

**Muttiara** : *Penerapan Media Puzzle Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IX.1 SMP Negeri 12 Parepare Tahun Pelajaran 2019/2020*

**PENERAPAN MEDIA PUZZLE DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IX.1 SMP NEGERI 12 PAREPARE TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

*Implementation Of Puzzle Media Can Improve Student Learning Outcomes In Class Ix.1 Social Studiesstate Junior High School 12 Parepare For Academic Year 2019/2020*

Oleh :  
**Muttiara**  
SMP Negeri 12 Parepare

**ABSTRAK**

Rumusan Masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah “Apakah penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX.1 MTs Negeri Parepare tahun pelajaran 2019/2020”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran IPS pada siswa Kelas IX.1 MTs Negeri Parepare Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil peneilitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah lakukan, makan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* adalah sebagai berikut: Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IX.1 MTs Negeri Parepare tahun pelajaran 2019/2020. Kesimpulan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang telah peneliti lakukan bahwa:

Hasil observasi kegiatan pembelajaran pendidik dengan menggunakan media *puzzle* menunjukkan rata-rata peningkatan pada kegiatan pembelajaran pendidik pada siklus I sebesar 3,90% dengan kriteria Baik pada siklus II sebesar 4,46% dengan kriteria Sangat Baik.

Pengunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dilihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa Siklus I sebesar 63% dan pada siklus II sebesar 78%, mengalami peningkatan rata-rata sebesar 15%, dengan predikat Baik.

Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IX.1 MTs Negeri Parepare, hal ini dibuktikan dengan prosentase hasil test pada siklus I dan siklus II diperoleh berdasarkan test tertulis pada siswa yang berbentuk soal uraian berjumlah 5 butir soal. Pada siklus I dengan hasil ketuntasan 70% kemudian mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 17% pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 87%.

**Kata Kunci** : Hasil Belajar, penerapan puzzle

### **ABSTRACT**

*The formulation of the problem in this Classroom Action Research (CAR) is "Can the application of puzzle media improve student learning outcomes in social studies class IX.1 MTs Negeri Parepare for the 2019/2020 academic year"*

*The purpose of this research is to find out the extent to which the application of puzzle media improves learning outcomes in Social Studies Subjects in Class IX.1 MTs Negeri Parepare in the 2019/2020 Academic Year.*

*Based on the results of class action research and the discussion that has been done, it can be concluded that the implementation of social studies learning using puzzle media is as follows: The use of puzzle media can increase student activity and learning outcomes in social studies class IX.1 MTs Negeri Parepare for the 2019/2020 academic year. This conclusion is supported by the results of research that researchers have done that:*

*The results of observations of educator learning activities using puzzle media showed an average increase in educator learning activities in cycle I of 3.90% with Good criteria in cycle II of 4.46% with Very Good criteria.*

*The use of puzzle media can increase student learning activities, seen from the average student learning activity in Cycle I by 63% and in Cycle II by 78%, experiencing an average increase of 15%, with a Good predicate.*

*The use of puzzle media can improve social studies learning outcomes for class IX.1 MTs Negeri Parepare, this is evidenced by the percentage of test results in cycle I and cycle II obtained based on written tests on students in the form of essay questions totaling 5 items. In cycle I with a completeness result of 70% then there is an increase in mastery by 17% in cycle II with a learning mastery percentage of 87%.*

**Keywords:** Learning Outcomes, application of puzzles

### **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai di Sekolah tinggi Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar dan menengah telah banyak upaya yang dilakukan pendidik guna meningkatkan proses pemahaman siswa tentang materi pelajaran, yaitu dari pengadaan buku-buku penunjang materi pembelajaran, maupun metode penyampaian materi, namun hal ini belum cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa. Apabila siswa telah memahami materi maka hasil belajarnya juga baik. Hasil belajar merupakan perubahan yang

mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar dapat dipengaruhi dengan penggunaan media pelajaran. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan kata lain, dengan menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa seorang pendidik

seharusnya melakukan tindakan apabila hasil belajar siswa rendah meskipun telah menggunakan buku-buku penunjang, dan metode pembelajaran. Seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran. Seorang pendidik harus pandai dan teliti dalam memilih media pembelajaran, karena media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut:

1. Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pengajaran.
2. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri.
3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media.
4. Keluwesan dan fleksibilitas dalam penggunaannya.
5. Kesesuaian dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.
6. Ketersediaanya.
7. Biaya.

