

# PENGGUNAAN MEDIA RODA PUTAR PUZZLE PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA SD

## *Application of Media Swivel Wheel Smart Puzzel To Improve IPS Learning Outcomes*

**Nike Kurniadewi**

SD Negeri Sindangsari 05, Jl. Pramuka No. 62, Desa Sindangsari  
Kecamatan Majenang, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah, Indonesia  
email: ikedewi86@yahoo.com

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran IPS dengan kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga; (2) Meningkatkan hasil belajar IPS; dan (3) Menghasilkan media pembelajaran IPS inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Media ini dilatarbelakangi penguasaan siswa terhadap materi pelajaran rendah, keaktifan siswa selama proses pembelajaran sangat kurang, siswa kurang tertarik pada metode dan media yang digunakan peneliti. Karya inovasi ini terdiri dari dua jenis media yaitu Roda Putar dan Puzzle Pintar. Roda Putar ini bahan bakunya menggunakan besi dan plat bekas parabola. Sedangkan Puzzle Pintar ini dibuat dari styrofoam dan kertas asturo. Roda Putar akan berhenti mengarah pada suatu negara untuk disusun puzzle pintarnya oleh siswa. Adapun hasil yang diperoleh dalam aplikasi praktis media ini adalah dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas VI pada materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga. Terbukti pada siklus I dari 33 siswa yang mencapai tuntas belajar, 16 siswa atau 48,5% memperoleh nilai rata-rata 68,2. Kemudian siswa tuntas meningkat lagi pada siklus kedua menjadi 28 siswa atau 84,9% dengan nilai rata-rata 77,6 yang melampaui target pencapaian indikator sebesar 70. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran ini masuk kategori baik.

**Kata Kunci :** Roda Putar Puzzle Pintar, hasil belajar

**ABSTRACT:** This research aims to: (1) improve student's activity during Social Studies (IPS) learning process with the basic competency of comparing natural feature and social condition of neighbor countries; (2) improve students IPS learning outcomes; and (3) produce innovative IPS learning media that can improve students motivation and outcomes in learning natural features and social condition of neighbour countries. The method of this research is a classroom action research that using Kemmis and Mc. Taggart model. The background of this research are students low mastery on this

*material; students less activity during the learning process; students less interes in the method and media applied by the researcher. This innovative work consists of two kinds of media, namely Roda Putar (Swivel Wheel) and Puzzle Pintar (Smart Puzzle). Roda Putar (Swivel Wheel) is made of iron and plate of used parabole. Puzzle Pintar (Smart Puzzle) is made of styrofoam and asturo paper. Swivel wheel stop and point to a country of which its smart puzzle should be arranged by the students. The results of this media application is the increase of grade VI students motivation and outcomes in learning IPS on natural features and social condition of neighbour countries. The result shows that at cycle-I, out of 33 students who accomplished the material learning, 16 students or 48,5% got average score of 68,2. At cycle-II, 28 students or 84,9% accomplished the material learning with the average score of 77,6, which is over the targeted score, i.e 70. Based on the observation, the learning process is categorized good.*

**Key Words** : Swivel Wheel Smart Puzzel, learning outcomes

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain faktor guru, siswa, media, bahan atau materi dan faktor metode yang digunakan. Beberapa faktor yang harus diperhatikan adalah tingkat kelas, umur, situasi, dan kondisi lingkungan siswa tanpa mengabaikan faktor-faktor lain. Kekuatan yang krusial dalam memulai sebuah pelajaran adalah memotivasi keinginan peserta didik untuk belajar (Moore, 2012:87).

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dianggap tidak terlalu sulit, tetapi kenyataannya berdasarkan hasil ujian sekolah tahun-tahun yang lalu nilai mata pelajaran IPS masuk kategori rendah. IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora (Sumaatmaja, 2003 : 1.9). Sedangkan menurut Ischak (2004 : 1.36) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. IPS mempunyai materi pembelajaran (instructional materials) yang sangat kompleks. Namun, secara garis besar materi

pembelajaran IPS terdiri dari lima jenis. Jenis-jenis materi pembelajaran IPS adalah fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan nilai atau sikap (Rismiyati, 2008 : 2).

