

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI IPA TENTANG ANGGOTA TUBUH
MELALUI PUZZLES PICTURE GAME PADA SISWA KELAS I SDN TRAMOK 2
KECAMATAN KOKOP TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Leo Wahyudi, S.Pd

UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan

Email korespondensi : leowahyudi84@gmail.com

Abstrak

Kenyataan di lapangan, masih banyak guru yang kurang tepat dalam menggunakan model pembelajaran, yang termasuk juga peneliti sebagai guru kelas I di UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Permasalahan yang dialami peneliti terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran dimulai banyak siswa yang kurang bersemangat masuk ke dalam kelas, ada yang masih duduk santai di depan kelas, ada yang masuk kelas namun hanya duduk termangu di bangku sekolah, bahkan ada juga yang tidur ketika pembelajaran IPA berlangsung. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA kurang efektif. Permasalahan tersebut semakin jelas ketika dilihat hasil belajar harian siswa kelas I UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan sangat rendah. Kemudian peneliti mengukur secara langsung melalui pengamatan terhadap kegiatan pelaksanaan pembelajaran IPA, maka permasalahan terlihat bahwa siswa masih kurang terlibat dalam pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa sangat rendah. Hasil (Observasi Awal Bulan Februari 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut maka diadakan penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar materi IPA Tentang Anggota Tubuh Melalui Puzzle Picture Game Pada Siswa kelas 1 UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2021/2022”. Maka berdasarkan hasil penelitian bahwa model puzzle picture game dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada observasi aktivitas siswa yang terjadi peningkatan dari siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Yaitu dari kategori kurang baik menuju kategori baik, dan kategori baik menuju kategori sangat baik. Sedangkan dari nilai tes dalam setiap siklus juga terjadi peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I sebesar 59.66, sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 84. Adapun presentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 53% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 86%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran puzzles picture game dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada siswa kelas I UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan dalam tahun pelajaran 2021/2022. Maka berdasarkan hasil diatas, kemudian pelaksanaan tindakan kelas ini dianggap baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan, maka tindakan penelitian ini di anggap sudah selesai.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPA, Puzzle Picture Game.

PENDAHULUAN

Tugas guru adalah membuat proses pembelajaran berlangsung aktif, efektif, kreatif, menarik dan menyenangkan. Agar pembelajaran tercipta bermakna, maka guru dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan media dan model kegiatan yang cocok dengan materi pelajaran serta kondisi siswa. Maka media dan alat pembelajaran yang tepat dapat membantu proses komunikasi dalam belajar, sehingga siswa dapat menerima pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu sebelum memilih strategi

pembelajaran, sebaiknya guru harus memahami terdahulu karakteristik mata pelajaran yang akan diajarkan, karena harus sesuai fenomena alam dan berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan masyarakat.

Pembelajaran adalah suatu proses atau cara menjadikan manusia atau makhluk hidup untuk belajar. Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sebagainya (Nasution, 1995). Sependapat dengan pendapat tersebut Sanjaya (2006) mengemukakan belajar adalah perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh dengan sistematis dan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik, mental serta dana, panca indra, otak, dan anggota tubuh lainnya. Demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, motivasi, minat dan sebagainya. Sedangkan pada pasal 1 Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran sains memerlukan kegiatan penyelidikan baik melalui observasi maupun eksperimen, sebagai bagian dari kerja ilmiah yang melibatkan keterampilan proses yang dilandasi sikap ilmiah. Selain itu pembelajaran sains mengembangkan rasa ingin tahu melalui penemuan berdasarkan pengalaman langsung yang dilakukan melalui kerja ilmiah. Dengan demikian menurut Indrawati (2008:5) dalam pembelajaran IPA atau sains, peserta didik dituntut untuk menguasai/memiliki kemampuan minimal dalam empat hal, yaitu menguasai konsep-konsep IPA, terampil menggunakan ketrampilan berfikir dan motorik, memiliki sikap positif sebagaimana yang dimiliki oleh saintis, dan mampu menerapkan konsep IPA dan keterampilan berfikir dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Inovasi pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu anak memperoleh kompetensi melalui pengalaman dalam pembelajaran kontekstual dengan unsur permainan di dalamnya (Nurhadi. 2016). Pemilihan kegiatan ditentukan dikarenakan siswa sekolah dasar masih suka kegiatan pembelajaran jika terdapat unsur permainan di dalamnya (*learning-by-doing-and-playing*). Akan tetapi kegiatan bermain anak dalam hal ini bukan berarti kegiatan belajar sambil bermain saja tapi permainan yang dapat memberikan pembelajaran bermakna.

