

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
(PTK pada siswa kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu)**

Hukmah Sulistia, Eko Swistoro
**Pendidikan Profesi Guru
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu**

e-mail : hukmahsulistia13@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Permainan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Tematik (PTK Pada Siswa Kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu). Subjek penelitian yaitu siswa kelas Siswa Kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu pada semester dua tahun ajaran 2017/2018 dengan siswa berjumlah 36 orang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi aktivitas guru dan siswa, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Berdasarkan observasi yang dilakukan aktivitas pembelajaran siswa menunjukkan bahwa: (1) Pembelajaran menggunakan *puzzle* yang tepat sangat berpotensi untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna sehingga dapat mengembangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, (2) Media pembelajaran *Puzzle* yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh 3 observer menunjukkan bahwa pada pertemuan siklus 1 rata-rata hasil observasi adalah 41 yang masuk dalam kriteria cukup, kemudian pada pertemuan siklus ke 2 rata-rata hasil observasi mengalami peningkatan menjadi 46 yang masuk dalam kriteria baik.

Kata Kunci : Tematik, Aktivitas Siswa, Media Puzzle

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan pendidikan tahap awal dalam jenjang pendidikan nasional, di sekolah dasar inilah akan dibangun konsep-konsep awal pengetahuan. Penanaman konsep awal pengetahuan hendaknya dilakukan dengan tepat dan benar sehingga bias menjadi dasar yang kuat untuk nantinya dikembangkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak-anak usia sekolah dasar termasuk dalam kategori pada tahap operasional konkret (concrete operational stage), kategori ini berlangsung kira-kira pada usia 7-11 tahun. Pada fase ini

anak dapat 53 melakukan operasi dan penalaran logis, menggantikan pemikiran intuitif, sepanjang penalaran dapat diaplikasikan pada contoh khusus atau konkret. (Piaget dalam Danim, 2011: 78). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, guru diharuskan menggunakan media pembelajaran konkret, dengan menggunakan media pembelajaran konkret diharapkan dapat menjadi stimulus yang tepat untuk melatih siswa dalam mengembangkan aktivitas pembelajarannya.

Berdasarkan pengamatan penulis di kelas II C SDN 71 Kota Bengkulu.

Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik

Penyampaian materi pembelajaran cenderung menggunakan pengandaiaan atau penjelasan abstrak, sehingga siswanya terkesan bosan mengikuti pelajaran dan kurang konsentrasi hal ini menyebabkan aktivitas belajar yang dilakukan siswa menjadi rendah. Siswa lebih banyak duduk diam mendengarkan penjelasan guru namun mereka tidak mengerti apa yang dijelaskan, hanya beberapa siswa saja yang mampu menerima pelajaran dengan baik dari total 35 orang siswa di dalam kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk memperbaiki kondisi tersebut adalah dengan menggunakan media permainan/game edukatif, salah satu media permainan edukatif yang dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran siswa adalah puzzle. Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, menurut Suciaty Al-azizy (2010: 78), ada 5 manfaat dari permainan puzzle yakni sebagai berikut: 1) Mengasah otak. Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2)

Melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan kepingkeping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju

pengembangan keterampilan membaca. 3) Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. 4) Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 5) Pengetahuan. Dari puzzle anak akan belajar. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan.

Berdasarkan penjabaran di atas, dilakukan penelitian untuk melihat apakah media permainan puzzle akan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran siswa. Adapun rumusan masalah penelitian ini yakni “Bagaimana penggunaan media permainan puzzle yang tepat sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran siswa kelas II C SD Negeri 71 Kota Bengkulu?” dan tujuan penelitian yakni “Untuk mendeskripsikan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan puzzle yang tepat pada siswa kelas II C SD Negeri 71 Kota Bengkulu”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan penelitian praktis bertujuan untuk memperbaiki dan

meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah (Muslich, 2010: 11). Menurut Suyanto dalam Muslich (2010: 9), penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional.