Belajar aktif menurut Zaini, dkk (2008) dapat mengajak peserta didik untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Sebenarnya peneliti sebagai pengelola kegiatan pembelajaran sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyampaikan materi pelajaran IPS. Berdasarkan ungkapan pribadi tersebut diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif (Susiana, 2008). Saat peneliti menjelaskan materi pelajaran tampak sekali siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Memang ada satu dua siswa yang bermain sendiri atau bersenda gurau dengan teman sebangku, tetapi setelah diperingatkan guru mereka kembali serius memperhatikan penjelasan peneliti. Sewaktu peneliti memberikan beberapa pertanyaan hubungannya dengan materi dengan serempak mereka menjawab benar. Tetapi sungguh sangat mengecewakan saat dilakukan tes formatif hasilnya sungguh di luar dugaan yaitu dari 33 siswa yang mencapai tuntas belajar hanya 6 siswa atau 18,2% dengan nilai rata-rata 55,4.

Kenyataan tersebut di atas mendorong peneliti untuk merefleksikan diri, merenung dan menganalisis keterangan-keterangan maupun kelemahan-kelemahan yang ada selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti mencoba mencari informasi dengan mengkaji beberapa literatur tentang strategi pembelajaran. Berdiskusi dengan teman sejawat dan melakukan wawancara dengan siswa. Hasil dari usaha tersebut terungkap ada beberapa permasalahan yang harus segera dipecahkan yaitu: (1) Daya serap siswa rendah, (2) Dalam proses pembelajaran siswa kurang diberdayakan sehingga cenderung pasif, (3) Rendahnya minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VI kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Menyadari akan kekurangan yang selama ini peneliti alami dalam mengajarkan IPS, dengan berbekalkan kejujuran dan keterbukaan, serta didorong oleh kemauan dan semangat yang tinggi untuk senantiasa mencoba memperbaiki kerja sebagai guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal. Peneliti mencoba memperbaiki diagnosis status untuk menemukan kelemahan-kelemahan yang terjadi selama melakukan proses pembelajaran IPS di kelas VI SD Negeri Mulyadadi 01.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil proses pembelajaran seperti yang telah diuraikan di depan. Tetapi dari banyak faktor tersebut kehadiran sosok peneliti di depan kelas bagi siswa-siswi di sekolah dasar merupakan faktor yang sangat penting mengingat tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih memerlukan kehadiran orang dewasa dalam kegiatan belajarnya. Tanpa kehadiran seorang guru sangat tidak mungkin siswa sekolah dasar dapat mandiri melakukan kegiatan belajar. Terbukti kenyataannya hasil tes formatif mata pelajaran IPS kelas VI kompetensi dasar

membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga yang telah peneliti sampaikan begitu jelas hasilnya sungguh sangat memprihatinkan, yaitu dari 33 siswa baru 6 siswa atau 18,2% yang mencapai tuntas belajar dengan nilai rata-rata 55,4.

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan memotivasi peneliti untuk melakukan identifikasi masalah. Fita Nur Arifah (2016: 26) mendefinisikan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian ini mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan. Menurut Slameto (2013: 54) faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan menjadi 2 faktor, antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor yang termasuk dalam internal adalah motivasi, sedangkan eksternal yaitu keluarga. Schunk, Pintrich, dan Meece (2008) mengajukan definisi motivasi sebagai "proses di mana aktivitas yang terarah pada suatu tujuan tertentu didorong dan dipertahankan." Motivasi berprestasi atau motivasi untuk berprestasi dengan demikian adalah motivasi yang tujuannya adalah meraih prestasi. Motivasi merupakan suatu tenaga yang mendorong individu melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan (Nana Syaodih Sukmadinata dan Erliana Syaodih : 2012). Dari pendapat tersebut motivasi belajar merupakan pemberian dorongan atau semangat yang menggerakkan siswa melakukan berbagai aktivitas belajar.