Puzzle Picture menurut Wojowasito dan Poerwadaminta (2004:165) adalah teka-teki berupa gambar yang dapat merangsang anak untuk berfikir. Hanya saja sebelum kita mengajar di depan kelas, guru harus mengetahui strategi yang tepat. Sebelum mengajar harus terlebih dahulu melakukan persiapan. Salah satunya adalah mengetahui keadaan siswa yang akan diajar dan mempersiapkan strategi yang menarik untuk menghadapinya.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan stimulus siswa dalam meningkatkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Kunandar (2015:61) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif serta ranah psikomotorik, yang mampu diperoleh oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan-perubahan dalam diri sendiri atau individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Sedangkan Jihad, dkk (2012:15) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada Kurikulum 2013, siswa dituntut aktif dan kreatif dalam mengikuti dan melakukan proses pembelajaran. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat mendukung tercapainya tujuan. Bila siswa kurang aktif dalam suatu proses pembelajaran,

tentunya sangat menghambat pencapaian tujuan, baik tujuan siswa itu sendiri dalam belajarnya, maupun tujuan pembelajaran. Ketidakefektifan siswa dalam proses pembelajaran kemungkinan disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya (1) Rasa tidak percaya diri siswa karena keadaan dirinya dan rendahnya kemampuan yang dimilikinya. (2) Siswa mempunyai masalah yang dibawanya dari rumah. (3) Materi yang disampaikan oleh guru itu-itu saja, sehingga siswa bosan dalam menerimanya. (4) Siswa tidak suka akan mata pelajaran yang disampaikan guru. (5) Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran tidak tepat (Muchlisson, 2012).

Kenyataan di lapangan, masih banyak guru yang kurang tepat dalam menggunakan model pembelajaran, yang termasuk juga peneliti sebagai guru kelas I di UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Permasalahan yang dialami peneliti terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran IPA dimulai banyak siswa yang kurang bersemangat masuk ke dalam kelas, ada yang masih duduk santai di depan kelas, ada yang masuk kelas namun hanya duduk termangu di bangku sekolah, bahkan ada juga yang tidur ketika pembelajaran IPA berlangsung. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA kurang efektif.

Permasalahan tersebut semakin jelas ketika dilihat hasil belajar harian siswa kelas I UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yaitu nilai IPA yang diperoleh sangat rendah, yakni dari 30 jumlah siswa, hanya ada 10 orang atau persentase 33.33% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, yaitu 65. Kondisi pembelajaran yang demikian menimbulkan kesan tidak baik terhadap pembelajaran IPA. Kemudian peneliti mengukur secara langsung melalui pengamatan terhadap kegiatan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, maka permasalahan terlihat bahwa siswa masih kurang terlibat dalam pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa sangat rendah. Hasil (Observasi Awal Bulan Februari 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diadakan penelitian yang berjudul *“Peningkatan Hasil Belajar materi IPA Tentang Anggota Tubuh Melalui Puzzle Picture Game Pada Siswa kelas 1 UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2021/2022”*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini disebabkan PTK sebagai sarana mengembangkan dan menyelesaikan permasalahan guru. Di samping itu PTK sebagai sarana adalah Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKB) khususnya publikasi ilmiah. Hal ini sesuai dengan salah satu pendapat bahwa dalam publikasi ilmiah bidang garapan yang perlu dilakukan guru adalah menyusun penelitian atau gagasan inovatif dalam bidang pendidikan. Penelitian yang dimaksud adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Berkaitan dengan hal tersebut, terlihat bahwa PTK sangat diharapkan dilakukan oleh guru, mengingat PTK dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakan terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas pengamatan, pendahuluan/perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan penelitian ini berlangsung dua siklus, setiap siklus diadakan 1 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus melibatkan 1 orang guru sebagai observer, yaitu Bapak Sulakman, S.Pd.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri Tramok 2 Kecamatan Kokop Bangkalan dengan jumlah siswa 39 yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 21 orang siswa perempuan.

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2021/2022 pada semester II, yaitu pada tanggal 1 Februari hingga tanggal 29 April 2022. Penelitian dilakukan berdasarkan hasil observasi pembelajaran IPA pada awal bulan Februari tahun 2022, yaitu prestasi belajar siswa sangat rendah, karena nilai rata-rata hanya dicapai <60, sedangkan KKM dipatok nilai 65.