Di dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat beberapa model atau desain penelitian yang digunakan ketika peneliti melakukan PTK. Desain tersebut diantaranya adalah: (1) Model Kurt Lewin, (2) Model Kemmis Mc Taggart, (3) Model John Elliot, (4) Model Hopkins, (5) Model McKernan, (6) Model Dave Ebbut. Dalam hal ini, peneliti disini melakukan PTK dengan menggunakan model Kemmis. Desain penelitian Kemmis merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan Kurt Lewin.

Desain penelitian Kemmis dikenal dengan model spiral. Hal ini karena dalam perencanaan, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri, yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu an-cang-ancang pemecahan masalah (Basrowi dan Suwadi, 2008: 68). Menurut Kemmis, dalam penelitian tindakan kelas dua kegiatan tersebut haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu

berlangsungnya satu tindakan begitu pula observasi juga dilakukan. (Uno, B Hamzah, dkk, 2012: 87). Artinya dalam satu siklus terdapat suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Ketika siklus satu hampir berakhir, namun peneliti masih menemukan kekurangan ketika dilakukan refleksi, peneliti bisa melanjutkan pada siklus kedua. Siklus kedua dengan masalah yang sama, namun dengan teknik yang berbeda.

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 71 Kota Bengkulu, yang beralamat di Jl. Wr. Supratman RT 16 RW 4 Kel. Pematang Gubernur, Kec. Muara Bangka Hulu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan pada dalam 2 siklus, siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 5 April 2018 dan siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin, 9 April 2018, dengan objek penelitian siswa kelas II B SDN 71 kota Bengkulu Tahun Ajaran 2017/2018 pada pembelajaran tematik yang berjumlah 36 siswa, yaitu 20 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Kelas ini terdiri dari siswa yang heterogen, berasal dari daerah, bahasa dan kalangan yang berbeda, kompetensi akademik siswa di kelas ini juga beragam, mulai dari anak yang cerdas sampai ke anak yang lambat belajar.

Penelitian ini mengacu pada jenis PTK partisipan, yang mana pada penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian. Pengumpulan data dalam

Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik

penelitian ini dilakukan melalui Pengamatan (*Observation*), wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk refleksi diri terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan menilai kekurangan dan kelemahan dari pembelajaran. Wawancara yang ditujukan pada guru kelas kelas II B SDN 71 kota Bengkulu bertujuan untuk mengetahui segala aktivitas pelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut selama ini. Selain itu, wawancara ini digunakan untuk mengetahui data awal tentang kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran yang telah digunakan di Kelas kelas 2 SDN 71 kota Bengkulu, keadaan akademik siswa, latar belakang siswa dan kondisi belajar siswa di Kelas kelas 2 SDN 71 kota Bengkulu. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat semua kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, baik kegiatan guru sewaktu mengajar, maupun respon siswa pada saat belajar yang tidak tidak terekam lembar observasi. Dokumentasi yang menyangkut pada penelitian, akan menyediakan kerangka bagi data yang mendasar. Selain foto selama proses belajar-mengajar, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan pembelajaran siswa kelas II B SDN 71 kota Bengkulu.

PEMBAHASAN

Siklus 1

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh penulis sebagai pengajar, dengan melibatkan 2 orang observer yakni,

guru dan teman sejawat. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus yakni pada tanggal 5 april 2018 untuk siklus yang pertama dan tanggal 9 april 2018 untuk siklus yang ke 2. Penelitian dilakukan untuk menentukan bagaimana penggunaan media permainan *puzzle* yang tepat sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa kelas II C SD Negeri 71 Kota Bengkulu.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan pada setiap siklus, tergambar pada laporan hasil penelitian yang diuraikan sebagai berikut, Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan oleh penulis dengan guru wali kelas II B, diketahui bahwa aktivitas belajar yang dilakukan siswa pada kelas tersebut masih tergolong rendah, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa terkesan bosan mengikuti pelajaran dan kurang konsentrasi dalam belajar. Guna mengatasi masalah tersebut, maka di putuskan melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *puzzle*. Untuk mengoptimalkan perbaikan pembelajaran tersebut, maka disusunlah perencanaan sebagai berikut:

1. Menentukan waktu pelaksanaan tindakan dan materi pembelajaran yang akan di ajarkan.
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
3. Menyiapkan media pembelajaran (*Puzzle*)
4. Menyiapkan lembar observasi.