Setiap materi pelajaran tentunya memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi terdapat juga pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran seperti peta, globe, gambar, dan lain-lain. Apabila pada pelajaran yang sukar dipahami oleh siswa dan pendidik tidak cerdas dalam menyampaikan materi maka siswa cepat merasa bosan dan kelelahan.

Media pembelajaran terdiri dari audio (pendengaran), visual (tulisan), maupun audio visual. Dalam memilih

media seorang pendidik harus mempunyai persiapan yang matang agar tercapainya tujuan pendidikan dengan efektif dan efisien, selain itu pendidik juga harus menyesuaikan media dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi guru mata pelajaran IPS (selaku peneliti) pada hari senin tanggal 08 Oktober 2019 jumlah 30 siswa, 11 perempuan, 19 laki-laki.

Akibat dari proses pembelajaran IPS yang kurang menarik menyebabkan beberapa siswa kelas IX.1 sangat pasif, kemauan siswa untuk bertanya dan semangat belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dari 30 siswa yang ada dengan KKM 70, siswa yang mencapai standar KKM hanya sebesar  $5/30 \times 100\% = 17\%$ . Adapun siswa yang mendapat nilai kurang dari standar KKM sebesar  $25/30 \times 100\% = 83\%$ . Rendahnya hasil belajar siswa karena pada proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, pendidik mengajukan pertanyaan, dan siswa belum menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.

Pendidik yang mendominasi pembelajaran di dalam kelas membuat siswa merasa bosan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Banyak siswa yang tidak memperhatikan saat pendidik menerangkan materi pelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan inovasi media maupun model pembelajaran, aktivitas belajar siswa

pun kurang maksimal karena pembelajaran berpusat pada pendidik. Dalam mencari solusi dari permasalahan yang terjadi, penulis akan melakukan solusi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.1 MTs Negeri Parepare dengan menggunakan media *puzzle*.

Alasan peneliti menggunakan penggunaan media *puzzle* adalah kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif dengan melibatkan keaktifan siswa-siswi, siswa belajar sambil bermain, menjalin komunikasi yang baik antar team, membuat siswa sabar dan kerjasama yang baik dalam merangkai potongan-potongan *puzzle* agar menjadi *puzzle* yang utuh, siswa akan penasaran sehingga tertarik untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh.

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi yang telah penulis lakukan, maka masalah yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1. Pendidik kurang mengembangkan metode maupun media pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. 2. Kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media dalam poses belajar mengajar. 3. Ketika pendidik memberikan penjelasan, banyak siswa yang tidak memperhatikan 4. Rendahnya hasil belajar siswa karena pada proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik.

Berdasarkan kajian pustaka dapat diambil hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah "Meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Melalui Pembelajaran dengan menerapkan media *puzzle* Pada Siswa Kelas IX.1

MTs Negeri Parepare Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **PEMBAHASAN**

Pengertian belajar yang pertama diungkapkan oleh Nana Sujana (2000; 29). Menurutnya, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku. Sama halnya dengan belajar, mengajar juga merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa dalam melakukan proses belajar. Sehingga, mengajar tidak hanya menyampaikan pelajaran tetapi juga suatu proses membelajarkan siswa.

Menurut Robert M. Gagne, belajar adalah suatu peristiwa yang terjadi didalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah dan dikontrol (Robert M. Gagne, 1977 dalam Saliman 2010; 89). Kemudian, John Dewey yang mengatakan bahwa belajar menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya serta mengembangkan inisiatif yang berasal dari siswa itu sendiri.