Proses penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Tiap pertemuan terdiri dari 3 jam pelajaran (3 X 35 menit). Tahapan yang dilaksanakan pada tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam kegiatan perencanaan peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan.

Berpedoman pada Kurikulum 2013 kelas I, peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *Puzzles Picture Game* sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung, yang meliputi aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kegiatan pengumpulan data menggunakan 2 teknik, yaitu pertama adalah observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pada tema 1 tentang anggota tubuh melalui *Puzzles Picture Game*. Kedua adalah tes tulis, setelah diperoleh data, maka selanjutnya peneliti menganalisis data yang diperoleh. Dari penelitian ini diperoleh data kuantitatif yang kemudian dapat dibuat kesimpulan atas apa yang diperoleh.

Analisis data aktivitas siswa dalam pembelajaran ini menggunakan pengolahan data kualitatif. Data hasil pengamatan pada setiap butir diberi skor 1-4 dengan rincian sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup baik

1 = kurang baik

Skor yang didapat dari dua orang observer dijumlah, kemudian dicari prosentase nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$\text{Prosentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Prosentase nilai rata-rata yang diperoleh dikonversikan ke dalam nilai kategori dengan kriteria:

75% < NR ≤ 100% = sangat baik

50% < NR ≤ 75% = baik

25% < NR ≤ 50% = cukup baik

0% < NR ≤ 25% = kurang baik

(Arikunto 2007:16)

Sedangkan analisis data yang akan digunakan pada hasil belajar siswa adalah berdasarkan bentuk soal yang digunakan dalam tes tulis, yaitu berbentuk isian, maka cara yang dilakukan peneliti untuk menilai hasil belajar siswa adalah dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Data yang diperoleh dari hasil nilai siswa, selanjutnya dicari ketentuan secara klasikal dengan rumus prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Prosentase keberhasilan

f = Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM

N = Jumlah siswa

Adapun kriteria analisis data tersebut adalah sebagai berikut .

90% - 100% = Baik sekali

80% - 89% = Baik

65% - 79% = Cukup

55% - 64% = Kurang baik

0% - 54% = Sangat kurang

(Nurkencana dalam Indarti, 2008:26)

Sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian dikatakan berhasil jika aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan lebih dari atau sama dengan 75% dan hasil belajar siswa mengalami ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari atau sama dengan 75% dari jumlah siswa, dengan ketuntasan individu sebesar 65.

Adapun jadwal penelitian sebagai berikut.

Tabel 2.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu		
		Februari	Maret	April
1	Observasi awal	Minggu ke-I		
2	Menyusun rencana siklus I	Minggu ke-II		
3	Pelaksanaan siklus I	Minggu ke-III		
4	Reflesi siklus I	Minggu ke-IV		
5	Menyusun rencana siklus II		Minggu ke-I	
6	Pelaksanaan siklus II		Minggu ke-II	
7	Reflesi siklus II		Minggu ke-III	
8	Penyusunan laporan		Minggu ke-IV	Minggu ke-I
9	Seminar			Minggu ke-II
10	Publikasi			Minggu ke-III

HASIL PENELITIAN

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2022. Namun sebelum dilakukan penelitian siklus I, peneliti melakukan pre test kepada peserta didik yang menjadi sasaran penelitian. Pre test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal sebelum siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Puzzle Picture Game*. Tujuan dari pemberian pre test ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi yang

akan disampaikan. Maka dengan mengetahui kemampuan awal ini peneliti lebih mudah untuk menentukan dalam penggunaan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pelaksanaan pre test ini juga belum menggunakan model *Puzzles Picture Game*. Adapun hasil pre test yang telah dilakukan dapat dilihat pada hasil sebagai berikut.