5. Menentukan pelaksanaan observasi.
6. Menyiapkan lembar kerja siswa.
7. Menyiapkan soal evaluasi.

Siklus 2

Pelaksanaan perbaikan pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 5 April 2018, dengan alokasi waktu pelaksanaan 5×35 menit (1× pertemuan pada pembelajaran tematik) yang dimulai pada pukul 07.30 sampai dengan pukul 10.40. Terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran pada siklus 1 berlangsung. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh 3 orang observer yakni, Wali kelas II B Suryana, SP, serta 2 orang teman sejawat Dewi Shinta, S.Pd, dan Fitri Indah Mustika, S.Pd. Adapun hasil akumulasi pengamatan yang dilakukan sebagai berikut:

Kegiatan pada tahap awal yakni, melakukan aktivitas rutin sehari-hari, menyampaikan tujuan, serta menentukan materi dan pentingnya materi, sudah dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil rata-rata skor masing masing menunjukkan skor 5 untuk kegiatan melakukan aktivitas rutin sehari-hari, skor 4 untuk kegiatan menyampaikan tujuan dan

skor 4 untuk kegiatan menentukan materi dan pentingnya materi. Dikarenakan hasil observasi yang sudah baik, maka kualitas kegiatan tersebut akan dipertahankan pada siklus selanjutnya.

Aktivitas pembelajaran pada tahap inti yakni, membangkitkan pengetahuan siswa, membentuk kelompok dan menjelaskan tugas kelompok, menjelaskan penggunaan media *Puzzle*, meminta siswa memahami lembar kerja, meminta siswa masing-masing kelompok bekerja sesuai dengan petunjuk LKPP, membimbing dan mengarahkan kelompok dalam berdiskusi, meminta kelompok melaporkan hasil kerjanya menunjukkan hasil yang sudah baik, kecuali pada tahap meminta siswa memahami lembar kerja menunjukkan skor 3,3 yang masuk dalam kategori cukup. Hal ini dikarenakan pada saat pelaksanaan aktivitas pembelajaran tersebut, guru belum terlalu membimbing dan mengarahkan siswa untuk memahami lembar kerja. Sehingga akan diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Aktivitas pembelajaran pada tahap akhir yakni, melakukan evaluasi, mengakhiri pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil rata-rata skor masing masing menunjukkan skor 4,3 untuk melakukan evaluasi, dan skor 3,7 untuk mengakhiri pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Dikarenakan hasil observasi yang sudah baik, maka kualitas kegiatan tersebut akan dipertahankan pada siklus selanjutnya.

Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik

Pembahasan

Berdasarkan penjabaran data hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran yang telah dilakukan, meliputi kegiatan awal, inti dan akhir. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus 1 termasuk dalam katagori baik, dengan perolehan peroleh nilai rata-rata sebesar 49, maka kualitas kegiatan tersebut akan dipertahankan pada siklus selanjutnya. Pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa diamati oleh 3 orang observer yakni, Wali kelas II B Suryana, SP, serta 2 orang teman sejawat Dewi Shinta, S.Pd, dan Fitri Indah Mustika, S.Pd. Adapun hasil akumulasi pengamatan yang dilakukan sebagai berikut, kegiatan pada tahap awal yakni, melakukan aktivitas rutin sehari-hari, memperhatikan tujuan, dan memperhatikan penjelasan materi, sudah berjalan dengan baik. Namun pada saat kegiatan memperhatikan penjelasan materi, masih terdapat beberapa orang siswa yang kurang memperhatikan penjelasan sehingga skor observasi yang diperoleh masuk dalam kategori cukup dengan skor 3,3. Sehingga diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya pada aktivitas pembelajaran tersebut.

