

PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS 4 DI SDIT AL USWAH PAMEKASAN

Agus Saifuddin Amin¹, Murnie Prirahayu A²

¹Institut Dirosat Islamiyah (IDIA) Al-Amin, Prenduan, Sumenep,

Email: 4gus100885@gmail.com.

²SIT Al-Uswah, Pamekasan

E-mail: bund4fifa@gmail.com.

Abstract: This study aims to increase the activeness of science learning of fourth grade students at SDIT Al Uswah using puzzle media. The use of puzzle media in Natural Science subjects as a solution to increase the learning activity of fourth grade students at SDIT Al Uswah Pamekasan. In the implementation of the improvement plan in cycle 1, it failed, namely when students answered questions from the teacher without learning media, some students experienced difficulties. From 18 students in class 4B SDIT Al Uswah Pamekasan obtained data that 5 students or equivalent to 27.78% can complete their assignments well while 13 students or equivalent to 72.22% of poor work results, with a KKM of 70. Learning It is said to be successful if the class average reaches at least 85%. There were 5 students or 27.78% of Natural Science learning active in cycle 1, while in cycle 2 there were 16 students or 88.89% who succeeded from 18 students overall. This shows that there is an increase in students who complete the KKM 70. Thus, the use of puzzle media in the animal life cycle material for science subjects is very appropriate for fourth grade students of SDIT Al Uswah Pamekasan.

Keywords: Media puzzle, animal life cycle, natural science

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas IV di SDIT Al Uswah menggunakan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sebagai solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDIT Al Uswah Pamekasan. Dalam pelaksanaan rencana perbaikan siklus 1 menunjukkan kegagalan, yaitu ketika peserta didik menjawab pertanyaan dari guru tanpa media pembelajaran beberapa peserta didik mengalami kesulitan. Dari 18 peserta didik kelas 4B SDIT Al Uswah Pamekasan diperoleh data bahwa 5 peserta didik atau setara dengan 27,78% dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik sedangkan 13 peserta didik atau setara dengan 72,22% hasil kerja yang kurang baik, dengan KKM 70. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila rata rata kelas mencapai minimal 85%. Keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siklus 1 ada 5 peserta didik atau 27,78%, sedangkan pada siklus 2 ada 16 peserta didik atau 88,89% yang berhasil dari 18 peserta didik secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan peserta didik yang tuntas dengan KKM 70. Dengan demikian penggunaan media *puzzle* pada materi daur hidup hewan mata pelajaran IPA sangat tepat dilaksanakan bagi peserta didik kelas IV SDIT Al Uswah Pamekasan.

Kata kunci: Media *puzzle*, daur hidup hewan, ilmu pengetahuan alam

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang selama ini terjadi di kelas IV SDIT Al Uswah Pamekasan pada mata pelajaran IPA dalam materi mengenal daur hidup hewan kurang aktif sehingga mempengaruhi hasil belajar yang di bawah KKM. Hal ini terjadi akibat kurang aktifnya siswa sebagai peserta didik untuk belajar serta kurang bersemangat menerima pelajaran tersebut. Peserta didik hanya terfokus pada hal selain pelajaran bersama teman satu kelompoknya. Peserta didik juga kurang fokus terhadap pelajaran karena memiliki kegiatan lain namun tidak berhubungan dengan pembelajaran. Selain hal tersebut, pada proses pembelajaran yang diberikan guru pada setiap harinya kurang menarik bagi peserta didik sehingga tidak tertarik untuk belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat kurang interaktif dan cenderung dari satu arah saja informasinya, sehingga peserta didik kurang senang dan cepat bosan kemudian tidak berkenan mengikuti pelajaran IPA di kelas.

Pembelajaran menurut (Warsita, 2008:85) merupakan sebuah usaha untuk membuat peserta didik belajar atau kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran diharapkan mampu menuju ke arah tersebut yaitu penuh dengan dinamika yang mampu mengaktifkan peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan berinovasi serta mudah didapat di lingkungan. Media diperlukan agar pembelajaran dapat melibatkan lebih banyak indera untuk kemudian peserta didik akan memahami dan menguasai hasil belajarnya dengan lebih optimal. Hal ini akan

dimungkinkan jika peserta didik mampu menggunakan sebanyak mungkin inderanya dalam proses belajar di kelas yaitu dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Sebuah penelitian tindakan kelas diperlukan untuk melihat permasalahan tersebut sebagai sebuah upaya perbaikan pembelajaran di kelas. Sebagai salah satu upaya yang akan dilakukan adalah penggunaan media puzzle untuk memberikan pemahaman tentang daur hidup hewan.