Tabel 3.1 Hasil Nilai Pretest

No	Nama Siswa	Nilai siswa	Keterangan
1	Abd. Hafidz Nor	60	Tidak Tuntas
2	Abdulloh	60	Tidak Tuntas
3	Ach. Taufik Hidayatullah	60	Tidak Tuntas
4	Achmad Syarif Nasrullah	40	Tidak Tuntas
5	Ahmad Ali Rizqi	50	Tidak Tuntas
6	Ahmad Ihdal Umam Syaikhul Akbar	70	Tuntas
7	Airis Saniya	40	Tidak Tuntas
8	Annasrih	70	Tuntas
9	Azizah	40	Tidak Tuntas
10	Fahmy Ardiyansyah	70	Tuntas
11	Farah Elina	80	Tuntas
12	Figi Sudrajat	10	Tidak Tuntas
13	Haikal Ferdiansyah	60	Tidak Tuntas
14	Hirawatil Aisah	60	Tidak Tuntas
15	Khusma Wati	70	Tuntas
16	Linatussafaroh	30	Tidak Tuntas
17	Luluk Sulistina	50	Tidak Tuntas
18	Mariatul Qibtiyah	70	Tuntas
19	Mikayla Aisyah	60	Tidak Tuntas
20	Moh. Nurul Ulum	60	Tidak Tuntas
21	Mohammad Muzammil	50	Tidak Tuntas
22	Mohammad Rafiuddin	30	Tidak Tuntas
23	Muhammad Iqbal	60	Tidak Tuntas
24	Muhammad Qosim	60	Tidak Tuntas
25	Muhammad Rozeli	60	Tidak Tuntas
26	Muhammad Soleh	40	Tidak Tuntas
27	Navizatul Mukarromah	70	Tuntas
28	Nofatul Hasanah	90	Tuntas
29	Putri Salafina	30	Tidak Tuntas
30	Saliman	30	Tidak Tuntas
Jumlah		1630	
Nilai rata-rata kelas		54.33	
Jumlah Ketuntasan			8 Tuntas
			22 Tidak Tuntas
Persentase Ketuntasan			27% Tuntas
			73% Tidak Tuntas

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa hasil pretest yang diikuti oleh 30 siswa, nilai rata-rata kelas mencapai 54,33. Pada pre test persentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 27% atau hanya setara dengan 8 siswa, sedangkan yang belum memenuhi KKM sejumlah 73% atau setara dengan 22 siswa.

Kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran siklus I. Pada siklus I ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Puzzles Picture Game* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan siklus I ini peneliti bekerjasama dengan Bapak Sulakman sebagai observer. Pada siklus I ini observer juga membantu peneliti untuk memberikan materi yang disampaikan kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan siklus I ini para siswa mulai kelihatan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Maka data yang diperoleh pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 3.2 Nilai Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai siswa	Keterangan
1	Abd. Hafidz Nor	60	Tidak Tuntas
2	Abdulloh	60	Tidak Tuntas
3	Ach. Taufik Hidayatullah	60	Tidak Tuntas
4	Achmad Syarif Nasrullah	40	Tidak Tuntas
5	Ahmad Ali Rizqi	70	Tuntas
6	Ahmad Ihdal Umam Syaikhul Akbar	70	Tuntas
7	Airis Saniya	40	Tidak Tuntas
8	Annasrih	70	Tuntas
9	Azizah	40	Tidak Tuntas
10	Fahmy Ardiyansyah	70	Tuntas
11	Farah Elina	80	Tuntas
12	Fiqi Sudrajat	10	Tidak Tuntas
13	Haikal Ferdiyansyah	70	Tuntas
14	Hirawatil Aisah	70	Tuntas
15	Khusma Wati	70	Tuntas
16	Linatussafaroh	30	Tidak Tuntas
17	Luluk Sulistina	70	Tidak Tuntas
18	Mariatul Qibtiyah	70	Tuntas
19	Mikayla Aisyah	70	Tuntas
20	Moh. Nurul Ulum	70	Tidak Tuntas
21	Mohammad Muzammil	70	Tidak Tuntas
22	Mohammad Rafiuddin	30	Tidak Tuntas
23	Muhammad Iqbal	70	Tuntas
24	Muhammad Qosim	70	Tuntas
25	Muhammad Rozeli	70	Tuntas
26	Muhammad Soleh	70	Tuntas
27	Navizatul Mukarromah	70	Tuntas
28	Nofatul Hasanah	90	Tuntas
29	Putri Salafina	30	Tidak Tuntas
30	Saliman	30	Tidak Tuntas
Jumlah		1790	

<i>Nilai rata-rata kelas</i>	59.66	
<i>Jumlah Ketuntasan</i>		16 Tuntas
		14 Tidak Tuntas
<i>Persentase Ketuntasan</i>		53% Tuntas
		47% Tidak Tuntas

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa hasil tes tulis pada siklus I yang diikuti oleh 30 siswa, nilai rata-rata kelas mencapai 59,66. Pada siklus I ini presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 53% atau setara dengan 16 siswa tuntas, dan yang belum memenuhi KKM sejumlah 47% atau setara dengan 14 siswa belum tuntas.