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Sehingga sejak dini guru perlu memikirkan bagaimana menarik perhatian dan mendorong motivasi belajar siswa di dalam pembelajaran yang diberikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan kepedulian, ketertarikan, kesenangan, minat, gairah, dan lain sebagainya dalam diri siswa untuk

menjalankan proses belajarnya. Perilaku pembelajaran guru yang kurang mendorong perhatian dan motivasi siswa cenderung kurang menyenangkan dan membosankan, sehingga langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap hasil belajar yang kurang memuaskan. Disini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik, sehingga ia mau belajar.

Usaha identifikasi dilaksanakan dengan teman sejawat untuk mengungkap masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Hasil temuannya adalah sebagai berikut: (1) Penguasaan siswa terhadap materi pelajaran rendah; (2) Keaktifan siswa selama proses pembelajaran sangat kurang; dan (3) Siswa kurang tertarik pada metode dan media yang digunakan peneliti, terbukti saat mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik seperti terbebani dan terpaksa

Selanjutnya, peneliti mengkaji beberapa literatur dan beberapa sumber tentang strategi pembelajaran dalam rangka mencari kemungkinan penyebab rendahnya penguasaan siswa terhadap kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga di kelas VI SD Negeri Mulyadadi 01. Hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut: (1) Metode dan media yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran kurang menarik, kurang menantang sehingga cenderung pasif; (2) Peneliti kurang memberdayakan siswa sehingga potensi siswa tidak tergali; (3) Selama proses pembelajaran siswa dalam suasana terbebani, tidak nyaman dan gelisah sehingga siswa tidak konsentrasi pada materi pelajaran. Kemungkinan penyebab rendahnya penguasaan siswa terhadap kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga tersebut sebagai bahan diskusi peneliti dengan teman sejawat dan supervisor untuk mencari solusi pemecahannya.

Proses pembelajaran dengan alat peraga konvensional kurang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak optimal dan kurang kreatif, dan tidak inovatif, dan kurang sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk itu diperlukan

alat peraga inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa melalui peningkatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran serta peningkatan pemahaman konsep terhadap materi. Hasil diskusi tersebut adalah mencoba menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Darmawan: 2013). Terkait dengan media, Daryanto (2011) menyatakan bahwa pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di samping persepsi siswa sendiri tentang belajar.

Dari uraian di atas maka rencana tindakan untuk menyelesaikan masalah pemahaman siswa terhadap konsep membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga, adalah pembelajaran dengan menggunakan media Roda Putar Puzzle Pintar Jelajah ASEAN.

Diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran siswa akan mempunyai gambaran yang jelas terhadap materi pelajaran. Penggunaan peta, atlas, globe, dan buku pelajaran biasa dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara tetangga, masih belum memberikan hasil maksimal karena siswa masih harus berfikir abstrak dan menghafal dalam membandingkan penduduk, politik, pemerintahan, budaya dan perekonomian negara-negara tetangga. Penggunaan media peta, atlas, globe, dan buku pelajaran tidak mampu memotivasi peserta didik karena media tersebut terbiasa dilihat dan digunakan siswa. Peta, atlas maupun globe hanya mampu memberikan gambaran letak astronomis dan geografis.

Berdasarkan permasalahan, pembelajaran IPS perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif yaitu Roda Putar Puzzle Pintar Jelajah ASEAN yang

dapat dengan jelas membantu siswa untuk membandingkan penduduk, kualitas penduduk, politik pemerintahan Negara-negara tetangga tanpa terkesan dan terbebani untuk menghafal.