Penggunaan media puzzle diharapkan peserta didik akan lebih focus dalam pembelajaran IPA serta mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam memahami daur hidup hewan. Sadiman (1996:31) menyatakan beberapa kelebihan media gambar yaitu :1) Bersifat konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok permasalahan, jika dibandingkan dengan bahasa verbal atau tulisan, 2) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan yang dilakukan, 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu 4) Biaya yang digunakan lebih murah, mudah didapat serta mudah digunakan, 5) Dapat memperjelas masalah dalam segala bidang untuk semua orang, segala usia sehingga dapat mencegah atau memperbaiki kesalahpahaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Media Puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas IV SDIT Al Uswah Pamekasan".

Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan guru, dalam proses belajar mengajar mereka dituntut untuk aktif dan termotivasi. Maka untuk menciptakan proses belajar yang dapat

menarik minat dan motivasi belajar peserta didik maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Marfuah dkk. (2014) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Arsyad, 2013:19)

Menurut Sudjana (2000:28) pengertian belajar merupakan sebuah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Bentuk perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan melalui berbagai bentuk perubahan seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta adanya perubahan aspek lainnya yang ada pada individu tersebut. Sedangkan menurut Sanjaya (2002:98), belajar merupakan sebuah aktivitas sebagai akibat dari perbuatan mengajar, sehingga dapat diasumsikan bahwa seseorang tidak dapat dikatakan telah mengajar apabila peserta didik yang diajar tidak belajar.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut (Herda dkk., 2014) adalah alat, bahan, metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan intensitas interaksi yang komunikatif dan edukatif antara guru dengan peserta didik yang berlangsung secara berdayaguna dan tepat guna. Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam

proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien.

Sriningsih (2009) juga menjelaskan bahwa media dan sumber belajar merupakan faktor yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Media dan sumber belajar yang dipilih harus sesuai dengan kegiatan dan dapat memberikan pengalaman yang cocok bagi anak. Guru juga harus memutuskan bagaimana media dan sumber belajar tersebut disediakan dan bagaimana kegiatan diorganisasikan.

Media Puzzle

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik adalah media puzzle. Menurut Situmorang (2012) bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan puzzle secara tepat dan cepat.

Puzzle adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Herawati (2013) bahwa dengan menggunakan puzzle peserta didik mampu memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan dengan saling menghargai pendapat teman sesama anggota kelompok.

Menurut Wahyuni dan Yolanita (2010) bahwa permainan puzzle memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) permainan puzzle dapat menarik minat belajar peserta didik, (2) gambar pada puzzle tersebut bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas, (3) dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan. Lukitaningsih (2015) juga menyatakan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk belajar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni penelitian tindakan kelas, yang dirancang dalam dua siklus. Pada setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data atau pengamatan dan refleksi. Adapun prosedur siklus kedua siklus adalah perbaikan dari siklus pertama.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Al Uswah Pamekasan. Siswa kelas ini mengalami masalah dalam memahami materi daur hidup hewan sehingga menjadi kurang aktif saat pembelajaran. Penelitian yang dilakukan menggunakan media puzzle untuk membantu pemahaman siswa. Adapun jadwal pelaksanaan perbaikan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Tanggal 23 April 2019 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siklus pertama.
- b. Tanggal 29 April 2019 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siklus kedua

Pihak yang membantu di dalam penelitian ini adalah teman sejawat sebagai guru kelas dan kepala sekolah. Teman sejawat dan kepala sekolah

berperan sebagai observer di dalam penelitian ini.