Kemudian data hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan observer pada siklus I diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.3 Observasi Aktifitas Siswa Pada Siklus I

No	Nama	Aspek Penilaian Aktivitas					Skor	Persentase
		A	B	C	D	E		
1	Abd. Hafidz Nor	2	2	4	4	3	15	75%
2	Abdulloh	2	2	4	4	3	15	75%
3	Ach. Taufik Hidayatullah	2	2	4	4	3	15	75%
4	Achmad Syarif Nasrullah	2	1	1	2	2	8	40%
5	Ahmad Ali Rizqi	2	2	2	2	2	10	50%
6	Ahmad Ihdal Umam Syaikhul Akbar	3	2	3	4	2	14	70%
7	Airis Saniya	2	2	4	2	2	12	60%
8	Annasrih	4	3	4	4	4	19	95%
9	Azizah	2	2	3	1	2	10	50%
10	Fahmy Ardiyansyah	4	4	3	4	4	19	95%
11	Farah Elina	4	4	3	4	3	18	90%
12	Fiqi Sudrajat	2	2	3	3	3	13	65%
13	Haikal Ferdiyansyah	4	4	4	4	4	20	100%
14	Hirawatil Aisah	2	2	3	3	2	12	60%
15	Khusma Wati	4	4	3	3	4	18	90%
16	Linatussafaroh	3	2	4	4	4	17	85%
17	Luluk Sulistina	4	4	3	3	4	18	90%
18	Mariatul Qibtiyah	3	2	4	4	2	15	75%
19	Mikayla Aisyah	2	2	3	3	2	12	60%
20	Moh. Nurul Ulum	4	4	4	4	4	20	100%
21	Mohammad Muzammil	2	2	3	4	2	13	65%
22	Mohammad Rafiuddin	4	4	4	4	4	20	100%
23	Muhammad Iqbal	3	2	4	4	2	15	75%
24	Muhammad Qosim	2	2	3	3	2	12	60%
25	Muhammad Rozeli	2	2	2	1	2	9	45%
26	Muhammad Soleh	2	2	2	2	2	10	50%
27	Navizatul Mukarromah	3	2	4	4	2	15	75%
28	Nofatul Hasanah	4	4	4	4	4	20	100%
29	Putri Salafina	4	2	3	4	2	15	75%

30	Saliman	1	1	4	2	2	10	50%
----	---------	---	---	---	---	---	----	-----

Keterangan :

A = Aspek Memperhatikan

B = Aspek Keaktifan

C = Aspek Bertanggung jawab

D = Aspek Kerjasama

E = Aspek Komunikatif

Berdasarkan hasil observasi, maka terlihat sejumlah 17 orang mendapat nilai kategori sangat baik ($75\% < NR \leq 100\%$), sejumlah 7 orang mendapat nilai kategori baik ($50\% < NR \leq 75\%$), sebanyak 4 orang mendapat nilai kategori cukup baik ($25\% < NR \leq 50\%$), dan sejumlah 2 orang mendapat nilai kategori kurang baik ($0\% < NR \leq 25\%$).

Karena hasil tes siklus I belum mencapai keberhasilan yang diharapkan, maka kemudian pembelajaran dilanjutkan ke siklus II. Adapun pelaksanaan siklus II ini dilakukan pada tanggal 9 Maret 2022. Sedangkan hasil tes yang diperoleh pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 4.6 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai siswa	Keterangan
1	Abd. Hafidz Nor	70	Tuntas
2	Abdulloh	70	Tuntas
3	Ach. Taufik Hidayatullah	100	Tuntas
4	Achmad Syarif Nasrullah	100	Tuntas
5	Ahmad Ali Rizqi	100	Tuntas
6	Ahmad Ihdal Umam Syaikhul Akbar	100	Tuntas
7	Airis Saniya	100	Tuntas
8	Annasrih	80	Tuntas
9	Azizah	80	Tuntas
10	Fahmy Ardiyansyah	100	Tuntas
11	Farah Elina	100	Tuntas
12	Fiqi Sudrajat	90	Tuntas
13	Haikal Ferdiyansyah	100	Tuntas
14	Hirawatil Aisah	60	Tidak Tuntas
15	Khusma Wati	90	Tuntas
16	Linatussafaroh	70	Tuntas
17	Luluk Sulistina	70	Tuntas
18	Mariatul Qibtiyah	100	Tuntas
19	Mikayla Aisyah	60	Tidak Tuntas
20	Moh. Nurul Ulum	70	Tuntas
21	Mohammad Muzammil	100	Tuntas
22	Mohammad Rafiuddin	60	Tidak Tuntas
23	Muhammad Iqbal	100	Tuntas
24	Muhammad Qosim	80	Tuntas
25	Muhammad Rozeli	80	Tuntas
26	Muhammad Soleh	80	Tuntas

