

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS III SD NEGERI 3 KRANJI PURWOKERTO
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:
ANGGIT NUR AZMI
NIM. 1223310003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PURWOKERTO
2016**

**PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS III SD NEGERI 3 KRANJI
PURWOKERTO TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Anggit Nur Azmi

Nim : 1223310003

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa SD Negeri 3 Kranji Purwokerto merupakan SD yang sudah menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017.

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan, menyajikan data keadaan yang sebenarnya dan menganalisis penggunaan media *puzzle* siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD Negeri 3 Kranji Purwokerto. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai masukan atau informasi (referensi) dan bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh informasi terkait penggunaan media *puzzle*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas III yaitu Bapak Suratno, A.Md.Pd dan siswa kelas III. objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penulis menggunakan analisis data teknik analisis model Milles dan Huberman yang meliputi reduksi data, display data dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* menjadikan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran ini dilaksanakan melalui tiga kegiatan yaitu perencanaan penggunaan media *puzzle*, pelaksanaan penggunaan media *puzzle* dan evaluasi penggunaan media *puzzle*

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II MEDIA <i>PUZZLE</i> DAN MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SEKOLAH DASAR	
A. Media <i>Puzzle</i>	13

1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	14
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
a. Media Visual	17
b. Media Audio	21
c. Media Kinestetik	22
4. Pemilihan Media Pembelajaran	24
5. Macam-Macam Media <i>Puzzle</i>	25
6. Fungsi Media <i>Puzzle</i>	25
B. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	26
1. Pengertian	26
2. Tujuan	26
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	27
C. Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	27
1. Ketepatan Media <i>Puzzle</i> pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	27
2. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Sumber Data	36
C. Teknik Pengumpulan Data	37

D. Teknik Analisis Data	40
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	
A. Gambaran Umum SD Negeri 3 Kranji Purwokerto	43
1. Letak Geografis	43
2. Sejarah Berdirinya	43
3. Visi Misi dan Tujuan Sekolah	44
4. Sistem Pendidikan	46
5. Susunan Organisasi	50
6. Keadaan Siswa, Guru dan Karyawan	55
7. Sarana dan Prasarana	58
8. Kegiatan Ekstra Kurikuler di Sekolah Dasar Negeri 3 Kranji Purwokerto	60
B. Penyajian Data	61
1. Perencanaan Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	63
2. Pelaksanaan Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	65
3. Evaluasi Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017	88
C. Analisis Data	90
1. Analisis Perencanaan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	91
2. Analisis Pelaksanaan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	93

3. Analisis Evaluasi Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	97
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	101
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu aktifitas untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia yang dilaksanakan secara sadar dan penuh tanggung jawab untuk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai sehingga mampu menyesuaikan dengan lingkungannya yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempunyai tanggung jawab yang besar untuk menghadapi tantangan besar di masa akan datang karena pada dasarnya pendidikan ini berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan rumah tangga, sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 1).

Pendidikan sebagai usaha membina dan mengembangkan aspek-aspek rohaniah dan jasmaniah yang berlangsung secara bertahap yang memiliki arah dan tujuan, yaitu mengarahkan anak didik (manusia) kepada titik optimal kemampuannya. Sedangkan tujuan yang hendak dicapai adalah terbentuknya

kepribadian yang bulat dan utuh sebagai manusia individual, sosial, dan hamba Tuhan yang mengabdikan diri kepadaNya (Khoiron Rosyadi, 2004 : 135).

Guru merupakan sumber utama dalam proses pemberian informasi kepada murid pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakannya. Sosok guru adalah orang yang identik dengan pihak yang memiliki tugas dan tanggung jawab membentuk karakter generasi bangsa. Di tangan para gurulah tunas-tunas bangsa ini terbentuk sikap dan moralitasnya sehingga mampu memberikan yang terbaik untuk anak negeri ini di masa datang (Isjoni, 2009 : 3).

Guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar, media pengajaran, strategi belajar-mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar-mengajar. Guru juga dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi guru, seperti kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Secara profesional guru diharuskan menguasai disiplin keilmuan yang diajarkan. Sedangkan dalam kompetensi pedagogik guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Hanya guru yang memiliki kompetensi tersebutlah yang dapat mencapai keberhasilan dalam melaksanakan misi pendidikan bangsa. Dapat disimpulkan bahwa faktor

guru sangatlah menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas.

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasa disebut materi pelajaran. Seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, dengan kata lain tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, bahkan lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari itu semua, maka guru harus dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media (alat peraga) dan sumber belajar dengan baik.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada tingkat dasar yaitu SD/MI adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial. Guru dituntut untuk dapat melaksanakan proses belajar yang bersifat menyenangkan agar siswa dapat lebih menikmati pelajaran yang sedang berlangsung. Guru harus bisa menyusun atau menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Dengan adanya media pembelajaran di kelas dapat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, dimana peserta

didik dapat lebih belajar aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, peserta didik akan membangun pengetahuan sendiri melalui media yang dibuat dan dimanfaatkan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa ketersediaan media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta guru wajib dan berhak untuk menggunakan media yang disediakan

Media merupakan komponen yang sangat penting pada proses pembelajaran yaitu membantu guru agar proses belajar lebih efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan yang ditentukan dan mempercepat pemahaman siswa. Media berfungsi bukan hanya untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran akan tetapi juga untuk mempermudah siswa menangkap yang disampaikan guru. Artinya media difungsikan bukan hanya untuk guru akan tetapi juga untuk siswa (Wina Sanjaya, 2012 : 10).

Menurut Gerlach media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pemilihan media biasanya berdasarkan pada sesuai tidaknya media itu dengan macam-macam latar belakang, umur, kebudayaan, kemampuan produksi, fasilitas, dan anggaran (Ronald H. Anderson, 1994: 16).

Media *puzzle* pada pembelajaran IPS dapat membantu siswa untuk lebih mendapatkan pemahaman pada materi IPS yang sedang dipelajari pada saat pembelajaran berlangsung. Fungsi media *puzzle* adalah untuk memperlancar

tujuan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Media *puzzle* bersifat permainan yang merangsang siswa berpikir kreatif, dan menyenangkan.

Siswa kelas III merupakan siswa kelas rendah dengan rentang usia antara 9-10 tahun. Pada rentang umur antara 7-12 tahun anak memiliki ciri pribadi sebagai berikut:

- a. kritis dan realistik
- b. banyak ingin tahu dan suka belajar
- c. ada perhatian terhadap hal-hal yang praktis dan konkret dalam kehidupan sehari-hari
- d. anak suka berkelompok dan memilih teman-teman sebaya dalam bermain dan belajar (M. Dalyono, 2015 : 97).

Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media *puzzle* yang digunakan sangat sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media *puzzle* memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media *puzzle* juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *puzzle* yang semula acak menjadi utuh kembali.

Media *puzzle* ini baru digunakan oleh guru kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto. Kelas lainnya belum pernah menggunakan media ini. Untuk mata pelajaran lain seperti IPA, Matematika, PKn ataupun yang lainnya, guru biasanya hanya menggunakan media sederhana seperti gambar ataupun alat peraga yang

sudah disediakan oleh pihak sekolah. Hanya mata pelajaran IPS yang sudah menggunakan media *puzzle*. Ini menjadi alasan peneliti untuk meneliti tentang penggunaan media *puzzle* di kelas III.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Oktober 2015, didapatkan data bahwa di SD Negeri 3 Kranji Purwokerto kelas III telah menggunakan media *puzzle* dalam mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan media *puzzle* menjadikan siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran (hasil wawancara dengan guru kelas III Bapak Suratno, A.Md.Pd).

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian agar diketahui gambaran penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS. Peneliti memilih media *puzzle* sebagai media dalam pembelajaran IPS. Untuk itu, penelitian terfokus pada penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 3 Kranji Purwokerto tersebut dengan mengangkat suatu topik “Penggunaan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pemahaman dan menghindari kesalah pahaman yang mungkin terjadi berkaitan dengan judul penelitian yang peneliti buat, maka peneliti merasa perlu untuk menjelaskan istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Media *puzzle*

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad, 2004 : 4).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003 : 352), *puzzle* adalah teka-teki. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton.