HASIL

1. Siklus I

Perencanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 23 April 2019 dengan siswa kelas IV semester II SDIT Al Uswah. Peneliti melaksanakan sesuai rencana pembelajaran serta pembelajaran yang dilakukan berlangsung dengan baik. Pada akhir pembelajaran peneliti mengadakan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi daur hidup hewan. Hasil perbaikan pembelajaran siklus I disajikan dalam Tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel Hasil Evaluasi Siklus 1 Mata Pelajaran IPA

| No | Nama | Penguasaan Materi | | | Kategori |
|-----------------------|---------|------------------------|------------------------------|-------|----------|
| | | Mengetahui Gambar (35) | Urutan daur hidup hewan (65) | Skor | |
| 1. | Nayla | 20 | 50 | 75 | T |
| 2. | Caris | 20 | 45 | 65 | TT |
| 3. | Uul | 20 | 35 | 50 | TT |
| 4. | Acha | 20 | 55 | 75 | T |
| 5. | Abel | 20 | 45 | 65 | TT |
| 6. | Akhdan | 20 | 45 | 65 | TT |
| 7. | Mikhail | 20 | 55 | 75 | T |
| 8. | Farrel | 15 | 35 | 50 | TT |
| 9. | Danil | 15 | 35 | 50 | TT |
| 10 | Fakhri | 15 | 35 | 50 | TT |
| 11 | Abil | 15 | 35 | 50 | TT |
| 12 | Nabiel | 20 | 45 | 65 | TT |
| 13 | Firman | 15 | 35 | 50 | TT |
| 14 | Rafli | 15 | 35 | 50 | TT |
| 15 | Ergi | 15 | 35 | 50 | TT |
| 16 | Hanif | 15 | 35 | 50 | TT |
| 17 | Aksa | 20 | 55 | 75 | T |
| 18 | Zaki | 20 | 55 | 75 | T |
| Jumlah | | | | 1085 | |
| Rata – rata | | | | 60,28 | |
| Nilai terendah | | | | 50 | |

Nilai tertinggi 75

tabel di atas dapat kita lihat peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 5 peserta didik, sedangkan nilai kurang dari 70 sebanyak 13 peserta didik dari jumlah 18 peserta didik. KKM untuk mata pelajaran IPA ini adalah 70. Untuk mengetahui presentasi nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel Analisis Hasil Tes Perbaikan Siklus I

| No | Nilai | Frekuensi | ExF | % |
|---------------|-------|-----------|------|-------|
| 1 | 50 | 9 | 450 | 50 |
| 2 | 65 | 4 | 260 | 22,22 |
| 3. | 75 | 5 | 375 | 27,78 |
| Jumlah | 190 | 18 | 1085 | 100 |

Berdasarkan table di atas, diperoleh analisis data yaitu 5 orang peserta didik (27,78%) dinyatakan berhasil memperoleh nilai di atas KKM. Sedangkan 13 orang peserta didik (72,22%) dinyatakan belum TUNTAS /berhasil mencapai nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak peserta didik yang belum tuntas maka sehingga menurut peneliti pemahaman siswa masih kurang. Pemahaman siswa ini juga dipengaruhi faktor keaktifan saat pembelajaran berlangsung sehingga beberapa siswa belum fokus belajar. Untuk lebih meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA, maka perlu dilanjutkan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Rencana pembelajaran pada siklus II dengan materi yang sama pada siklus I namun menggunakan media yang berbeda dengan tujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran siklus II media yang sebelumnya hanya berupa gambar maka akan diganti dengan media puzzle sehingga lebih interaktif dan inovatif.

2. Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 April 2019 dengan objek peserta didik kelas IV semester II SDIT Al Uswah Pamekasan. Pembelajaran dengan materi daur hidup hewan namun media pembelajarannya diganti menggunakan media puzzle. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan hanya menggunakan gambar saja. Peneliti melaksanakan sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya dengan menyiapkan media puzzle yang telah disesuaikan dengan materi. Pada akhir pembelajaran peneliti mengadakan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Hasil perbaikan pembelajaran siklus II disajikan dalam Tabel sebagai berikut.