27	Navizatul Mukarromah	60	Tidak Tuntas
28	Nofatul Hasanah	80	Tuntas
29	Putri Salafina	80	Tuntas
30	Saliman	90	Tuntas
Jumlah		2520	
Nilai rata-rata kelas		84	
Jumlah Ketuntasan			26 Tuntas
			4 Tidak Tuntas
Persentase Ketuntasan			86% Tuntas
			14% Tidak Tuntas

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa hasil tes siklus II dipeoleh nilai rata-rata kelas 84. Di siklus II ini presentase dicapai sebesar 86% atau setara dengan 26 siswa. Kemudian yang belum tuntas hanya tersisa 4 orang dengan persentase 14% siswa. Kemudian data hasil observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8 Observasi Aktifitas Siswa Pada Siklus II

No	Nama	Aspek Penilaian Aktivitas					Skor	Persentase
		A	B	C	D	E		
1	Abd. Hafidz Nor	3	3	4	4	2	16	80%
2	Abdulloh	2	2	4	4	3	15	75%
3	Ach. Taufik Hidayatullah	2	2	4	4	3	15	75%
4	Achmad Syarif Nasrullah	3	3	4	3	2	15	75%
5	Ahmad Ali Rizqi	3	3	4	3	2	15	75%
6	Ahmad Ihdal Umam Syaikhul Akbar	3	3	4	3	2	15	75%
7	Airis Saniya	2	3	4	4	2	15	75%
8	Annasrih	4	4	4	4	4	20	100%
9	Azizah	3	2	3	3	2	13	65%
10	Fahmy Ardiyansyah	4	4	4	4	4	20	100%
11	Farah Elina	4	4	4	4	4	20	100%
12	Fiqi Sudrajat	2	2	3	3	3	13	65%
13	Haikal Ferdiansyah	4	4	4	4	4	20	100%
14	Hirawatil Aisah	2	2	4	4	2	14	70%
15	Khusma Wati	4	4	4	4	4	20	100%
16	Linatussafaroh	4	4	4	4	4	20	100%
17	Luluk Sulistina	4	4	4	4	4	20	100%
18	Mariatul Qibtiyah	4	4	4	4	2	18	90%
19	Mikayla Aisyah	3	2	3	3	2	13	65%
20	Moh. Nurul Ulum	4	4	4	4	4	20	100%
21	Mohammad Muzammil	4	4	4	4	4	20	100%
22	Mohammad Rafiuddin	4	4	4	4	4	20	100%
23	Muhammad Iqbal	4	4	4	4	4	20	100%
24	Muhammad Qosim	4	4	4	4	4	20	100%
25	Muhammad Rozeli	4	4	4	4	4	20	100%
26	Muhammad Soleh	2	3	4	3	2	14	70%

27	Navizatul Mukarromah	3	2	4	3	3	15	75%
28	Nofatul Hasanah	4	4	4	4	4	20	100%
29	Putri Salafina	4	4	4	4	4	20	100%
30	Saliman	2	3	4	4	3	16	80%

Berdasarkan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa sejumlah 25 orang mendapat nilai kategori sangat baik (yaitu mendapat nilai $75\% < NR \leq 100\%$), sejumlah 5 orang mendapat nilai kategori baik (yaitu mendapat nilai $50\% < NR \leq 75\%$).

PEMBAHASAN

Permasalahan yang dialami peneliti terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas I UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan, yaitu nilai IPA diperoleh sangat rendah. Permasalahan tersebut semakin jelas ketika dilihat dari hasil belajar harian siswa kelas I, yakni dari 30 jumlah siswa, hanya ada 10 orang atau persentase 33.33% saja yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Kemudian peneliti ingin mengukur secara langsung melalui pengamatan terhadap kegiatan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Maka dalam kegiatan tersebut terlihat ketika pembelajaran IPA dimulai banyak siswa yang kurang bersemangat masuk ke dalam kelas, ada yang masih duduk santai di depan kelas, ada juga yang masuk kelas namun hanya duduk termangu di bangku sekolah, bahkan ada juga yang tidur ketika pembelajaran IPA berlangsung. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang minat belajar terhadap pembelajaran IPA sehingga proses belajar mengajar kurang efektif. Hasil (Observasi Awal Bulan Februari 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar materi IPA Tentang Anggota Tubuh Melalui Puzzle Picture Game Pada Siswa kelas 1 UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2021/2022*”.