Jadi yang dimaksud media *puzzle* menurut peneliti adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional berupa kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari “*Social Studies*” yang dikenal dalam dunia pendidikan dasar dan lanjutan di Amerika Serikat. Jadi sesuai isinya IPS dapat diartikan “penelaahan masyarakat”. IPS yang dapat diartikan sebagai bidang khusus dalam pemanfaatan data-data ilmu sosial sebagai tenaga dalam memperbaiki kesejahteraan umat manusia (Sapriya, 2011 : 9).

Ilmu Pengetahuan Sosial yang peneliti maksud adalah mata pelajaran umum yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar.

3. Kelas III (Tiga) SD Negeri 3 Kranji Purwokerto

SD Negeri 3 Kranji Purwokerto adalah sekolah dasar yang terletak di Jl. Adhyaksa No 80 Purwokerto.

Kelas III merupakan rombongan belajar siswa pada tingkat ketiga di SD Negeri 3 Kranji Purwokerto. Yang menjadi sasaran penelitian adalah kelas III yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa yang peneliti maksud dalam skripsi ini adalah suatu penelitian untuk mengetahui gambaran tentang Penggunaan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017?”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan melalui penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan atau informasi (referensi) dan bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran IPS untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

b. Manfaat Praktis:

- 1) Memberikan bahan masukan bagi guru tentang arti pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 2) Mendorong guru dan kepala sekolah untuk selalu berusaha memenuhi kebutuhan media pembelajaran serta memaksimalkan pemanfaatan media *puzzle* dalam proses pembelajaran di sekolah.
- 3) Memberikan pemahaman bagi guru tentang pemanfaatan media *puzzle* dalam proses pembelajaran di sekolah

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh penulis bukanlah penelitian yang pertama, tetapi sudah ada penulis lainnya yang mengkaji dengan tema yang sama. Diantaranya hasil kajian telah banyak dipublikasikan baik melalui buku, maupun makalah. Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS memang menjadi kajian yang menarik karena dengan penggunaan media *puzzle* diharapkan siswa dapat lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari mata pelajaran IPS sehingga siswa dapat menyerap ilmu dengan baik dan mendapatkan nilai yang sempurna.

Ada beberapa rujukan pustaka yang penulis dapatkan dari hasil karya ilmiah orang lain, antara lain dalam skripsi saudari Nur Latifah Rohman dengan judul “*Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS MI Ma’arif*

NU Kalisalak Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media audio visual dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di MI Ma'arif NU Kalisalak pada materi peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan RI. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Skripsi saudara Rahman Cahyadi dengan judul "*Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Group Investigation (GI) dalam Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Kaligondang Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menyajikan data keadaan sebenarnya yang terjadi di MI dan menganalisis dampak implementasi strategi pembelajaran *kooperatif model group investigation (GI)* dalam pembelajaran IPS kelas V di MI Muhammadiyah Kaligondang pada materi menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi sudah dikatakan baik dan telah dapat mengembangkan strategi pembelajaran *kooperatif model group investigation* dalam pembelajaran IPS sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

Skripsi saudara Evi Nurlaili dengan judul *“Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas II di MI Ma’arif NU 1 Rancamaya Kecamatan Cilongok Tahun Pelajaran 2013/2014”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran aktif dalam mata pelajaran IPS siswa kelas II di MI Ma’arif NU 1 Rancamaya Kecamatan Cilongok pada materi peran dalam anggota keluarga. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif dapat menciptakan suasana belajar lebih hidup.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan suatu gambaran penelitian yang jelas dan memudahkan pembaca untuk memahami skripsi ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari lima (5) bab dengan ketentuan sebagai berikut :

Bagian awal berisi halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstraksi, kata pengantar, daftar isi, halaman daftar tabel dan daftar lampiran.