Kegiatan pada tahap inti yakni, keterlibatan siswa dalam membangkitkan pengetahuan tentang materi, keterlibatan dalam pembentukan kelompok dan

penjelasan tugas kelompok, memperhatikan penjelasan penggunaan media *Puzzle*, memahami lembar kerja, memanfaatkan sarana yang tersedia, menyiapkan laporan diskusi kelompok dan melaporkan hasil diskusi kelompok kepada teman kelompok lain ke depan kelas. Masih banyak terdapat aktivitas yang harus diperbaiki, terutama pada saat siswa memperhatikan penjelasan materi (ada siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran), keterlibatan siswa dalam membangkitkan pengetahuan tentang materi (siswa terlihat tidak fokus dan nampak kebingungan ketika mendengar penjelasan dari guru hal ini disebabkan guru terlalu cepat memberikan penjelasannya sehingga siswa masih belum memahami betul materi), memahami lembar kerja (siswa terlihat masih asyik sendiri dengan kegiatannya seperti, mengobrol dengan teman), dan melaporkan hasil diskusi kelompok kepada teman kelompok lain ke depan kelas (siswa belum begitu menunjukkan kebersamaan untuk mengatasi masalah yang diberikan).

Kegiatan pada tahap akhir yakni, mengerjakan evaluasi secara individu dan mengakhiri pembelajaran sudah dilakukan dengan cukup baik, namun pada saat mengerjakan evaluasi secara individu terdapat beberapa orang siswa yang mencontek dan beberapa siswa tidak mengerjakan evaluasi sampai selesai. Untuk

itu maka perlu diadakan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Berdasarkan penjabaran data hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan, meliputi kegiatan awal, inti dan akhir. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada siklus 1 termasuk dalam katagori cukup, dengan perolehan peroleh nilai rata-rata sebesar 41, maka diadakan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan guru pada siklus I, serta diskusi yang dilakukan dengan observer maka ditemukan kelemahan dalam pelaksanaan tindakan siklus I.

Adapun kelemahan kelemahan aktivitas guru dan siswa pada siklus I yaitu, pada saat siswa memperhatikan penjelasan materi (ada siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran), keterlibatan siswa dalam membangkitkan pengetahuan tentang materi (siswa terlihat tidak fokus dan nampak kebingungan ketika mendengar penjelasan dari guru hal ini disebabkan guru terlalu cepat memberikan penjelasannya sehingga siswa masih belum memahami betul materi), memahami lembar kerja (siswa terlihat masih asyik sendiri dengan kegiatannya seperti, mengobrol dengan teman), dan melaporkan hasil diskusi kelompok kepada teman kelompok lain ke depan kelas (siswa belum begitu menunjukkan kebersamaan untuk mengatasi

masalah yang diberikan) serta pada tahap aktivitas mengerjakan evaluasi secara individu (beberapa orang siswa yang mencontek dan beberapa siswa tidak mengerjakan evaluasi sampai selesai).

Dari kelemahan-kelemahan tersebut maka diperlukan penanganan perbaikan pada siklus selanjutnya, sehingga aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menjadi berhasil. Adapun aktivitas pembelajaran guru dan siswa yang sudah masuk dalam katagori baik dan sangat baik akan dipertahankan kualitasnya pada siklus selanjutnya, agar didapatkan hasil yang optimal dari kegiatan perbaikan pembelajaran ini.

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 di dapat bahwa terdapat beberapa indikator yang belum tercapai, maka akan dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus 2 sama seperti pelaksanaan pada siklus 1. Pelaksanaan perbaikan pada siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 9 April 2018, dengan alokasi waktu pelaksanaan 5×35 menit (1× pertemuan pada pembelajaran tematik) yang dimulai pada pukul 07.30 sampai dengan pukul 10.40. Kegiatan pelaksanaan perbaikan di siklus ini hampir sama seperti kegiatan yang dilaksanakan pada siklus 2, yakni terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran pada siklus 2 berlangsung. Observasi dilakukan terhadap

Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik

aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh 3 orang observer yakni, Wali kelas II B Suryana, SP, serta 2 orang teman sejawat Dewi Shinta, S.Pd, dan Fitri Indah Mustika, S.Pd. Adapun hasil akumulasi pengamatan yang dilakukan sebagai berikut, kegiatan pada tahap awal yakni, melakukan aktivitas rutin sehari-hari, menyampaikan tujuan, serta menentukan materi dan pentingnya materi, sudah dilaksanakan dengan sangat baik hal ini dapat terlihat dari hasil rata-rata skor masing masing menunjukkan skor 5 untuk kegiatan melakukan aktivitas rutin sehari-hari, skor 4 untuk kegiatan menyampaikan tujuan dan skor 5 untuk kegiatan menentukan materi dan pentingnya materi. Dikarenakan hasil observasi yang sudah baik, maka aktivitas guru dalam pembelajaran sudah berhasil.