Dalam hal ini, guru sangat diharapkan sebagai pembimbing dan pengarah dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar sekolah.

### **Pengertian Hasil Belajar**

Sudirman, dkk menjelaskan pengertian belajar dengan bentuk tingkatan hasilnya berikut ini: "Belajar adalah proses perubahan perilaku, yang dapat dinyatakan dalam bentuk *penguasaan*, *penggunaan*, dan *penilaian* tentang pengetahuan, sikap, dan nilai, dan keterampilan".

Menurut Nana Sudjana Hasil Belajar merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk

melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar-mengajar). Hasil belajar nampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap keterampilan dan perilaku, perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misal dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan.

Penulis dapat mengartikan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti bidang kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (perilaku). Hasil belajar dapat diperoleh dari hasil penilaian, penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Objek yang harus dinilai adalah hasil belajar siswa.

Dalam sebuah penilaian tentunya seorang pendidik harus melihat proses dari keaktifan selama proses kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Penilaian proses pembelajaran adalah upaya member nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiensinya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil

merupakan akibat dari proses.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk dalam faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar yang meliputi faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan lebih maju. Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perl agar pendidik dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.

#### **Media puzzle**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan *wahana penyebaran informasi* belajar atau penyalur pesan.

Dari pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa media merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan dari materi yang sedang disampaikan. Media dapat menyederhanakan materi terhadap kerumitan bahan yang akan disampaikan untuk siswa. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

#### **Media puzzle**

Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh. Media *puzzle* merupakan inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan media *puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Media *puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa potongan gambar.

*Puzzle* merupakan potongan-potongan gambar yang disusun menjadi suatu gambar yang utuh. Dengan menyusun kepingan *puzzle* menjadi satu maka siswa juga dituntut untuk sabar, dan bekerjasama dengan teman juga dapat mengasah kreatifitas. Tujuan dari *puzzle* ialah untuk melatih siswa berfikir kreatif, melatih siswa untuk memecahkan masalah, dan siswa dapat belajar sambil bermain.

Media *puzzle* juga disebut permainan edukasi karena bukan hanya permainan tetapi mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran tangan, dengan begitu media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat dari media *puzzle* ialah: Meningkatkan keterampilan kognitif, Meningkatkan keterampilan motorik halus, Meningkatkan keterampilan sosial. Media *puzzle* merupakan bentuk permainan yang mengasah daya kreatifitas dan ingatan siswa, serta dapat memunculkan motivasi untuk mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfiki dan bertindak majinatif

serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan keatifitas anak.

Media dalam proses pembelajaran tidak hanya memudahkan siswa dalam belajar, namun pendidik juga lebih mudah untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan disampaikan.

Manfaat penggunaan media pada saat proses pembelajaran sangat menguntungkan bagi siswa, siswa akan lebih tertarik pada saat pendidik menyampaikan materi. Untuk pendidik perlu dikembangkan media-media yang lain sehingga proses pembelajarannya tidak membosankan.

Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyusun potongan-potongan gamabar menjadi utuh. Kelebihan media gambar:

- a. Gambar dan foto dapat menghilangkan verbalisme. Dengan menggunakan gambar dan foto dalam pembelajaran, maka persoalan yang dibicarakan akan lebih konkret dibandingkan dengan hanya menggunakan bahasa verbal.
- b. Gambar dan foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Foto atau gambar dapat mengabadikan peristiwa penting pada masa lalu.
- c. Gambar dan foto merupakan media yang mudah diperoleh, harganya
- d. murah serta pengngnaannya tidak perlu menggunakan peralatan secarakhusus.

Selain kelebihan terdapat kelemahan diantaranya:

- a. Foto dan gambar merupakan

media visual yang hanya mengendalikan indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak dapat memberikan informasi yang mendalam tentang suatu hal, serta hanya dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki indra penglihatan yang normal dan sehat.