Tabel Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

| No | Nama | Penguasaan Materi | | | Kategori |
|---------------|---------|------------------------|------------------------------|------|----------|
| | | Mengetahui Gambar (35) | Urutan daur hidup hewan (65) | Skor | |
| 1. | Nayla | 30 | 53 | 83 | T |
| 2. | Caris | 25 | 52 | 77 | T |
| 3. | Uul | 25 | 52 | 77 | T |
| 4. | Acha | 30 | 53 | 83 | T |
| 5. | Abel | 20 | 55 | 77 | T |
| 6. | Akhdan | 30 | 53 | 83 | T |
| 7. | Mikhail | 30 | 53 | 83 | T |
| 8. | Farrel | 25 | 52 | 77 | T |
| 9. | Danil | 25 | 52 | 77 | T |
| 10. | Fakhri | 25 | 52 | 77 | T |
| 11. | Abil | 25 | 52 | 77 | T |
| 12. | Nabiel | 25 | 52 | 77 | T |
| 13. | Firman | 25 | 52 | 77 | T |
| 14. | Rafli | 25 | 52 | 77 | T |
| 15. | Ergi | 15 | 41 | 56 | TT |
| 16. | Hanif | 15 | 41 | 56 | TT |
| 17. | Aksa | 30 | 53 | 83 | T |
| 18. | Zaki | 30 | 53 | 83 | T |
| Jumlah | | | | 1380 | |

| | | | | | | |
|-----------------|-------|--------------------|-------|------|-------|------|
| Rata – rata | 76,67 | 1. Tuntas | 5 | 27,7 | 16 | 88,8 |
| Nilai terendah | 56 | 2. Belum tuntas | 13 | 72,2 | 2 | 11,1 |
| Nilai tertinggi | 83 | 3. Nilai rata rata | 60,28 | | 76,67 | 1 |

Dari tabel diatas dapat kita lihat semua peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 berjumlah 16 peserta didik, sedangkan di bawah 70 sebanyak 2 peserta didik. Untuk mengetahui presentasi nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada Tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel Analisis Hasil Tes Perbaikan Siklus II

| No | Nilai | Frekuensi | ExF | % |
|---------------|-------|-----------|------|-------|
| 1 | 56 | 2 | 112 | 11,11 |
| 2 | 77 | 10 | 770 | 55,56 |
| 3 | 83 | 6 | 498 | 33,33 |
| Jumlah | 285 | 21 | 1380 | 100 |

Berdasarkan data hasil perolehan nilai peserta didik pada kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II di peroleh hasil 16 peserta didik (88,89%) dinyatakan berhasil dan TUNTAS dalam pencapaian KKM. Sedangkan 2 peserta didik masih belum tuntas namun ada peningkatan hasil belajarnya.

Dari analisis data tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dengan dilaksanakannya tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus II dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA sehingga hasilnya sangat memuaskan dan sesuai dengan target KKM yang ditentukan. Hal tersebut ditunjukkan sebanyak 16 peserta didik mencapai nilai KKM sedangkan 2 orang masih belum mencapai KKM. Dari tabel siklus 1 sampai dengan perbaikan pembelajaran siklus II pada mata pelajaran IPA Kelas IV semester II tentang daur hidup hewan di SDIT Al Uswah Pamekasan, dapat disajikan pada tabel 4.5 berikut

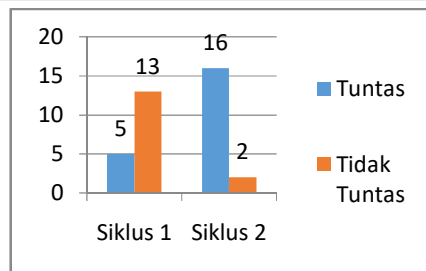
Tabel Hasil Belajar dan Peningkatan Nilai Rata – Rata

| No | Ketuntasan | Siklus 1 | | Siklus 2 | |
|----|------------|----------|---|----------|---|
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| | | | | | |

Berdasarkan tabel 4.5 dapat kita lihat bahwa pada Siklus 1 hanya 27,78% peserta didik yang meraih ketuntasan, pada Siklus II sebanyak 88,89% hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang signifikan apabila kita menggunakan media pembelajaran, metode mengajar serta cara belajar yang tepat sehingga peserta didik dapat belajar dengan aktif, semangat dan meraih prestasi sesuai yang kita harapkan.

Pada nilai-rata-rata siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 60,28 menjadi 76,67. Dengan adanya perbaikan pembelajaran pada siklus II maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena hampir semua peserta didik telah mencapai KKM yang ditetapkan. Penggunaan media yang tepat pada materi pembelajaran IPA akan mempengaruhi proses pembelajaran sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Media pembelajaran dari gambar kemudian diganti dengan media puzzle mempengaruhi keaktifan belajar IPA dengan materi daur hidup hewan. Dari tabel 4.5 di atas bahwa hasil evaluasi pada siklus 1 hingga perbaikan pembelajaran siklus II mata pelajaran IPA jika disajikan dalam bentuk diagram maka dapat dilihat pada diagram 4.1 berikut.