Aktivitas pembelajaran pada tahap Inti yakni, membangkitkan pengetahuan siswa, membentuk kelompok dan menjelaskan tugas kelompok, menjelaskan penggunaan media *Puzzle*, meminta siswa memahami lembar kerja, meminta siswa masing-masing kelompok bekerja sesuai dengan petunjuk LKPP, membimbing dan mengarahkan kelompok dalam berdiskusi, meminta kelompok melaporkan hasil kerjanya menunjukkan hasil yang sudah baik,

dan kegiatan yang mengalami perbaikan yakni tahap meminta siswa memahami lembar kerja menunjukkan skor 4,3 yang masuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran sudah berhasil.

Aktivitas pembelajaran pada tahap akhir yakni, melakukan evaluasi, mengakhiri pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil rata-rata skor masing masing menunjukkan skor 4,7 untuk melakukan evaluasi, dan skor 4,7 untuk mengakhiri pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Dikarenakan hasil observasi yang sangat baik, maka aktivitas guru dalam pembelajaran sudah berhasil.

Berdasarkan penjabaran data hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran yang telah dilakukan, meliputi kegiatan awal, inti dan akhir. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus 2 termasuk dalam katagori sangat baik, dengan perolehan peroleh nilai rata-rata sebesar 53, maka aktivitas guru dalam pembelajaran sudah berhasil.

Pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa diamati oleh 3 orang observer yakni, Wali kelas II B Suryana, SP, serta 2 orang teman sejawat Dewi Shinta, S.Pd, dan Fitri Indah Mustika, S.Pd. Adapun hasil akumulasi pengamatan yang dilakukan sebagai berikut,

kegiatan pada tahap awal yakni, melakukan aktivitas rutin sehari-hari, memperhatikan tujuan, dan memperhatikan penjelasan materi, sudah berjalan dengan baik. Kegiatan yang perlu diperbaiki dari siklus sebelumnya yakni, memperhatikan penjelasan materi sudah berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan hanya terdapat 1 orang siswa yang kurang fokus memperhatikan pada awal penjelasan tapi setelah ditegur siswa tersebut fokus memperhatikan penjelasan .

Kegiatan pada tahap inti yakni, keterlibatan siswa dalam membangkitkan pengetahuan tentang materi, keterlibatan dalam pembentukan kelompok dan penjelasan tugas kelompok, memperhatikan penjelasan penggunaan media *Puzzle*, memahami lembar kerja, memanfaatkan sarana yang tersedia, menyiapkan laporan diskusi kelompok dan melaporkan hasil diskusi kelompok kepada teman kelompok lain ke depan kelas. Tahap-tahap aktivitas tersebut sudah berjalan dengan baik, perbaikan yang dilakukan pada kelemahan-kelemahan pada siklus sebelumnya berhasil dilakukan, hal ini terlihat dari hampir semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Semua siswa nampak antusias mengikuti setiap aktivitas pembelajaran, sehingga tidak ada lagi siswa yang mengerjakan aktivitas sendiri selama proses pembelajaran, skor hasil observasi setiap aspek pada tahap ini pun menjadi meningkat dan berada pada kategori skor baik.

Kegiatan pada tahap akhir yakni, mengerjakan evaluasi secara individu dan mengakhiri pembelajaran sudah dilakukan dengan baik, hal ini terlihat dari tidak ada lagi siswa yang menyontek dan semua siswa mengerjakan evaluasi sampai selesai.

Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas siswa dan guru pada siklus II, ada beberapa aspek yang sebelumnya pada siklus I masih kategori cukup, dan pada siklus II sudah menjadi kategori baik , yaitu sebagai berikut, siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran, siswa terlihat fokus dan nampak memahami ketika guru memberikan penjelasannya, siswa nampak fokus dan antusias memahami lembar kerja, dan melaporkan hasil diskusi kelompok kepada teman kelompok lain ke depan kelas dengan bersemangat.