Bagian utama terdiri dari pokok permasalahan dalam lima bab, yaitu:

Bab I, adalah pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II, adalah tinjauan umum tentang media puzzle dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang difokuskan membicarakan tentang media

puzzle, mata pelajaran IPS dan penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto.

Bab III, metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV, deskripsi lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan mengenai gambaran penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017.

Bab V, adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017, melalui teknik pengumpulan data dengan berbagai metode, kemudian mengolah dan menganalisis data sebagaimana telah peneliti paparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto penggunaannya dilaksanakan melalui tiga kegiatan yaitu:

1. Perencanaan penggunaan media *puzzle*, seperti guru melakukan perencanaan yang bersifat administratif dan melakukan perencanaan seperti teori Heinich, yaitu *Analyze Learners Characteristics, State Objective, Select or Modift Media, dan Utilize*. Guru kelas III mempersiapkan perangkat program pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru juga menyiapkan materi dari berbagai sumber seperti internet dan buku yang relevan. Media *puzzle* digunakan guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran dimana sebelum penggunaan media tersebut guru telah melakukan persiapan dengan praktek dan latihan dan menentukan waktu yang dibutuhkan.
2. Pelaksanaan penggunaan media *puzzle*, yaitu dengan cara guru melaksanakan sesuai dengan rencana penggunaan media dalam RPP. Guru menggunakan

beberapa langkah dalam pelaksanaan penggunaan media *puzzle*. Pertama-tama sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan materi kemudian menjelaskan materi kepada siswa. Kemudian guru membagi siswa menjadi 6 kelompok. Setelah dibagi kelompok, guru membagikan amplop berisi potongan-potongan *puzzle* kepada tiap-tiap kelompok. Selanjutnya guru menyuruh perwakilan tiap kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Setelah itu guru memberikan soal kepada siswa. Setelah siswa paham dengan materi yang telah disampaikan, kemudian guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran kemudian menutup pembelajaran dengan berdoa. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sesuai dengan teori Heinich dan kawan-kawan yaitu *Require Learner Response*.

3. Evaluasi penggunaan media *puzzle* dengan cara evaluasi formatif.

Semua rangkaian penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS dijalankan sesuai apa yang direncanakan. Hal ini dibuktikan dengan guru menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media *puzzle* yang telah berkembang. Nilai yang diperoleh siswa memuaskan yaitu rata-rata setiap siswa mendapatkan nilai di atas KKM yang telah ditetapkan sebelumnya oleh guru yaitu 75. Evaluasi yang digunakan sesuai dengan teori Heinich dan kawan-kawan yaitu *Evaluate*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017 ada beberapa hal yang dapat peneliti sampaikan agar diperhatikan ke depannya, antara lain:

1. Tenaga pendidik SD Negeri 3 Kranji Purwokerto
 - a. Meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak cepat merasa bosan.
 - b. Pergunakan media *puzzle* sesuai dengan ketentuan dengan baik dan benar atau melakukan penggabungan dari beberapa media dan metode dalam proses pembelajaran agar meningkatkan kualitas belajar.
 - c. Setelah menetapkan media maka selanjutnya meningkatkan keterampilan dalam media pembelajaran untuk mendukung keefektifan dari penggunaan media tersebut.
 - d. Tingkatkan kreatifitas dalam menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran.
2. Pembaca Skripsi atau Mahasiswa Lain yang Ingin Melakukan Penelitian
 - a. Melakukan penelitian peningkatan media *puzzle* pada pembelajaran.
 - b. Dapat melakukan penelitian perbandingan antara SD yang menggunakan media *puzzle* dengan yang tidak menggunakan.
 - c. Melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono, 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Arief S Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- _____, 2006, *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI*. Jakarta: BP Dharma Bhakti.
- Isjoni. 2009. *Guru Sebagai Motivator Perubahan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasful Anwar dan Hendra Harmi. 2011. *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Alfabeta.
- Khoiron Rosyadi. 2004. *Pendidikan Profetik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayke S Tedjasaputra. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- M. Dalyono. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Mulyasa. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nasution. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ronald H Anderson. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudarwan Danim. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.