Sebelum dilakukan penelitian tindakan siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan pre test atau pra siklus. Pre test ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal sebelum siswa mengikuti kegiatan pembelajaran siklus I dan II. Tujuan dari pemberian pre test ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi yang akan disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal, maka peneliti lebih mudah untuk menentukan model atau metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Adapun hasil pre test yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa 30 siswa ini mendapat nilai rata-rata kelas sebesar 54,33 dengan presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 27% atau setara dengan 8 siswa, sedangkan yang belum memenuhi KKM sejumlah 73% atau setara dengan 22 siswa. Berdasarkan hasil pre test ini maka kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II yang menggunakan model pembelajaran *Puzzles Picture Game*. Maka dengan berbagai perencanaan yang matang dilakukan penelitian sesuai tahapan tiap siklus.

Maka berdasarkan hasil pengolahan data pre test kemudian dilakukan pembelajaran siklus I. Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Sabtu tanggal 19 Februari 2022. Dalam penilaian tindakan siklus I ini aktivitas siswa sudah mulai kelihatan minat belajar dan mulai muncul juga hasil belajar siswa. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi pada siklus I terlihat sejumlah 17 orang mendapat nilai kategori sangat baik ($75\% < NR < 100\%$). Artinya dalam pelaksanaan siklus I ini para siswa tersebut mampu memperhatikan pembelajaran, siswa aktif dalam pembelajaran, bertanggung jawab terhadap mata

pelajaran, siswa mampu bekerjasama dengan teman maupun dengan guru, dan siswa juga mampu berkomunikasi dengan sangat baik dengan teman maupun dengan para guru. 17 siswa tersebut pada siklus I ini sudah mampu mengikuti pelajaran dengan sangat baik.

Kemudian sejumlah 7 orang mendapat nilai kategori baik ($50\% < NR < 75\%$). Artinya, ketujuh siswa tersebut pada siklus I baik dalam memperhatikan pembelajaran, aktif dalam pembelajaran, bertanggung jawab dengan baik terhadap mata pelajaran, siswa mampu bekerjasama dengan baik sesama teman maupun dengan guru, siswa juga mampu berkomunikasi sesama teman maupun dengan para guru.

Selanjutnya sebanyak 4 orang mendapat nilai kategori cukup baik ($25\% < NR < 50\%$). Artinya dalam pelaksanaan siklus I keempat siswa tersebut cukup baik dalam memperhatikan pembelajaran, cukup aktif dalam pembelajaran, cukup bertanggung jawab terhadap mata pelajaran, siswa cukup mampu bekerjasama sesama teman maupun dengan guru, siswa juga cukup mampu berkomunikasi sesama teman maupun dengan para guru.

Sedangkan sejumlah 2 orang mendapat nilai kategori kurang baik ($0\% < NR < 25\%$). Artinya dalam pelaksanaan siklus I kedua siswa tersebut kurang baik dalam memperhatikan pembelajaran, kurang aktif dalam pembelajaran, kurang bertanggung jawab terhadap mata pelajaran, kurang mampu bekerjasama sesama teman maupun dengan guru, kurang mampu berkomunikasi sesama teman maupun dengan para guru.

Hasil siklus I ini masih kurang memuaskan dan belum mencapai target yang akan dicapai. Karena para siswa masih belum begitu efektif dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena para siswa baru mengenal model pembelajaran yang baru, yaitu model pembelajaran *Puzzle Picture Game*. Oleh karena itu pembelajaran dilanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari Kamis tanggal 10 Maret 2022. Adapun hasil pelaksanaan siklus II ini menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa terjadi peningkatan yang signifikan. Hal tersebut terbukti dengan sejumlah 25 orang mendapat nilai kategori sangat baik ($75\% < NR < 100\%$). Artinya dalam pelaksanaan siklus II para siswa tersebut mampu memperhatikan pembelajaran dengan sangat baik, siswa juga sangat aktif dalam pembelajaran, siswa sangat baik dalam bertanggung jawab terhadap mata pelajaran, siswa juga mampu bekerjasama dengan sangat baik pada teman maupun dengan guru, dan siswa juga sangat baik dalam berkomunikasi dengan teman maupun dengan para guru.