- b. Tidak seluruh bahan pelajaran dapat disajikan dengan media ini. Bahan pelajaran mengenai proses yang mengandung gerakan-gerakan tertentu kurang efektif disajikan melalui gambar dan foto.

### **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

IPS dapat didefinisikan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta pengetahuan sosial yang dikemas dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS merupakan bidang studi atau mata pelajaran yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan mengkaji tentang gejala-gejala dan masalah sosial yang ada di masyarakat.

Menurut Somantri pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang dipelajari dari jenjang SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi, yang sudah ditetapkan dengan Kurikulum yang berlaku saat ini.

Mata pelajaran IPS bertujuan

agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional dan global.

### **Hasil Penelitian**

Hasil analisis data pada siklus I dan siklus II dapat dibuat pembahasan sebagai berikut:

#### **1. Hasil Analisis Kegiatan Pembelajaran Pendidik (guru) dengan Menggunakan Media Puzzle Siklus I dan Siklus II**

Hasil pengamatan terhadap kegiatan guru dengan menggunakan Media *Puzzle* diperoleh data bahwa guru telah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun masih ada beberapa aspek yang belum maksimal dilakukan. Untuk lebih jelas peningkatan aktivitas pendidik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* siswa kelas IX.1 MTs N Parepare, diketahui bahwa kegiatan pendidik mengalami peningkatan setiap siklusnya. Nilai rata-rata kegiatan pendidik pada siklus I adalah

3,90% dengan kriteria Baik. Kemudian pada siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,56%, menjadi 4,46% dengan kriteria Sangat Baik.

Adanya peningkatan tersebut karena pendidik dalam proses pembelajaran, pendidik lebih memperhatikan kondisi siswa di dalam kelas. Pendidik lebih meningkatkan pengawasan pada saat siswa bekerja kelompok dan dalam mengerjakan soal.

## 2. Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa dengan Media Puzzle Siklus I dan Siklus II

Dari hasil penelitian dan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel perbandingan dibawah ini:

**Tabel 4.7**  
Persentase Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa dengan Media *Puzzle* Siklus I dan Siklus II

| No | Aspek yang diamati  | Siklus |     | Peningkatan |
|----|---|--------|-----|-------------|
|    |   | 1      | 2   |             |
| 1. | Memperhatikan pendidik mengulas materi                                | 62%    | 86% | 24%         |
| 2. | Keaktifandalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok        | 62%    | 79% | 17%         |
| 3. | Menjawab pertanyaan dari pendidik.                                    | 61%    | 69% | 8%          |
| 4. | Melaporkan tugas secara lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan | 65%    | 79% | 14%         |
|    | Rata-Rata   | 63%    | 78% | 15%         |

Berdasarkan hasil perbandingan rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar meningkatkan aktivitas belajar siswa, hal ini dapat terlihat pada siklus I memperoleh rata-

rata sebesar 63%, pada siklus II rata-rata 78%, terdapat adanya peningkatan rata-rata sebesar 15%.

## 3. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Diperoleh dari hasil penelitian dan rata-rata persentase hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 4.8**  
Prosentase Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

| N0 | Siklus | %   | Peningkatan |
|----|--------|-----|-------------|
| 1  | I      | 70% | 17%         |
| 2  | II     | 87% |             |

Diketahui dari tabel 4.8 bahwa perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa yang memperoleh nilai diatas KKM 70 dinyatakan tuntas dengan hasil belajar mencapai 70% dan pada siklus II mencapai 87%.