Jika pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara tetangga tidak menggunakan media Roda Putar Puzzle Pintar Jelajah ASEAN maka siswa akan merasa tidak tertarik, tidak berminat belajar sehingga motivasi belajar akan tetap rendah. Jika pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara tetangga tidak menggunakan media Roda Putar Puzzle Pintar Jelajah ASEAN, siswa akan kesulitan dalam memahami materi sehingga prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi tersebut akan tetap rendah. Untuk alasan itulah penggunaan media Roda Putar Puzzle Pintar Jelajah ASEAN harus diwujudkan dan dipraktikkan. Diharapkan juga proses pembelajaran menggunakan media ini, maka pembelajaran akan berlangsung lebih bermakna bagi siswa karena siswa terlibat aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat J. Havigurt dalam Rusna Ristasa (2006:40) yang mengemukakan bahwa anak usia SD memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang belajar dan bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan atau mempergunakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang diklasifikasikan oleh Piaget, anak usia 6-12 tahun memasuki tahap operasional konkrit. Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animisme dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Jarvis, 2011:149-150).

Sejalan dengan uraian latar belakang dan hasil analisis tersebut di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai

berikut: (1) Apakah penggunaan media Roda Putar Puzzle Pintar Jelajah ASEAN dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pelajaran IPS dengan kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga?; dan (2) Apakah penggunaan media Roda Putar Puzzle Pintar Jelajah ASEAN dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mengetahui keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran IPS dengan kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga menggunakan media Roda Putar Puzzle Pintar; dan (2) untuk mengetahui hasil belajar IPS dengan kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga melalui penggunaan media Roda Putar Puzzle Pintar.

Penelitian relevan yang menjadi rujukan penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2013:101) yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbentuk puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul. Peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 7,43. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata 72,55 dengan persentase ketuntasan sebesar 45,00% meningkat menjadi 73,98 dengan persentase ketuntasan sebesar 60,00% dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 79,58 dengan persentase ketuntasan sebesar 85,00%.

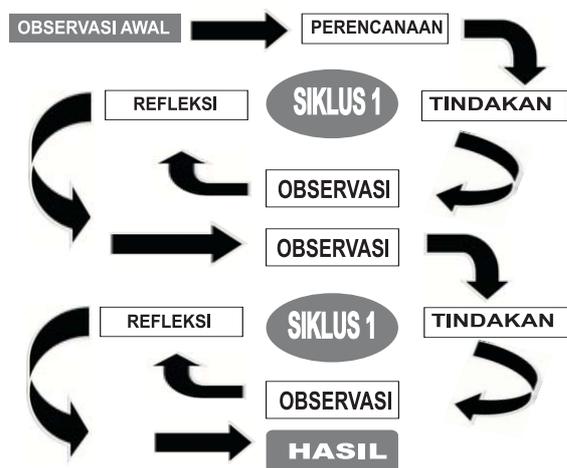
Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Yunniantien (2017:19-20) menyimpulkan bahwa penggunaan media roda pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Tereng. Hasil belajar siswa dari rata-rata 63,75 di siklus pertama meningkat menjadi 81,81 di siklus kedua, ketuntasan klasikal meningkat dari 50% pada siklus pertama menjadi 91,66% di siklus kedua, aktivitas siswa dari rata-rata skor 65,83 di siklus pertama dengan kategori aktif

meningkat menjadi 76,66 di siklus kedua dengan kategori aktif, dan aktivitas guru dari rata-rata skor 70,83 di siklus pertama dengan kategori baik meningkat menjadi 83,33 di siklus kedua dengan kategori baik.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dalam media pembelajaran yang digunakan. Peneliti menggunakan dua media sekaligus yaitu media roda putar dan puzzle pintar.