Grafik Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta Didik



Perolehan hasil belajar dari siklus I atau sebelum pelaksanaan perbaikan sampai siklus II mengalami peningkatan, walaupun pada perbaikan siklus pertama peserta didik yang mencapai nilai KKM baru 72,22 % masih di bawah target KKM. Dengan menerima masukan dari supervisor 2 tentang kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada siklus I, maka pada siklus kedua diadakan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan mengganti media pembelajaran gambar menjadi media puzzle. Pada siklus I dengan media gambar keaktifan siswa masih kurang sehingga siswa atau peserta didik masih fokus pada permainan sendiri di kelompoknya. Sehingga perbaikan untuk siklus I yang kemudian dilaksanakan pada siklus II mengganti media pembelajaran yang semula gambar menjadi media puzzle.

Pada siklus I peserta didik diberi penjelasan tentang materi daur hidup hewan dengan media gambar dan metodenya dengan ceramah. Hal ini membuat peserta didik kurang aktif dan belum mampu fokus pada materi pembelajaran yang disampaikan. Hasil belajar yang telah diperoleh menunjukkan kurangaktifan belajar peserta didik sehingga hasilnya kurang memuaskan.

Pada siklus 2 peserta didik diberi penjelasan secara rinci tentang hal-hal yang berhubungan dengan materi daur hidup hewan dan karakteristik peserta didik. Penggunaan media puzzle yang menarik yang disuguhkan mampu meningkatkan keaktifan dan

berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memahami daur hidup hewan melalui susunan puzzle. Penggunaan media puzzle secara efektif dapat meningkatkan keaktifan belajar dan menumbuhkan motivasi dalam memahami daur hidup hewan. Dengan demikian media puzzle sebagai media pembelajaran menjadi sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang lebih efektif dan menarik

Seperti halnya menurut Sadiman (1996:29) bahwa Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

SIMPULAN

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi daur hidup hewan di kelas IV SDIT Al Uswah Pamekasan tahun pelajaran 2018/2019, maka disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keaktifan belajar IPA. Peningkatan ini terjadi pada siklus 2 dengan sebagai bukti adanya peningkatan pada presentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 13 peserta didik atau 72,22% dari 18 peserta didik yang di bawah kriteria ketuntasan minimal. Pada perbaikan pembelajaran siklus 2 meningkat, menjadi 16 peserta didik atau 88,89% tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Herawati. A. 2013. *Pembelajaran kooperatif TAI dan game puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep*.

- Jurnal Pendidikan Sains, 1(2):126-132.*
- Herda, A., Damris, M., & Asrizal. 2014. Pengembangan media interaktif pada pembelajaran larutan elektrolit dan non elektrolit untuk siswa kelas X. *Journal of Science Education, 3(1):22-27.*
- Lukitaningsih, T. 2015. Peningkatan pencapaian kompetensi siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Paron pada materi sistem pencernaan manusia dengan pendekatan saintifik melalui media puzzle. *Jurnal Florea, 2(1):5-12.*
- Marfuah, S., Andin, I., & Stephani, D. P. 2014. Pengembangan LKS IPA terpadu berbentuk jigsaw puzzle pada tema ekosistem dan pencemaran lingkungan di SMP Negeri 2 Margoyoso Kabupaten Pati. *Unnes Science Educational Journal, 3(2):528-534.*
- Sadiman. dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* PT.Raya Grafindo Persada. Jakarta
- Sanjaya, Wina. (2002). *Pengembangan Kurikulum dan Proses Pembelajaran,* FIP-UPI. Bandung
- Situmorang, M, A. 2012. Meningkatkan kemampuan memahami wacana melalui media pembelajaran puzzle. *Jurnal Bahasa, 2(1):45-54.*
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini.* Pustaka Sebelas. Bandung
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses belajar Mengajar.* PT. Sinar Baru Algesindo. Bandung:
- Wahyuni, N., & Yolanita, I. 2010. Pemanfaatan media puzzle metamorfosis dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya.
- Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 1(2):1-12.*
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan aplikasinya,* Penerbit Rineka Cipta, Jakarta