Berdasarkan paparan diatas dapat dilihat bahwa pada siklus I ketuntasan belajar sebesar 70% menjadi 87% pada siklus II. Dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 17%. Sehingga dapat diketahui ketuntasan belajar secara individu dan ketuntasan secara klasikal telah mencapai 85% dari ketuntasan seluruh siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$

Berdasarkan indikator

ketercapaian yang telah ditetapkan dimana nilai ketuntasan minimal adalah  $\geq 70$ . Maka dengan mengacu terhadap post tes siklus II dimana jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 70 adalah sebesar 87%. Maka penelitian ini dianggap tuntas pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Bukti bahwa seseorang telah belajar, adalah terjadinya perubahan tingkah laku orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Dengan demikian saya dapat membuat kesimpulan bahwa keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar bukan terjadi karena kebetulan ataupun keberuntungan semata, tetapi keberhasilan belajar mengajar adalah hasil kerja keras dan kecakapan pendidik dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Agar terjadinya kesuksesan dalam proses mengajar dengan kriteria yang akan dicapai.

Dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini terkait pada peningkatan pada prosentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan belajar sebesar 87% dan demikian hipotesis yang telah di ajukan bahwa : Meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Melalui Pembelajaran dengan

menerapkan media *puzzle* Pada Siswa MTs Negeri Parepare Tahun Pelajaran 2019/2020, dapat diterima.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil peneilitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah lakukan, makan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IX.1 MTs Negeri Parepare tahun pelajaran 2019/2020. Kesimpulan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang telah peneliti lakukan bahwa:

1. Hasil observasi kegiatan pembelajaran pendidik dengan menggunakan media *puzzle* menunjukkan rata-rata peningkatan pada kegiatan pembelajaran pendidik pada siklus I sebesar 3,90% dengan kriteria Baik pada siklus II sebesar 4,46% dengan kriteria Sangat Baik.
2. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dilihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa Siklus I sebesar 62,5% dan pada siklus II sebesar 78%, mengalami peningkatan rata-rata sebesar 15,5%, dengan predikat Baik.
3. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IX.1 MTs Negeri Parepare, hal ini dibuktikan dengan prosentase hasil hasil test pada siklus I dan siklus II diperoleh berdasarkan test tertulis pada siswa yang berbentuk soal uraian

**Muttiara : Penerapan Media Puzzle Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IX.1 SMP Negeri 12 Parepare Tahun Pelajaran 2019/2020**

berjumlah 5 butir soal. Pada siklus I dengan hasil ketuntasan 70% kemudian mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 17% pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 87%.

T.P.2013/2014”.Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro.

Nana Sudjana.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

**DAFTAR PUSTAKA**

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2010.

R.Ibrahim dan Nana Syaodih S., *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Daftar nilai IPS semester ganjil kelas V SD Negeri 01 Sumberrejo Kotagajah TP. 2016/2017.

Saefulloh. NPM.1181165. ”Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas IV MI Nurul Huda Sukoharjo T.P. 2014/2015”. Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro.

Danang Sucahyo dan Supriyono. “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar”. Surabaya: PGSD FIP Univesitas Negeri Surabaya), Volume 01/ Tahun 2015.

Samsu Somadayo. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013. h. 200

Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Hasil Dokumentasi SD Negeri 1 Sumberrejo Kecamatan Kota gajah Kabupaten Lampung Tengah TP 2017.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.

Martin Handoko, dan Theo Riyanto, *100 Permainan Penyegar Pertemuan*, (Yogyakarta Sudirmanet.al. Ilmu Pendidikan.

Muksin. *Koleksi Game Seru Untuk Kegiatan Belajar Anak*. Yogyakarta: Diva Kids, 2014.

Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991.

Mustaqfiroh. NPM.1063595. “Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Seputih Surabaya Lampung Tengah

Suharsimi Arikunto, *et.al. Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

..... *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan

**Muttiara** : *Penerapan Media Puzzle Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IX.1 SMP Negeri 12 Parepare Tahun Pelajaran 2019/2020*

Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Tusriyanto. *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2013.

Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2010.

Yuliana Ayuningtiyas. "Hubungan

*Media Puzzle Dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup*". Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. 2011.

Zuhairi, *et.al. Pedoman Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.