Adapun sejumlah 5 orang mendapat nilai kategori baik ($50\% < NR < 75\%$). Artinya dalam pelaksanaan siklus II para siswa tersebut mampu memperhatikan pembelajaran dengan baik, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga baik, siswa juga baik dalam bertanggung jawab terhadap mata pelajaran, siswa mampu bekerjasama dengan baik pada teman dan guru, dan siswa juga mampu berkomunikasi dengan baik pada teman maupun para guru.

Maka berdasarkan hasil penelitian bahwa model *puzzle picture game* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada observasi aktivitas siswa yang terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Yaitu dalam aspek memperhatikan pembelajaran yang sebelumnya kurang baik, pada siklus I menjadi baik, dan dalam siklus II menjadi sangat baik. Kemudian pada aspek keaktifan yang sebelumnya kurang baik, siklus I mendapat nilai baik, kemudian pada siklus II menjadi sangat baik. Selanjutnya pada aspek bertanggung jawab diketahui sebelumnya kurang baik, maka pada siklus I menjadi baik, dan siklus II menjadi sangat baik. Selanjutnya pada aspek kerjasama yang sebelumnya kurang baik, pada siklus I menjadi baik, dan siklus II menjadi sangat baik. Sedangkan pada

aspek komunikatif yang sebelumnya kurang baik, pada siklus I mendapat nilai baik, dan pada siklus II menjadi sangat baik.

Sedangkan dari nilai tes dalam setiap siklus juga terjadi peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I ini sebesar 59.66, sedangkan pada siklus II sebesar 84. Adapun presentase ketuntasan siswa pada siklus I yang mencapai KKM sebesar 53% atau setara dengan 16 siswa tuntas, sedangkan yang belum memenuhi KKM sejumlah 47% atau setara dengan 14 siswa belum tuntas. Adapun persentase pada siklus II diperoleh sebesar 86% atau setara dengan 26 siswa. Kemudian yang belum tuntas hanya tersisa 4 orang dengan persentase 14% siswa.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *puzzles picture game* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA tentang anggota tubuh pada tema diriku pada siswa kelas I UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan dalam tahun pelajaran 2021/2022. Maka berdasarkan hasil diatas, kemudian pelaksanaan tindakan kelas ini dianggap cukup baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan maka penelitian ini di anggap sudah selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa model puzzle picture game dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada observasi aktivitas siswa yang terjadi peningkatan dari siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Yaitu dari kategori kurang baik menuju kategori baik, dan kategori baik menuju kategori sangat baik.

Sedangkan dari nilai tes dalam setiap siklus juga terjadi peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I ini sebesar 59.66 dengan persentase ketuntasan sebesar 53% siswa tuntas. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 84 dengan presentase ketuntasan sebesar 86% siswa tuntas.

Maka dengan demikian hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *puzzle picture game* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas I UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan.

Saran

Setelah keberhasilan penelitian di UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan terdapat beberapa saran, yaitu bagi guru diharapkan untuk selalu berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tercipta pembelajaran di kelas yang menyenangkan. Kemudian bagi sekolah sangat diperlukan dukungan dalam pengembangan karya inovatif guru agar tercapainya visi dan misi yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. Suhardjono, Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta.
- Indarti. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS UNESA.
- Indrawati. 2008. *Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta. Erlangga.
- Jihad Asep, dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kunandar. 2015. *Penelitian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013): Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*. Jakarta: PTRajagrafindo Persada.

- Muchlison, Adib. 2012. Peningkatan Keaktifan Kerja Kelompok dengan Pendekatan Keterampilan Proses Mata Pelajaran IPA bagi Siswa Kelas V SDN I Semanding Kecamatan Pucanglaban Tulungagung. PTK Tidak diterbitkan. Tulungagung: SDN I Semanding.
- Nurhadi, A. 2016. *Profesi Keguruan: Menuju Pembentukan Guru Profesional*. Kuningan: Goresan Pena.
- Nasution, Noehi, dkk. 1995. *Materi Pokok Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wojowasito, Poerwadaminta. 2004. *Belajar sambil bermain*. Jakarta : Rineka Cipta.