## METODA

**Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dari model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (1991).**



Gambar 2 . Model Penelitian Tagart dan Kemmis  
Sumber: [www.usd.ac.id](http://www.usd.ac.id)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Mulyadadi 01 yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Tempat dan waktu penelitian ini di SD Negeri Mulyadadi 01 yang beralamat di Jalan Purwodadi Desa Mulyadadi Kecamatan Majenang Kabupaten Cilacap. Waktu penelitian dilakukan pada 22 Agustus 2016 – 29 Oktober 2016. Materi dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran IPS dengan kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan tiga cara

yaitu : a) tes uraian yang dilakukan sebelum dan setelah proses pembelajaran; b) observasi dilakukan oleh penulis terhadap siswa selama pembelajaran; c) angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran selesai. Data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi dari setiap siklus dianalisis secara kualitatif. Langkah-langkah dalam menganalisis deskriptif kualitatif meliputi tiga langkah yaitu: a. Reduksi data; b. Display data; c. Pengambilan kesimpulan atau verifikasi, penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada siklus pertama dan kesimpulan terakhir pada siklus terakhir.

Pembuatan Roda Putar

- Alat yang digunakan untuk membuat Roda Putar: gerinda, gunting, gunting seng, palu, tang, las, kunci baut, penggaris
- Bahan yang digunakan: 1 buah plat azer bekas parabola dengan diameter 40 cm; besi strip 2 ml sepanjang 2,5 meter; besi ukuran 8 ml sepanjang 3 meter; bearing (laker) motor bekas; mur baut ukuran 10 sebanyak 5 buah; mur baut ukuran 17 sebanyak 1 buah; cat dico warna hitam dan putih.
- Cara Pembuatan
  - Gambarlah pola lingkaran di atas plat azer dengan diameter 40 cm. Setelah tergambar pola, potonglah plat menggunakan gunting seng.
  - Buat lingkaran menggunakan besi strip 2 ml di dalam lingkaran plat azer untuk melapisinya agar kokoh.
  - Pemasangan laher di dalam tengah-tengah lingkaran plat azer dengan menggunakan baut. Dilanjutkan dengan pemasangan jarum penunjuk.
  - Perakitan lingkaran ke dalam pola kerangka sehingga membentuk Roda Putar.
  - Siapkan tiang penyangga yang dibuat dari besi ukuran 8 ml, besi dipotong sesuai ukuran ada tiang penyangga dan rangka besi pola lingkaran untuk menutup Roda putarnya.
  - Rakitlah tiang penyangga dan lingkaran sesuai dengan keinginan dan setelah selesai baru dikancing dengan las.

- 7) Setelah jadi rakitan rangka dan roda putar diampelas keseluruhan.
- 8) Setelah diampelas lapisilah dengan primer.
- 9) Setelah diprimer rapikan dengan dempul melalui proses plamiran.
- 10) Selanjutnya digosok lagi dengan amplas. dan dilapisi dengan epoksi. Kemudian digosok lagi dengan amplas.
- 11) Lanjut pada proses pengecatan. Untuk tiang penyangga warna hitam, dan roda dicat dengan warna putih.
- 12) Siapkan banner negara ASEAN dan tempeli dengan doubletape di bagian belakang banner.
- 13) Terakhir tempelkan banner nama negara pada pola lingkaran .
- 14) Roda putar sudah terpasang dengan sempurna pada tiang penyangga.
- 15) Lakukan beberapa percobaan dengan memutar roda, biarkan hingga roda berhenti berputar dan jarum akan menunjuk secara otomatis salah satu negara.

#### Pembuatan Puzzle Pintar

- a. Alat yang digunakan untuk membuat Puzzle Pintar: cutter, gunting, penggaris, bolpoin.
- b. Bahan yang digunakan: styrofoam, kertas asturo, lem styrofoam, doubletape.
- c. Cara Pembuatan
  - 1). Gambarlah pola puzzle dengan ukuran 10 x 20 cm di kertas asturo.
  - 2). Gunting kertas asturo yang telah tergambar polanya.
  - 3). Tempelkan kertas asturo di atas styrofoam menggunakan lem.
  - 4). Potong styrofoam yang telah terbentuk puzzle dengan menggunakan cutter.
  - 5). Tempelkan kertas kategori dan kertas jawaban pada puzzle menggunakan double tape.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan data hasil observasi aktivitas siswa dalam penggunaan media Roda Putar Puzzle Pintar pada siklus pertama dan kedua.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas siswa

No	Hal yang diamati	Siklus-1		Siklus-2	
		Ada	Tidak	Ada	Tidak
1	Siswa aktif bertanya	v	-	v	-
2	Siswa aktif mencatat	v	-	v	-
3	Siswa membawa sumber buku	v	-	v	-
4	Siswa aktif dalam mencari informasi	-	v	v	-
5	Siswa melaksanakan tugas guru	v	-	v	-
6	Siswa aktif mengkomunikasikan hasil	-	v	v	-
7	Siswa konsentrasi dalam pembelajaran	v	-	v	-
8	Siswa aktif merespon pertanyaan guru	v	-	v	-

Dengan pembelajaran menggunakan media Roda Putar Puzzle Pintar berdasarkan hasil observasi terhadap siswa menunjukkan aktivitas siswa bertanya, mencatat, membawa sumber buku, mencari informasi, melaksanakan tugas guru mengkomunikasikan hasil, konsentrasi dalam pembelajaran, dan merespon pertanyaan guru kemunculannya cukup terlihat jelas. Fakta ini sesuai dengan yang dikemukakan M. Suyono (2015) bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi pula oleh gaya guru menyajikan materi pelajaran melalui pemanfaatan media, sifat media, tantangan media, modifikasi media, dan kebermanfaatan media.

Melalui penggunaan media Roda Putar Puzzle Pintar, siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti karena telah terbiasa melakukan keterampilan yang dimaksud. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik (2009) bahwa siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi atau konsep. Sejalan dengan Sa'dun Akbar (2013:117), media pada

dasarnya adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran yang mengarah pada tujuan pembelajaran.

Setelah kegiatan belajar mengajar, penulis mengadakan tes akhir untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media roda putar puzzle pintar. Dari hasil tes tersebut maka diperoleh rincian nilai setiap siswa pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar siswa

Siklus	Tuntas	%	Belum	%	Rerata Nilai
Pra	6	18,2	27	81,8	55,4
Siklus					
I	16	48,5	17	51,5	68,2
II	28	84,9	5	15,1	77,6

Dari data tersebut terlihat dari tiap-tiap siklus pada umumnya hasil belajar siswa mengalami kenaikan. Dari 33 siswa pada saat pra siklus hanya 6 siswa (18,2%) siswa yang mengalami keberhasilan dalam belajar, sedangkan sisanya 27 siswa (81,8%) mengalami kegagalan atau tidak tuntas. Pada siklus-1 tercatat yang mengalami ketuntasan hasil belajar sebanyak 16 siswa (48,5%) sedangkan 17 siswa (51,5%) dinyatakan belum tuntas.

Pada siklus-2, perubahan semakin terlihat jelas yaitu siswa yang mencapai ketuntasan tercatat 28. Pada awal siklus-1, ketuntasan belajar siswa belum mampu memenuhi KKM yang membatasi minimal 75% siswa tuntas dalam pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena nilai evaluasi post test siswa yang kurang baik sehingga akan sangat berpengaruh pada nilai rata-rata. Data hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa yakni dari 68,2 pada siklus-1 menjadi 77,6 pada siklus-2.

nilai ini disebabkan oleh meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Seperti yang dinyatakan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2010: 148) menjelaskan ada enam hal yang dapat dikerjakan oleh guru untuk membangkitkan gairah belajar anak didik, yaitu: membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar; menjelaskan secara konkret kepada anak didik apa yang dapat dilakukan

pada akhir pengajaran; memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik di kemudian hari; membentuk kebiasaan belajar yang baik; membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok; serta menggunakan metode yang bervariasi. Hal ini selaras dengan pernyataan Uno (2010: 23) bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Perbandingan ketuntasan hasil belajar IPS materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara tetangga pra tindakan, siklus-1, dan siklus-2 tersebut dapat disajikan pada grafik di bawah ini.



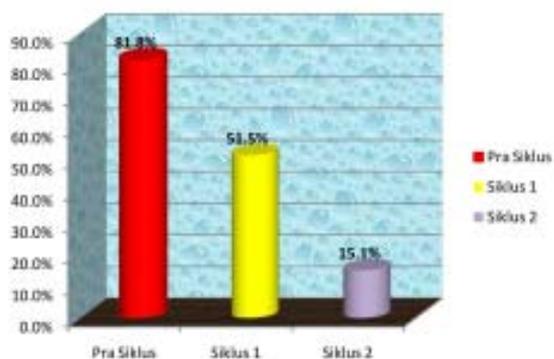
Gambar 3. Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPS Pra Tindakan, Siklus-1 dan Siklus-2

Dari grafik tersebut, diketahui bahwa tingkat prosentase ketuntasan siswa saat kondisi pra siklus sampai siklus-2 mengalami peningkatan. Pada siklus I penggunaan media Roda Putar Puzzle Pintar masih belum maksimal dan siswa baru mengenal untuk pertama kalinya sehingga dalam penggunaannya masih belum paham sehingga prosentase ketuntasan siswa baru mencapai 48,5%.

Pada siklus-2 guru mencoba menerapkan permainan cerdas pintar dengan menggunakan media Roda Putar Puzzle Pintar dan hasilnya cukup menggembirakan. Tingkat prosentase ketuntasan siswa mencapai 84,9%. Hal ini sesuai dengan

pendapat Ega Rima Wati (2016:2) media sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media inovatif maka motivasi dan prestasi belajar meningkat, seperti yang diungkapkan Iskandar Agung (2010:38) terdapat sejumlah hal yang mungkin dapat menjadi pedoman atau acuan bagi guru untuk membangkitkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik yaitu: (1) mengkaji rancangan dan persiapan bahan ajar/materi pelajaran dan tujuan pembelajaran; (2) merancang cara yang akan digunakan; (3) merancang penggunaan gaya bahasa yang sederhana, segar, komunikatif, dan tidak monoton, tidak membosankan serta mudah dicerna; (4) merancang penciptaan suasana interaksi belajar mengajar yang luwes dan bersahabat; (5) merancang bentuk pertanyaan yang bersifat membimbing (*direction question*) dan memunculkan rasa keingintahuan; (6) merancang bentuk pujian verbal atau nonverbal terhadap siswa yang memperlihatkan perhatian dan motivasi belajar yang baik; (7) merancang metode dan media pembelajaran variatif; dan (8) merancang tugas/pekerjaan yang akan diberikan dalam pembelajaran.

Perbandingan ketidaktuntasan hasil belajar IPS materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara tetangga pra tindakan, siklus-1, dan siklus-2 tersebut dapat disajikan pada grafik di bawah ini.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Ketidaktuntasan Hasil Belajar IPS PraTindakan, Siklus-1 dan Siklus-2.

Dari hasil tindakan siklus I dan siklus II dan masih dengan media yang sama dikombinasi permainan cerdas pintar menunjukkan terjadinya penurunan ketidaktuntasan hasil belajar siswa. Hal tersebut karena guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media Roda Putar Puzzle Pintar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran berlangsung secara efektif (Sunaengsih, 2016:184). Penggunaan media akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Dengan motivasi belajar yang tinggi mampu meningkatkan prestasi siswa. Seperti yang dikemukakan Sudjana (2001) bahwa nilai-nilai praktis media pengajaran adalah: (1) dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir sehingga dapat mengurangi verbalisme; (2) dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar; (3) dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap; (4) memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa; (5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan; (6) membantu tumbuhnya pemikiran dan memantau berkembangnya kemampuan berbahasa; (7) memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna; (8) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (9) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (10) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS. Dengan demikian penelitian sudah tidak dilanjutkan atau berakhir. Penelitian ini berakhir dengan meningkatnya hasil belajar IPS materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara tetangga pada kelas VI SD Negeri Mulyadadi 01. Tingginya kemampuan pemahaman konsep siswa diduga disebabkan oleh media Roda Putar Puzzle Pintar Jelajah ASEAN dalam pembelajaran yang telah digunakan secara efektif.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar pada pelaksanaan pembelajaran IPS Kelas VI pada kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga, dapat meningkatkan aktivitas siswa yang meliputi: bertanya, mencatat, membawa sumber buku, mencari informasi, melaksanakan tugas guru, mengkomunikasikan hasil, konsentrasi dalam pembelajaran, dan merespon pertanyaan guru.

Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dimana pada saat kondisi pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum tindakan yakni 55,4. Kemudian pada siklus I, nilai ini meningkat menjadi 68,2. Hasil cukup signifikan terjadi pada siklus II yaitu nilai rata-rata siswa mencapai 77,6.

### Saran

Dari kesimpulan hasil penelitian, maka saran yang disampaikan penulis agar penggunaan Roda Putar Puzzle Pintar dapat diterapkan oleh rekan-rekan guru, sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS di Sekolah Dasar. Usahakan dalam setiap proses pembelajaran melibatkan atau memberdayakan siswa secara maksimal. Gunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Disamping itu guru

agar tidak cepat puas dengan satu teknik, strategi, dan pendekatan dalam pembelajaran termasuk penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar. Penggunaan media pembelajaran ini sedapat mungkin dijadikan sebagai bahan pemikiran untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif lainnya sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing.

## PUSTAKA ACUAN

### Buku

- Agung, I. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifah, F. (2016). *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Motivatif dan Profesional*. Yogyakarta: Araska.
- Arsyad, A. (1995). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Barnawi & Arifin, M. (2014). *Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan Bagi Guru*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darsono, M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Djamarah, S. B. & Aswan Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ischak. (2004). *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jarvis, M. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Bandung: Nusa Media
- Mulyono, 1995. *Pengertian dan Karakteristik IPS*. Jakarta: P3C
- Rismiyati, C. (2008). *Pembelajaran IPS yang Kontekstual*. Yogyakarta: USD.
- Ristasa, R. & Prayitno. (2006). *Panduan Penulisan Laporan Perbaikan Pembelajaran*. Purwokerto: UPBJJ UT Purwokerto.
- Sudjana, N. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sukmadinata, N. S dan Erliana. S. (2012). *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sumaatmaja, N. (2003). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

#### **Jurnal/Skripsi/Tesis/Disertasi**

Darmawan, D., (2013). Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Istorica Vol. 12 , No. 1*, pp 31 – 40.

Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. *Jurnal Teknodik Vol. 21 No. 2 Desember 2017*, pp 123 - 132.

Hamalik, O. (2009). Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 7*, pp 128-133.

Sadiman, Rahardjo, Haryono A, dan Rahardjito. (2007). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. *Jurnal Kwangsan. Vol. 1 - Nomor 1*, pp 57 – 69.

Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). Motivation in Education, Theory, Research, and Applications. Third Edition. *Jurnal Psikologi Vol.41 , No.2, Desember 2014*: pp 218 – 228.

Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 02*, pp 410 – 419.

Sunaengsih, C. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran

pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Teknodik Vol. 22 No. 1*, pp 35.

Susiana, N. (2015). Program Pembelajaran Kimia untuk Menumbuhkan Sikap Wirausaha Siswa SMA. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Volume 5*, pp 1 – 11

Suyono, M. (2018). Media Pembelajaran Interaktif dan Komunikatif dan Desain Aplikasinya. *Jurnal Teknodik Vol. 22 No. 2*, pp 133 – 142.

Uno, H. B. (2012). Teori Motivasi & Pengukurannya – Analisis di Bidang Pendidikan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol. 3 No.1*, pp 49 – 53.

Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2013). Strategi Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan Biologi Unnes . Volume 5, Nomor 1*, pp 81-95

Yunniartien, E. (2017). *Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng*. Skripsi. Mataram: Universitas Mataram.

Pratiwi, Y. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Media Gambar Berbentuk Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Bangunharjo Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.