Berdasarkan hasil refleksi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dan siswa pada siklus II secara keseluruhan sudah mencapai semua Indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Namun demikian, pembelajaran dengan media pembelajaran *Puzzle* ini perlu ditingkatkan dan dipertahankan. Hasil observasi pada siklus I dan II pada pembelajaran tematik kelas II B dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* sudah mengalami peningkatan yang baik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami perubahan ke arah yang positif. Hal ini dikarenakan guru berhasil membangkitkan gairah belajar siswa, sehingga siswa termotivasi untuk

Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik

belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* merupakan cara yang baik untuk meningkatkan aktivitas siswa.

Peningkatan-peningkatan yang cukup baik tersebut disebabkan kelemahan-kelemahan pada siklus I berhasil diperbaiki pada siklus II. Pada peningkatan aktivitas siswa tentu saja dipengaruhi oleh faktor penggunaan media *Puzzle* yang membantu guru dalam menjelaskan dan membimbing proses belajar sehingga merangsang siswa aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan dengan manfaat penggunaan media *puzzle* yang diungkapkan oleh Suciaty Al-Azizy (2010: 79-80) yakni sebagai berikut :

1. Mengasah otak, *puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak siswa, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan, *puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata siswa. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
3. Melatih nalar, *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lainnya sesuai dengan logika.
4. Melatih kesabaran, *puzzle* juga dapat melatih kesabaran siswa dalam menyelesaikan suatu tantangan.
5. Pengetahuan, Dari *puzzle*, siswa akan belajar. Misalnya, *puzzle* tentang warna

dan bentuk maka siswa dapat belajar tentang warna-warna bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mangesankan bagi siswa disbanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Siswa juga akan belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet, dan lain-lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *puzzle*, mampu meningkatkan aktivitas siswa kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu dalam pembelajaran tematik. Melalui pembelajaran menggunakan media *Puzzle* pada pada pembelajaran tematik yang pertama siswa masih terlihat tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, pada siklus kedua aktivitas belajar siswa terlihat menjadi lebih aktif hal ini dikarenakan guru menjelaskan pembelajaran dengan pelan-pelan sehingga siswa menjadi paham dengan tugas yang diberikan.

Melalui pembelajaran menggunakan media *Puzzle* yang kedua siswa lebih memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran, siswa terlihat fokus dan Nampak memahami ketika guru memberikan penjelasannya, siswa nampak focus dan antusias memahami lembar kerja, dan melaporkan hasil diskusi kelompok kepada teman kelompok lain ke depan kelas dengan bersemangat.

Pembelajaran menggunakan media Puzzle ini merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan menyajikan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan, dari untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dengan memecahkan teka-teki yang ada pada puzzle tersebut. Pembelajaran menggunakan *puzzle* ini sangat berpotensi untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna sehingga dapat mengembangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini terlihat dari hasil observasi yang di dilakukan oleh 3 observer menunjukkan bahwa pada pertemuan siklus 1 rata-rata hasil observasi adalah 41 yang masuk dalam kriteria cukup, kemudian pada pertemuan siklus ke 2 rata-rata hasil observasi mengalami peningkatan menjadi 46 yang masuk dalam kriteria baik. Kenaikan hasil observasi yang sangat signifikan terjadi pada aspek kegiatan pada saat siswa memanfaatkan sarana yang tersedia, serta menyiapkan laporan diskusi kelompok.

REFERENSI

- Aditam. Muslich, Masnur. 2010. *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suhasimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi. VI. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khomsoh, Rosiana. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, Vol. 1, No. 2, Mei 2013*. Diakses pada tanggal 2 Februari 2018 dari situs:<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitian-pgsd/article/view/3119>.
- Komaran, Endang. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas dan Peningkatan Profesional Guru*. Bandung: PT Revika
- Nielsen, Dianne Miller. 2008. *Mengelola Kelas Untuk Guru TK*. Jakarta: PT.Indeks
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.

Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Tematik

- Suciaty al – azizy, A. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya
- Uno, Hamzah B, dkk. 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.