruhi pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis perlu melihat bagaimanakah tingkat ketuntasan belajar siswa dengan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA pada materi komponen ekosistem di kelas V SD Negeri 01 Gunung Malintang. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji secara lebih mendalam dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA materi Komponen Ekosistem melalui media *Puzzle* kelas V SD Negeri 01 Gunung Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA materi Komponen Ekosistem kelas V SD 01 Gunung Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 melalui media *Puzzle* Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020.

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 menurut (Mudjiono, 2009). 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.

Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2006), bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan memengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia sekolah dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, dan computer. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

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 (Rudy B, 2002). Sedangkan menurut Malikhah dan Susapti, IPA adalah ilmu pengetahuan yang.

Hakikat IPA sebagai proses yang diperlukan untuk menciptakan pem lajaran 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 menurut (Zulfiani, 2009) yaitu, a) Sikap: yaitu rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat di pecahkan melalui prosedur dengan benar. b)Proses: yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan. c)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. d)Aplikasi: yaitu penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

KBBI (2002) menjelaskan 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. 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 (Munadi, 2008). 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”.

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 (2003) *puzzle* adalah teka-teki. Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Sedangkan menurut Suciaty (2010) media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. Lebih lanjut lagi Putra (dalam Chaiyunah (2006) mengemukakan bahwa “pengertian puzzle adalah salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan rekonstruksi (menyusun dan merangkai kembali) pada diri anak”. Media dan *puzzle* mempunyai beberapa jenis, adapun jenis media dan *puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1
Jenis-Jenis Media *Puzzle*

No	Jenis-Jenis	Jenis-Jenis <i>Puzzle</i>
1	Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. seperti kaset, recorder.	Spelling <i>Puzzle</i> yaitu <i>Puzzle</i> yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.
2	Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan, seperti slide, gambar.	Jigsaw <i>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.
3	Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. (Arsyad 2007: 29)	<i>The Thing Puzzle</i> yaitu deskripsi kalimatkalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.
4		The letter(s) readiness <i>Puzzle</i> yaitu <i>Puzzle</i> yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi belum lengkap.
5		Crosswords <i>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 <i>Puzzle</i> ini sering disebut dengan permainan permainan teka-teki silang atau TTS (Rahmaneli 2007)

Berdasarkan uraian pada tabel 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*. Media *puzzle* mempunyai banyak manfaat dalam pembelajaran, berikut ini beberapa manfaat dari media *puzzle* yang di sajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 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. (Daryanto 2010: 5)	Menambah pengetahuan, dalam menyusun <i>puzzle</i> anak akan lebih mengingat jenis binatang pemakan tumbuhan dan pemakan daging. (Iskandar 2009:43)

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 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	Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun <i>puzzle</i> .
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 (visual).

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).	Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).
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.	

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka konseptual yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi memelihara ekosistem siswa kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru Semester 1 tahun pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian adalah rancangan yang akan dilakukan dalam penelitian, Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). 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 partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 28 orang siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Karakteristik siswa kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Semester 1 tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 Gunuang Malintang kelas V pemilihan lokasi sebagai tempat penelitian didasarkan dari beberapa pertimbangan, yaitu. a)Guru memiliki permasalahan di dalam kelas. b)Kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran IPA. c)Sekolah minim media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan di dalam kelas. d)Guru bersedia untuk menerapkan media *Puzzle*. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September – Desember 2019 yang dilaksanakan pada kelas V semester 1 tahun ajaran 2019/2020. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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 pengumpulan datanya dengan 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.

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 20 soal pilihan ganda tentang materi komponen ekosistem. 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*.

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:

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.

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.

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pembelajaran Pra Siklus

Sebelum dilakukan tindakan di kelas V SD Negeri 01 Gununag Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat tugas latihan diperoleh nilai siswa di bawah KKM pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan pengamatan dengan jumlah siswa 28 siswa diperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 18 siswa (64.28%) dan 10 siswa (35.71%) di atas KKM.

Hasil Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan Observasi terhadap Aktivitas Guru pada setiap aspek yang diamati dalam pembelajaran pada siklus I termasuk kategori baik, nilai yang diperoleh adalah 64,58%. Berdasarkan tabel 5 hasil observasi aktivitas siswa dalam keiatan belajar menggunakan media *puzzle* pada siklus I mendapatkan nilai persentase 61,53% dan termasuk kategori *cukup*. Akan tetapi masih ada beberapa aktivitas guru yang harus diperbaiki.

Berdasarkan hasil pembelajaran dari data diketahui bahwa pada siklus I sudah ada 16 siswa yang tuntas belajarnya yaitu 57.14%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas 12 siswa yaitu 42.85%. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SD Negeri 01 Gunuang Malintang pada mata pelajaran IPA yaitu 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 belum mencapai 80%. Maka dilanjutkan dengan tindakan siklus II.

Hasil Pembelajaran Siklus II

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 96.15% termasuk dalam kategori *baik sekali*. Dari hasil diskusi dengan guru bidang studi IPA atau pengamatan tidak perlu diadakan perbaikan lagi dalam proses belajar mengajar.

Dari data di atas menunjukkan bahwa persentase nilai terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar IPA dengan menggunakan *puzzle* yaitu 92.30% termasuk dalam kategori *baik sekali*. Berdasarkan hasil pembelajaran dapat diketahui

bahwa pada siklus II sudah ada 23 siswa yang tuntas belajarnya yaitu 82,14%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 5 siswa yaitu 17.86%. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SD Negeri 01 Gunuang Malintang 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 atau mencapai 80%.

Tabel 4
Hasil Temuan Rencana perbaikan Siklus II

No	Refleksi	Temuan	Rencana Perbaikan
1	Aktivitas Guru	Kemampuan guru dalam mengelola pembelajara IPA memperoleh nilai 80% 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 belajar siswa secara klasikal sudah mencapai hasil 95,38% 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 Siklus I Tes	Hasil tes siswa secara klasikal sudah mencapai nilai 87, 5% 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 komponen ekosistem

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



Gambar 1
Grafik Peningkatan Hasil Belajar

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil belajar siswa pada pra siklus dengan rata-rata nilai yaitu 68.57, siklus I 77.14 pada siklus II naik menjadi 83.92 Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa melalui media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

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

- Chaiyunah. (2006). “Hubungan Antara Pemanfaatan Media Puzzle Dengan Kreativiyas Berpikir Anak TK Kelas B Ngrowo I Bangsal Mojokerto,” *Skripsi*. UNESA: Surabaya.
- Hamalik, O. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002. *Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka
- Kurnia. I. Dkk. (2007). *Perkembangan Belajar Peserta Didik*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kusnandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo Persada
- Mudjiono D. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munadi Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahmanelli. (2007). Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional, *Jurnal Pelangi Pendidikan*. 2(1)
- Rudy B, Garnida. D. (2002). *Pendidikan IPA Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Ditjen Binbaga Departemen Agama.
- Suciaty Al-azizy. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sudjana. (1999). *Dasar- dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Wasliman, I. (2007). *Problematika Pendidikan Dasar*. Modul. SPs-UPI: Bandung.
- Zulfani. (2009). *Strategi Pembelajaran, Sains*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN.