

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PETA TERHADAP HASIL
BELAJAR MURID KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS
SD NEGERI PAGANDONGAN KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mengikuti Ujian Skripsi
Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

NUR ASIAH YUSUF

10540929514

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Hari ini berjuang dan teruslah berjuang,
Maka esok raih kemenangan!”*

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tua serta seluruh keluarga besar, sahabat dan teman-teman

Atas keikhlas dan doanya dalam mendukung saya

mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Nur Asiah Yusuf. 2018. *Pengaruh Penggunaan media puzzle peta terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPS Sd Negeri Pagandongan Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nursalam dan Pembimbing II M.Arsyad.

Masalah utama dalam Penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh Penggunaan media puzzle peta terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPS Sd Negeri Pagandongan Kota Makassar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media Puzzle peta pada murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen design menggunakan desain the one group npretest posttest.yaitu dimana kelompok eksperriment yang digunakan hanya satu kelompok belajar. prosedur penelitian yaitu tes. murid yang diberikan pretest dan posstest. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar sebanyak 37 orang.

Hasil penelitian tes pertama yaitu pretest menunjukkan siswa yang tuntas dari 37 siswa hanya 2 murid atau 5,40% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori sangat rendah, secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 52,43%. Dan hasil posstest dimana dari 37 murid terdapat 33 murid atau 89,18% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83,91% atau berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar melalui penggunaan media Puzzle Peta mengalami peningkatan.

Kata kunci: hasil belajar, puzzle, peta

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Peta Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Pagandongan Kota Makassar”**.

Disadari sejak awal hingga akhir, bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari berbagai hambatan dan tantangan. Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran sehingga skripsi dapat terselesaikan. Taklupa pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tuaku yaitu Ayahanda dan Ibunda tercinta M.Yusuf dan Hadijah, atas segala pengorbanan dan perjuangan yang tiada batas yang telah berjuang, berdo'a, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Begitu pula, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr.H. Nursalam, M.Si. pembimbing I dan Drs. H.M. Arsyad, M.Pd.I. pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu, membimbing, memberi petunjuk, saran dan selalu memberi dorongan dan motivasi kepada penulis sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada bapak : Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi, Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi ini, Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membimbing dan membekali ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan, sehingga penulis dapat melakukan penelitian skripsi ini dan menyelesaikan studi dengan baik.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah sd negeri pagandongan bapak Fatra Dwilalan Gasong, S.Pd atas

izinya untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya. Demikian pula, kepada guru kelas V Ibu Darmawati, S.Pd atas arahan dan bimbingan yang diberikan penulis dalam melaksanakan penelitian, Guru Sd Negeri Pagandongan Kota Makassar yang ikut membantu kelancaran penelitian. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar dan saudaraku, teman-teman seperjuanganku yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasih serta rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 khususnya kelas 14H atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi warna indah dalam hidup.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Wassalam.

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN ABSTRAK	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian.	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media.....	8
b. Fungsi Media Pembelajaran	9
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	12
2. Media Puzzle	13
a. Pengertian Puzzle	13
b. Manfaat Media Puzzle.....	14

c. Kelebihan Dan Kelemahan Media Puzzle.....	15
d. Langkah Penggunaan Media Puzzle	16
3. Hakikat Pembelajaran	16
a. Definisi Belajar	16
b. Hasil Belajar	17
c. Faktor Yang Mempengaruhi Faktor Belajar.....	18
4. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPS	19
a. Definisi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	19
b. Landasan Pendidikan IPS.....	21
c. Tujuan Pendidikan IPS di Sekolah Dasar (Sd).....	21
d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	22
e. Karakteristik Pembelajaran IPS.....	23
f. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	24
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis Tindakan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	29
B. Populasi Dan Sampel	30
C. Variabel Penelitian	31
D. Definisi Operasional Variabel.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Tehnik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV Hasil Dan Pembahasan	
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	51
BAB V Penutup	
A. Saran.....	54
B. Kesimpulan	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Jumlah Populasi Dalam Penelitian.....	30
3.2	penarikan sampel penelitian.....	31
3.3.	Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar (pretest atau posttest).	34
3.4.	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (KKM)	35
4.5	Skor nilai <i>Pretest</i>	38
4.6	Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	40
4.7	Tingkat Hasil Belajar <i>Pretest</i>	41
4.8	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS	41
4.9	Skor Nilai <i>Post-Test</i>	42
4.10	Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-test</i>	44
4.11	Tingkat Hasil Belajar <i>Post-test</i>	45
4.12	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	46
4.13	Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	47
4.14	perbandingan pretest dan postest	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	judul	<i>Halaman</i>
2.1	Bagan Kerangka Pikir	27
3.1	Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	58
2. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	68
3. Analisis Nilai	75
4. Daftar Nilai Murid Sd Negeri Pagandongan Kota Makassar	78
5. Dokumentasi	81
6. T tabel	84
7. Persuratan	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Salah satu tujuan pembangunan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dapat dilakukan melalui dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus menentuh setiap rakyat Indonesia baik yang ada diperkotaan maupun dipelosok desa. Sesuai dengan UUD 1945 bahwa pendidikan adalah hak setiap warga negara. Sehingga pemerintah harus memperhatikan pendidikan baik dalam usaha dalam peningkatannya maupun pengembangannya agar setiap rakyat Indonesia dapat mengucap pendidikan.

Menurut Azhar Arsyad (2007;1) “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya”. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada

jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, dan ekonomi, pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai kelas rendah sampai kelas atas.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri murid secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Selain itu guru juga dituntut untuk terus berinovasi dan berkreasi menciptakan suasana belajar yang bisa menggugah rasa belajar murid agar tidak membosankan

dan menjenuhkan. Sehingga mata pelajaran IPS bisa menjadi suatu pelajaran suatu pelajaran yang diminati oleh awal anak didik.

Salah satu pembahasan materi IPS kelas V adalah tentang pembagian waktu di wilayah indonesia, tujuan dari pembelajaran ini adalah agar murid mampu mengetahui dan memahami pembagian waktu di wilayah indonesia. Cara memahami materi tersebut diperlukan keterampilan untuk membaca peta, namun sebagian murid mengalami kesulitan untuk menghafal letak-letak daerah yang tergambar dalam peta..

Pengertian Media disini adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Oleh Karenanya “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan” Pribadi (2017;15) , sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian murid sedemikian rupa sehingga proses terjadi. Dengan demikian dalam proses belajar, mengajar, media sangat diperlukan agar murid bisa menerima pesan dengan baik dan benar.

Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar murid. kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk mmerangsang kegiatan belajar murid.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di Sd Negeri Pagandongan masih terdapat permasalahan yang terjaldi dalam pembelajaran yang berhubungan dengan hasil belajar murid khususnya dalam pembelajaran IPS tentang pembagian

waktu di wilayah indonesia pada kelas V yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini.

Permasalahan yang dialami yaitu kesulitan murid dalam mengingat letak-letak daerah dan nama daerah indonesia dalam peta, seringkali terjadi kesalahan penamaan daerah di indonesia, kurang antusias saat pembelajaran membaca peta, media yang dipakai dalam pembelajaran belum menarik khususnya pada peta yang digunakan, rasa bosan murid karena metode pembelajaran belum sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan tersebut maka dibutuhkan tindakan yang mampu mencari jalan keluarnya. Salah satu solusi adalah penggunaan media yang tepat, yaitu media yang mampu membuat seluruh murid terlibat dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif serta mampu meningkatkan kemampuan murid untuk menghafal nama dan letak daerah pembagian waktu di wilayah indonesia melalui peta.

Salah satu media yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS tentang pembagian waktu di wilayah indonesia adalah berupa peta, yang dapat membantu murid untuk mengetahui pembagian waktu di wilayah indonesia, sebagian murid kurang begitu antusias saat dalam membaca dan mempelajari peta, oleh karena itu. Peneliti membuat media pembelajaran berupa media puzzle atau peta bongkar pasang, dimana media tersebut diharapkan dapat membantu murid lebih semangat dan lebih teliti karena murid dapat belajarsekaligus melakukan permainan yang menantang sekaligus mengasyikan.

Penggunaan media puzzle peta mampu untuk menstimulus kemampuan murid untuk mengingat nama-nama daerah letak pembagian waktu di wilayah indonesia dalam peta, karena murid akan berdiskusi dan secara tidak langsung merangkat serta meletakkan susunan puzzle daerah wilayah indonesia dan menyesuaikan dengan letak dan nama daerahnya, maka murid bisa saling membantu dalam menyelesaikan tugas mereka saling bertukar pikiran dalam menyusun puzzle tersebut dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Dari uraian di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang :“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PETA TERHADAP HASIL BELAJAR MURID KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI PAGANDONGAN ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Media Puzzle Peta Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sd Negeri Pagandongan?”

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah: untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Peta terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Sd Negeri Pagandongan Kota Makassar

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

penelitian ini dapat menjadi referensi tentang pengaruh media Puzzle peta terhadap peningkatan hasil belajar murid di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. bagi murid

- 1). Dapat meningkatkan kemampuan pemahaman membaca peta.
- 2). Dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kompetensi membaca peta yang sangat berguna untuk meningkatkan pemahaman kompetensi yang telah dikuasai.
- 3). Dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang selama ini belum memuaskan

b, bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yakni dapat memberikan pengalaman dan wawasan bagi guru bahwa dalam pembelajaran penggunaan media Puzzle peta sebagai media pembelajaran dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar.

c. bagi sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. MEDIA PEMBELAJARAN

a. pengertian media

Arsyad 2017:3 menyatakan bahwa “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.

Gerlach & Ely (Arsyad, 2017 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Pribadi (2017 ; 15) menyatakan bahwa "media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai pemberi sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*".

Arsyad (2017:4) menyatakan bahwa Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau digantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin

yaitu tekne (bahasa inggris art) dan logos (bahasa indonesia “ilmu”). Sedangkan menurut Webster (Arsyad 2017: 5) menyatakan bahwa “art” adalah keterampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman , studi dan observasi”. Dengan demikian teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observas”.

Sanaky (2013: 3) mendefinisakan media pembelajaran sebagai sebuah sarana atau alat bantu yang digunakan sebagai perantara proses pembelajaran supaya dapat berjalan dengan efektif sesuai tujuan pembelajaran. Asyad (2014:6) mendefinisikan media sebagai alat bantu komunikasi anatar guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Sesuai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu siswa agar dapat terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, efiisien, dan menyenangkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Arief (2009; 17-18) menyatakan bahwa kegunaan media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a).Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b). Mengatasi kebatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c). Menimbulkan kegairahan belajar.
- d). Memungkinkan tingkat interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- e). Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Levie & lentz (Arsyad 2017; 20) menyatakan bahwa “ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a). Fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris”.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pribadi (2017 : 23) menyatakan bahwa “pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu: (1) memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) mendukung aktivitas pembelajaran; dan (3) sarana persuasi dan motivasi”

Hamalik (Arsyad 2017: 19) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Menurut Arsyad (2008; 28-81) menyatakan bahwa Media Pembelajaran Secara umum media pendidikan mempunyai manfaat-manfaat sebagai berikut:

- (a).Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
- (b).membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa;
- (c).menunjukkan bahwa hubungan antara mata pelajaran;
- (d).membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
- (e).membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa;
- (f).mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;
- (g).memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari;
- (h).melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
- (i).memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat;
- (j).menyakinkan diri bahwa urutan

kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Menurut Sanaky (2013:6) mengategorikan manfaat media pembelajaran menjadi 2, yaitu bagi pengajar dan pembelajar.

a.) Bagi pengajar, media pembelajaran dapat.1) memberikan pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran,2) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik,3) memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik, 4) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran, 5) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, 6) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,7) meningkatkan kualitas pengajaran, 8) memberikan dan meningkatkan variasi belajar,9) menyajikan informasi sehingga memudahkan penyampaian isi materi,dan.10) menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.b.) manfaat media bagi pembelajar.1) meningkatkan motivasi belajar pembelajar, 2) memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar, 3) memudahkan pembelajar untuk berfikir dan beranalisis,4) pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan,5) pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan data. Media pembelajaran membuat metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu.

d. jenis-jenis media pembelajaran

Aqib (2013;52) menyatakan bahwa “media di bagi menjadi tiga yaitu:

a).media grafis (simbol-simbol komunikasi visual), b).media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran).dan c). multimedia (dibantu proyektor lcd)

Angkowo & kosasih (2007;12) menentukan jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

(a) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar; (b) Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama; (c) Media proyeksi seperti slide, film stripes, film, dan OHP; (d) Lingkungan sebagai media pembelajaran

Seel & Richey (Arsyad 2017 : 31) mengemukakan berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dikelompok ke dalam 4 kelompok yaitu : a. Media hasil teknologi cetak, b. Media hasil teknologi audio-visual. c Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer. d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Meskipun beragam jenis dan format media yang sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan media multimedia.

2. Puzzle

a. pengertian Puzzle

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Puzzle adalah “teka-teki”. Media Puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. Menurut Yudha “Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi”. Selain itu, media Puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media Puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Nani & Maureen (2010;3) menyatakan bahwa *Puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan, misal melatih motorik halus, melatih anak untuk memusatkan perhatian dan memahami konsep tertentu seperti bentuk, warna, ukuran dan jumlah.

Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Astini Su’udi (Fathul;2011) menyatakan Bahwa “Puzzle merupakan salah satu sarana yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis.”

Didalam Suara Merdeka (28 Oktober 2010) menyatakan bahwa

“Puzzle merupakan permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan si anak untuk bertindak cermat”. Sedangkan dalam Rubrik Balita (10 Desember 2010) “Puzzle adalah suatu permainan yang mengabung-gabungkan potongan-potongan angka menjadi angka yang berbentuk deret hitung”. Jadi dari pendapat di atas tersebut, maka dapat diambil kesimpulan “Bahwa Puzzle adalah suatu kegiatan yang berbentuk permainan yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif dan dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis serta bertindak cermat”.

Menurut Adenan (Syukron;2011) menyatakan bahwa Puzzle adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat dan memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil”.

b. manfaat media Puzzle

Dwinami; 2014 menyebutkan manfaat media Puzzle yaitu;

a. melatih konsentrasi, b. Melatih logika, c. Memperkuat daya ingat, d. Mengenalkan anak pada konsep hubungan, e. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri), f. Melatih daya kreatifitas, g. Melatih koordinasi antara mata dengan tangan, keterampilan pemecahan masalah dan penalaran.

Suciaty (2010;78) mengemukakan manfaat Puzzle yaitu;

a). Mengasah otak, puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak siswa, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah, b). Melatih koordinasi mata dan tangan puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata siswa. mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar, c). Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lainnya sesuai dengan logika, d). Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran siswa dalam menyelesaikan suatu tantangan, e). Pengetahuan.

Dari Puzzle , siswa akan belajar. Misalnya, Puzzle tentang warna dan bentuk maka siswa dapat belajar tentang warna-warna bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi siswa dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Siswa juga akan belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet, dan lain-lain.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Puzzle

Kelebihan media Puzzle antara lain:

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2. Memperkuat daya ingat
3. Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan
4. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).

Kelemahan media Puzzle antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lebih panjang
2. Menuntut kreatifitas pengajar
3. Kelas menjadi kurang terkendali
4. Media Puzzle yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

d. Langkah-langkah penggunaan media Puzzle

- 1) Murid terlebih dahulu dijelaskan mengenai peta
- 2) Kemudian setelah murid memenuhi secara seksama, beberapa murid diberi kesempatan untuk menunjukkan salah satu wilayah/daerah kecamatan tertentu
- 3) Guru mengeluarkan alat peraga bongkar pasang peta yang telah dibuat
- 4) Guru membagi murid menjadi 5 kelompok
- 5) Guru membagikan media Puzzle kepada setiap kelompok
- 6) Murid bersama –sama anggota kelompok memasang kepingan peta
- 7) Guru memberi kesempatan kepada setiap murid memasang peta sesuai pertanyaan yang diajukan.

3. HAKIKAT PEMBELAJARAN

a. Definisi belajar

Bell Gredler (Angkowo & Kosasih, 2007;47) menyatakan bahwa “belajar sebagai proses memperoleh berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Menurut Gegne (Agus Suprajino, 2013:2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan

disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan secara alamiah.

Menurut Winkel (Angkowo & Kosasih, 2017;48) menyatakan bahwa “belajar berarti perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru”. Dan Kurniawan (2014;4) menyatakan bahwa “belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pegalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkannya terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen”.

Maryati (2015; 3) mengemukakan “belajar pada hakikatnya merupakan salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya”.

Berdasarkan dari beberapa pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar bisa dilakukan dengan berbagai cara baik secara formal, informal, nonformal maupun dari pengalaman. karena belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya terhadap lingkungan.

b. Hasil Belajar

Tujuan proses belajar-mengajar pada hakikatnya adalah sejumlah hasil yang menunjukkan bahwa murid telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat

Abdurrahman (Jihad, dkk, 2008: 14) bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Kingsley (Kurniawan 2014; 9) mengemukakan bahwa “hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu; 1) keterampilan dan bahasa, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita. Setiap golongan bisa diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah”.

Setelah melalui proses belajar maka siswa dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Sudjana (2009: 22) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa suatu proses belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Purwanto (2010: 45) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Caroll (Angkowo & Kosasih, 2007;51) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 5 (lima) faktor yakni; a). Faktor bakat belajar, b). Faktor waktu yang tersedia untuk belajara, c). Faktor kemampuan individu, d). Faktor kualitas pengajaran, e). Faktor lingkungan.

Baharuddin & Wahyuni (201;23) mengemukakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu;

1.) Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain: Kecerdasan/intelegensi; a Bakat; b Minat; c Motivasi. 2). Faktor Ekstern Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain; a. Keadaan lingkungan keluarga; b. Keadaan lingkungan sekolah; c. Keadaan lingkungan masyarakat

4. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) SD

a. Definisi ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Social Science Education (SSEC), menyebut IPS sebagai “Social Science Education” dan “Social Studies”. Dengan kata lain IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi dan sebagainya.

Djahri & Ma'mum (Gunawan, 2011;17) menyatakan bahwa “ilmu pengetahuan sosial atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”.

Wahidmurni (2017;17) menyatakan bahwa ‘Ilmu Pengetahuan Sosial secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagian konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah”.

Somantri (Gunawan 2011;18) menyatakan bahwa “Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila”

Gunawan (2011) menyatakan bahwa “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembangan sejarah, dan kegiatan ekonomi masyarakat. Pembelajaran IPS akan terus berkembang karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya”.

Menurut S. Nasution (Hanifah, dkk, 2010;121) menyatakan bahwa “Pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan manusia didalam masyarakat yang terdiri atas beberapa subjek: sejarah, ekonomi geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial”.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, dan ekonomi, pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai kelas rendah sampai kelas atas.

b. Landasan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu seyogyanya memiliki landasan dalam pengembangan. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan memanfaatkan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.

Menurut Sapriya (2009;16) landasan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu adalah sebagai berikut.

1). Landasar filosofis Memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan apa objek kajian atau domain apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan pengetahuan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu; 2). Landasan ideologis Sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan dan menjawab pertanyaan.(a) bagaimana keterkaitan anatara das sein pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dan dan sollen pendidikan IPS; dan (b) bagaimana keterkaitan antara teori-teori pendidikan dengan hakikat dan praksis etika, moral, politik, dan norma-norma perilaku dalam membangun dan mengembangkan pendidikan IPS; 3). Landasan sosiologis Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori atau prinsip-prinsip pendidikan IPS sebagai disiplin ilmu.

c. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan merupakan ukuran untuk menentukan tercapai atau tidaknya suatu hal yang telah ditetapkan. Sama halnya dengan tujuan pendidikan di SD, Sapriya (2009;12) mengatakan bahwa “Tujuan pembelajaran IPS di SD untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah”. Pendapat Sapriya di atas mengenai

tujuan pembelajaran IPS untuk mempersiapkan peserta didik menguasai berbagai keterampilan untuk menghadapi masa depannya.

Djahiri & Ma'mun (Gunawan 2011;20) mengemukakan tujuan pendidikan IPS yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengetahui dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmu sosial yang penting, generalisasi (konsep dasar), dan teori-teori kepada situasi dan data baru;
- 2) Memahami dan mampu menggunakan beberapa struktur dari suatu disiplin dan antar disiplin untuk digunakan sebagai bahan analisis data baru;
- 3) Mengetahui teknik-teknik penyelidikan dan metode-metode penjelasannya yang dipergunakan dalam studi sosial secara bervariasi serta mampu menerapkannya sebagai teknik penelitian dan evaluasi suatu informasi;
- 3) Mampu mempergunakan cara berfikir yang lebih tinggi sesuai dengan tujuan dan tugas yang didapatnya;
- 4) Memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan (Problem Solving);
- 5) Memiliki self concept (konsep atau prinsip sendiri) yang positif;
- 6) Menghargai nilai-nilai kemanusiaan;
- 7) Kemampuan mendukung nilai-nilai demokrasi;
- 8) Adanya keinginan untuk belajar dan berfikir secara rasional;
- 9) Kemampuan berbuat berdasarkan sistem nilai yang rasional dan mantap.

Wahidmurni (2017;17) menyatakan bahwa “tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik/umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung”.

Berdasarkan uraian di atas materi yang diajarkan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berhubungan dengan manusia dan lingkungannya beserta problematika sosial di dalamnya. Dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPS disekolah tidak lagi semata-mata untuk memberikan pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Peserta didik selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan

keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya

d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Gunawan (2011;52) menyatakan bahwa “ruang lingkup IPS meliputi beberapa aspek yaitu: a) Manusia, tempat dan lingkungan; b) Waktu dan perubahan; c) Sistem sosial dan budaya; d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Melalui pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta rasa cinta damai. Disamping itu, dengan mempelajari sosial atau masyarakat, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa dapat pengalaman secara langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

e. Karakteristik Pembelajaran IPS

Menurut pendapat Kosasih (Sapriya, dkk. 2006: 8) mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a). IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu);
- b). Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang ilmu saja, melainkan bersifat komperhensif (meluas/dari berbagai ilmu sosial dan lainnya);
- c). Mengutamakan peran aktif para siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berpikir kritis,rasional dan analitis;
- d). Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/ menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat;
- e). IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial

yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa; f). IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antarmanusia yang bersifat manusiawi; g). Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya; h). Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya; i). Dalam pengembangan Program Pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

f. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pengaruh utama pembelajaran IPS di Indonesia sulit berkembang, adalah minimnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPS itu sendiri, Hal tersebut pasti dipengaruhi oleh persepsi masyarakat, pandangan miring para orang tua terhadap IPS, model pembelajarannya, dan pengaruh yang lainnya. Berikut faktor-faktor penyebab pembelajaran IPS kurang diminati para peserta didik, antara lain :

a. Metode pembelajaran yang monoton.

Pada pembelajaran IPS di sekolah dasar cenderung masih menggunakan metode konvensional yang membuat pembelajaran menjadi membosankan dan kurang bermakna. Pemilihan metode yang cocok merupakan salah satu langkah untuk membuat pembelajaran IPS di sekolah dasar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Ini untuk menghindari dan memperbaiki pandangan masyarakat yang mengidentikkan pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membosankan karena hanya hafalan semata.

b. Persepsi bahwa IPS tidak penting

IPS dipandang tidak ada gunanya dalam konteks kehidupan sehari-hari baik dalam konteks kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa. IPS tidak praktis, tidak dapat membangun gedung atau membangun jembatan, tidak dapat mendatangkan uang, tidak ada les IPS, dan begitu seterusnya yang pada intinya tidak langsung menghasilkan materi atau uang. Dalam konteks ini, masyarakat kita sudah banyak terbius oleh paham materialisme dan pragmatisme. Masyarakat juga berparadigma bahwa prospek kerja IPA lebih menjanjikan

c. Persepsi bahwa IPS ada di tingkat dua

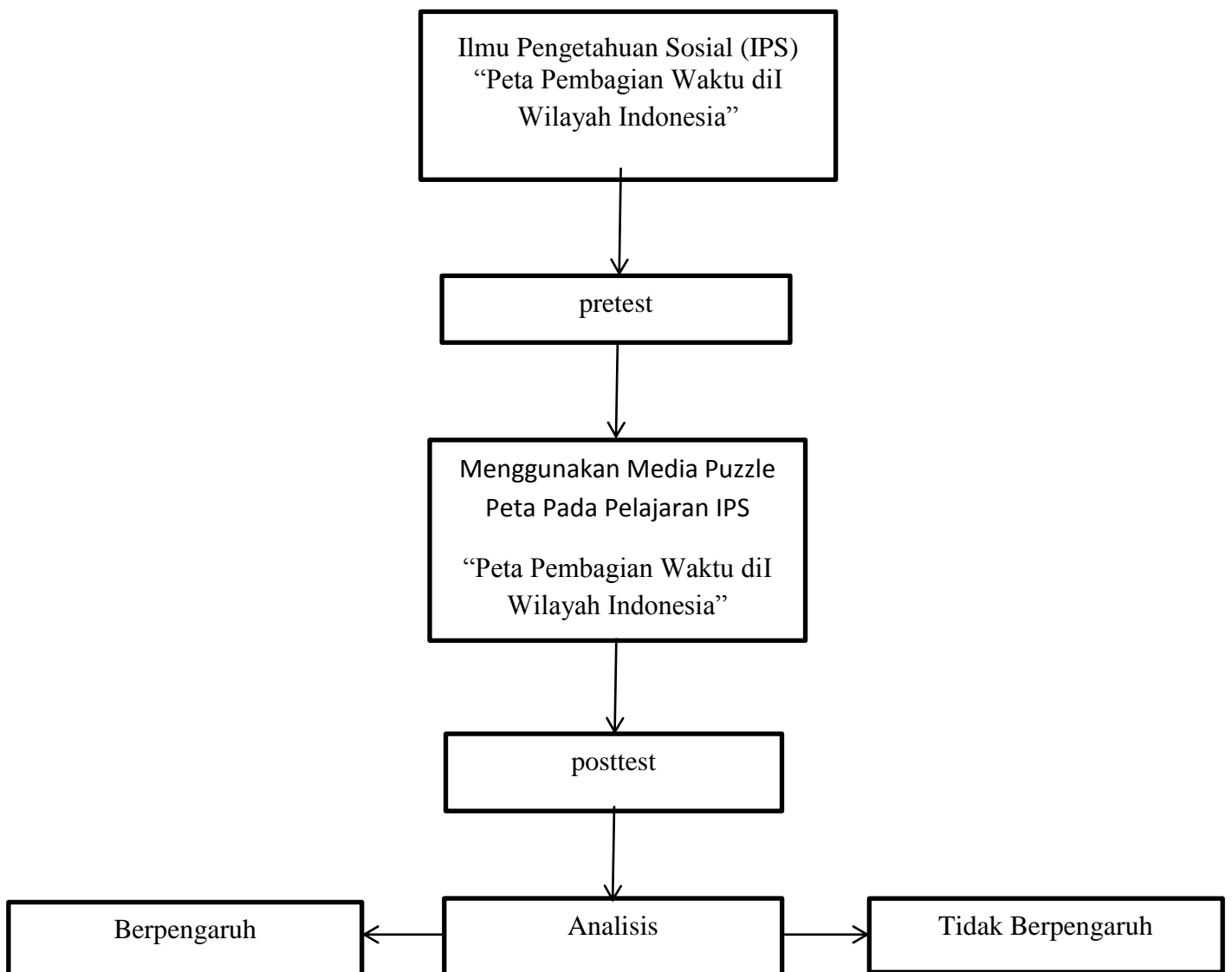
Pembelajaran di IPS dikenal santai, sebab tidak dikelilingi oleh rumus-rumus seperti pada IPA. Maka dari itu, para peserta didik IPS jarang terikat oleh waktu dan sedikit lebih longgar dalam belajar. Hal tersebut menjadikan masyarakat lebih memomorsatukan IPA yang notabene lebih full time karena ada waktu untuk praktikum dan lain sebagainya. Mayoritas para orang tua juga menganggap bahwa longgarnya waktu peserta didik IPS menjadikan mereka menghabiskan waktunya untuk bermain dan melakukan hal yang kurang bermanfaat. Anggapan tersebut akhirnya mengubah mainset masyarakat tentang IPS dan meletakkannya di tingkat kedua. Kebanyakan orang tua juga menyuruh anaknya untuk terjun ke IPA, dan tentunya mereka akan sangat bangga sekali jika hal itu dapat tercapai.

Semua permasalahan yang tercetus diatas, perlunya inovasi guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Bisa dengan cara guru

mengembangkan pembelajaran dengan membaca banyak referensi belajar bisa dari internet, buku-buku, ataupun sharing dengan guru-guru dari sekolah lain. Guru juga dapat membuat forum bertukar pikiran dalam pembelajaran IPS. Dan yang terakhir guru juga dapat mengembangkan variasi dalam belajar dengan penerapan model-model pembelajaran yang banyak ragamnya.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir bertujuan untuk memberikan gambaran tentang konsep yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan. Penelitian harus mengetahui kondisi awal kelas yang akan diteliti sebagai tolak ukur setelah melakukan penelitian. Setelah mengetahui permasalahan terjadi, peneliti mengambil tindakan dengan memilih penggunaan media yaitu media Puzzle peta. Setelah penerapan media Puzzle peta dilakukan maka, peneliti harus melihat efek dari pemecahan masalah tersebut terhadap kondisi kelas tersebut.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

C. Hipotesis tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Ada Pengaruh Media Puzzle Peta Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Pagandongan”.

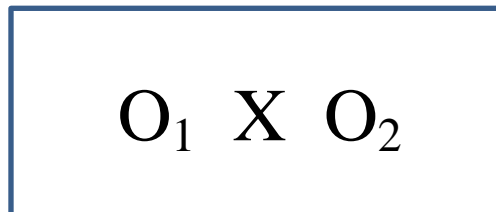
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

(Sugiyono,2017:109). Desain dari penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis pre-experimental Design. Yaitu eksperiment yang belum sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen

Dari tiga desain tersebut peneliti menggunakan desain the one group pretest posttest. Kelompok eksperiment yang digunakan hanya satu kelompok belajar. Murid diberikan Pre test (O_1) kemudian diberikan perlakuan (X) dan menerima jenis tes (O_2), bentuk ini dapat digambarkan seperti skema sebagai berikut :



Gambar 3.1 skema the one group pretest posttest (Sugiyono,2017:111)

Keterangan :

O_1 : Pre Test, memberikan soal kepada murid dalam bentuk tes sebelum adanya treatment.

X : treatment perlakuan yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa penggunaan medi Puzzle peta.

O_2 : posttest, memberikan tes kepada murid untuk mngetahui hasil belajar setelah mendapatkan treatment.

B. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2017;117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu keseluruhan murid SD Negeri Pagandongan Kota Makassar.

Tabel 3.1 jumlah populasi dalam penelitian

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	I A	24	22	46
2	I B	25	20	45
3	II A	22	20	42
4	II B	22	19	41
5	III A	21	19	40
6	III B	20	23	43
7	IV A	22	17	39
8	IV B	20	18	38
9	V A	19	17	36
10	V B	19	18	37
11	VI A	18	20	38
12	VI B	23	17	40
Jumlah				485

Sumber : administrasi murid Sd Negeri Pagandongan

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat 485 orang murid, 255 murid laki-laki dan 230 murid perempuan. yang dijadikan populasi dalam penelitian ini

adalah keseluruhan kelas yang terdapat di Sd Negeri Pagandongan Kota Makassar terdiri dari kelas A dan kelas B.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2017:118). Untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Dalam penarikan sampel penelitian menggunakan tehnik *probabilistic sampling* yaitu simple random sampling. Sampel random sampling adalah pengembalian sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada. Pengambilan dilakukan dengan undian.

Tabel 3.2 penarikan sampel penelitian

No	Murid	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Sampel
1	VB	19 orang	18 orang	37 orang

Sumber : administrasi murid Sd Negeri Pagandongan

Berdasarkan tabel penarikan sampel diatas, sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas VB yang berjumlah 38 orang, terdiri dari 18 orang perempuan dan 20 orang laki-laki.

C. Variabel penelitian

Peneliti menggunakan dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media puzzle peta sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPS murid kelas V.

D. Defenisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan dua istilah yang sesuai dengan judul penelitian. Yaitu media Puzzle peta dan hasil belajar murid yang mengarahkan kepada fokus penelitian.

a. Media Puzzle Peta

Media puzzle peta yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak misalnya melatih motorik halus, melatih memusatkan perhatian dan memahami konsep tertentu. yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan Puzzle berdasarkan pasangannya

b. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Hasil belajar adalah suatu kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh murid setelah mengalami proses belajar yang ditandai dengan perubahan tingkah laku yang dapat diukur dan diminati.. Hasil belajar yang dibahas dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS. Hasil belajar ini ditekankan pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman yang dinyatakan dalam bentuk angka dengan interval 0-100. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut peneliti menggunakan tes hasil belajar IPS.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

- a. Tes yang diberikan kepada murid sebelum dan setelah diadakan percobaan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, maka penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1) Tes

Metode tes ini di terapkan pada kelas eksperimen, dalam bentuk *pre test* dan *post test control grup design*.

2) Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan berupa hasil belajar murid dan rencana pelaksanaan pembelajaran , hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penggunaan media Puzzle peta pada pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistic deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial, diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Teknik analisis statistic deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh diantaranya penentuan nilai statistik deskriptif, penentuan

kategori hasil belajar dan penentuan distribusi presentase ketentuan. Berikut adalah rumus yang digunakan dalam analisis data statistik deskriptif.

a. Penentuan Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik yang dimaksud meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi. Penentuan nilai statistik deskriptif dilihat dari nilai

1) rata-rata murid (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot M_i}{n}$$

b. Penentuan Kategori Hasil Belajar

Penentuan kategori hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor peroleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.3. Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar (*pretest* atau *posttest*)

No	Interval Nilai	Kategori
1.	0 – 54	Sangat rendah
2.	55 – 64	Rendah
3.	65 – 74	Sedang
4.	75 – 84	Tinggi
5.	85 – 100	Sangat tinggi

Sumber : SD Negeri Pagandongan

c. Pebentukan Ditribusi Presentase Ketuntasan

Kriteria ketuntasan minimum murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 dari skor ideal 100.

Tabel 3.4. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Nilai	Kriteria
< 75	Tidak Tuntas
≥ 75	Tuntas

Sumber Sd Negeri Pagandongan

Berdasarkan tabel diatas bahwa murid yang memperoleh nilai ≥ 75 dinyatakan Tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan murid yang memperoleh nilai < 75 maka murid dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar. Persentase ketuntasan belajar dapat diperoleh dengan rumus berikut :

Skor tersebut merupakan ketetapan dari sekolah tersebut.

1) Untuk menghitung persentase (%) ketuntasan,

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\Sigma \text{ semua murid yang nilainya} \geq 70}{\Sigma \text{ murid}} \times 100$$

2) Untuk menghitung persentase ketidaktuntasan, menggunakan rumus :

$$\% \text{ ketidaktuntasan} = \frac{\Sigma \text{ semua murid yang nilainya} < 70}{\Sigma \text{ murid}} \times 100$$

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Tahap analisis data terakhir yaitu pengujian hipotesis dengan menggunakan T-test (pretes-postes) uji beda mean data berpasangan. Uji ini digunakan untuk menguji signifikan kondisi sebelum dan setelah perlakuan. Jenis data yang digunakan harus berskala interval atau rasio. Untuk menentukan nilai t empiric penelitian menggunakan rumus (Sugiyono 2017:250)

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}} \quad (\text{Sugiyono 2017:250})$$

Keterangan :

t = nilai t

\bar{x} = nilai rata-rata

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

S = simpangan baku sampel

N = jumlah sampel

1. Menentukan nilai t_{tabel}

$$dk = n-1$$

nilai tabel t distribusi murid untuk uji satu pihak, dengan taraf signifikansi

5 %

2. Kriteria pengujian

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$;Tidak ada perbedaan hasil belajar antara sebelum .dan setelah diberi tindakan

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$: Ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan setelah diterapkan media puzzle peta

H. Kajian Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media puzzle (μ_1) dan hasil belajar ips murid (μ_2)

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media (μ_1) dan hasil belajar ips murid (μ_2)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Sebelum Menggunakan Media Puzzle Peta Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Pagandongan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Pagandongan Kota Makassar mulai bulan Mei 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui kemampuan belajar murid kelas V pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial SD Negeri Pagandongan Kota Makassar

Data perolehan skor hasil belajar Ilmu pengetahuan sosial kelas V SD Negeri pagandongan, dapat diketahuisebagai berikut:

Tabel 4.5 Skor Nilai Pre-Test

No.	Nama Murid	Nilai
1	Awal	40
2	Ahmad Yani	40
3	Ahmad Ardan	45
4	M. Fajri	55
5	M. Fajri S	50
6	Habiyuda	40
7	Isnaeni Ramadhani	75
8	Junaedi	50

9	Mirna	60
10	M. Rahmat	30
11	M. Yusran Hadi	70
12	Meilani Antika	50
13	Musrifan	55
14	Muharram	70
15	M. Irham Al Fajri	45
16	Nurfila Meyada	40
17	Nuramelia	50
18	Nurul Asisa Melia	80
19	Nur Safira	60
20	Nur Aisyah	50
21	Nurhaningsi	60
22	Nayla Nurkhalisa	30
23	RiSDayanti	50
24	Ratnalisti	55
25	Reihana Rahman	30
26	Tiara Cinta Lestari	55
27	Ussy Ayudia	60
28	Santika	35
29	Suseno	40
30	Rena Febrianti	45
31	Rifka Awalia	65
32	Zaqhur Farhan	70
33	Fandy	50

34	Muh. Adithia Pasha	65
35	Andika Putra	50
36	Nur Qalbi	60
37	Anugrah Ramadhan	35

Sumber SD Negeri Pagandongan Kota Makassar

Cara mencari *mean* (rata-rata) nilai *Pretest* dari murid kelas V SD Negeri

Pagandongan, dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) *pretest*

X	F	X.F
30	3	90
35	2	70
40	4	160
45	3	135
50	8	400
55	4	220
60	5	300
65	2	130
70	4	280
75	1	75
80	1	80
Jumlah	37	1940

Sumber Hasil olah data SD Negeri Pagandongan Kota Makassar

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1940$ sedangkan nilai n sendiri adalah 37. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata – rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1940}{37} \\ &= 52,43\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata – rata dari hasil belajar murid kelas V SD Negeri Pagandongan, sebelum penerapan media puzzle peta yaitu 52,43. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada table berikut

Tabel 4.7 Tingkat Hasil Belajar *Pretest*

No	Interval Nilai	frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	0 – 54	20	54,04%	Sangat rendah
2.	55 – 64	9	24,32%	Rendah
3.	65 – 74	6	16,21%	Sedang
4.	75 – 84	2	5,40%	Tinggi
5.	85 – 100	0	0	Sangat tinggi

Sumber Hasil olah data SD Negeri Pagandongan Kota Makassar

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu 54,04%, rendah yaitu 24,32%, sedang 16,21%, tinggi 5.40%,..

Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum diterapkan media puzzle peta tergolong rendah.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	35	94,59%
$75 \geq x \leq 100$	Tuntas	2	5,40%
Jumlah		37	100%

Hasil olah data SD Negeri Pagandongan Kota Makassar

Apabila Tabel 4.7 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar IPS murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah Murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($75 \geq 5,40\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial murid (IPS) Kelas VB SD Negeri Pagandongan Kota Makassar, belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya 2 orang.

2. Deskripsi Hasil Belajar *Post-test* Setelah Menggunakan Media Puzzle Peta Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini.

Data perolehan skor hasil belajar murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar, setelah penerapan media puzzle peta.

Tabel 4.9 Skor Nilai *Post-test*

No.	Nama Murid	Nilai
1	Awal	60
2	Ahmad Yani	75
3	Ahmad Ardan	85
4	M. Fajri	85
5	M. Fajri S	80
6	Habiyuda	90
7	Isnaeni Ramadhani	95
8	Junaedi	85
9	Mirna	80
10	M. Rahmat	80
11	M. Yusran Hadi	100
12	Meilani Antika	80
13	Musrifan	75
14	Muharram	90
15	M. Irham Al Fajri	75
16	Nurfila Meyada	80

17	Nuramelia	90
18	Nurul Asisa Melia	100
19	Nur Safira	95
20	Nur Aisya	85
21	Nurhaningsi	95
22	Nayla Nurkhalisa	55
23	RiSdayanti	85
24	Ratnalisti	95
25	Reihana Rahman	55
26	Tiara Cinta Lestari	90
27	Ussy Ayudia	100
28	Santika	90
29	Suseno	80
30	Rena Febrianti	80
31	Rifka Awalia	90
32	Zaqhur Farhan	100
33	Fandy	85

34	Muh. Adithia Pasha	95
35	Andika Putra	80
36	Nur Qalbi	85
37	Anugrah Ramadhan	60

Sumber SD Negeri Pagandongan

Cara mencari *mean* (rata – rata) nilai *post-test* dari murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar.

Tabel 4.10 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
55	2	110
60	2	120
75	3	225
80	8	640
85	7	595
90	6	540
95	5	475
100	4	400
jumlah	37	3105

Sumber hasil olah data SD Negeri Pagandongan

Berdasarkan data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 3105$ dan nilai n terdiri dari 37. Kemudian dapat diperoleh nilai rata – rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n}$$

$$= \frac{3105}{37}$$

$$= 83.91$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata – rata dari hasil belajar murid kelas Vb SD Negeri Pagandongan Kota Makassar, setelah penerapan media puzzle peta yaitu 83,91 dari skor ideal 100.

Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 4.11 Tingkat hasil belajar *Post-test*

No	Interval Nilai	frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	0 – 54	0	0	Sangat rendah
2.	55 – 64	4	10,81%	Rendah
3.	65 – 74	0	0	Sedang
4.	75 – 84	11	29,72%	Tinggi
5.	85 – 100	22	59,45%	Sangat tinggi

Sumber hasil olah data

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada table di atas maka dapat disimpulkn bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 59,45%, tinggi yaitu 29,72%, rendah 10,81%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa

tingkat hasil belajar murid dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) setelah menggunakan media puzzle peta telah berhasil.

Tabel 4.12 Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase%
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	4	10,81%
$75 \geq x \leq 100$	Tuntas	33	89,18%
Jumlah		37	100%

Sumber hasil olah data

Apabila tabel 4.11 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM $75 \geq 89,18\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar, telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 33 orang.

3. Pengaruh Media puzzle peta Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar.

sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh penggunaan media puzzle peta terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V di SD Negeri Pagandongan Kota Makassar, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistic inferensial dengan menggunakan *uji – t*.

Tabel 4.13 Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (pre-test)	X2 (post-test)	d =X2-X1	D²
1	40	60	20	400
2	40	75	35	1225
3	45	85	40	1600
4	55	85	30	900
5	50	80	30	900
6	40	90	50	2500
7	75	95	20	400
8	50	85	35	1225
9	60	80	20	400
10	30	80	50	2500
11	70	100	30	900
12	50	80	30	900
13	55	75	20	400
14	70	90	20	400
15	45	75	30	900
16	40	80	40	1600
17	50	90	40	1600
18	75	100	25	625
19	60	95	35	1225
20	50	85	35	1225
21	60	95	35	1225
22	30	55	25	625
23	50	85	35	1225
24	55	95	40	1600

25	30	55	25	625
26	55	90	35	1225
27	60	100	40	1600
28	70	90	20	400
29	40	80	40	1600
30	45	80	35	1225
31	65	90	25	625
32	70	100	30	900
33	50	85	35	1225
34	65	95	30	900
35	50	80	30	900
36	60	85	25	625
37	35	60	25	625
Jumlah	1940	3105	1165	38975

Sumber hasil nilai data pretest dan posttest SD negeri pagandongan

Langkah – langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{1165}{37} \\
 &= 31,48
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\begin{aligned}
&= 38975 - \frac{(1165)^2}{37} \\
&= 38975 - \frac{1357225}{37} \\
&= 38975 - 36681 \\
&= 2294
\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-2)}}$$

$$t = \frac{31,48}{\sqrt{\frac{2294}{37(37-2)}}$$

$$t = \frac{31,48}{\sqrt{\frac{2294}{1295}}}$$

$$t = \frac{31,48}{\sqrt{1,77}}$$

$$t = \frac{31,48}{1,33}$$

$$t = 23,66$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 37 - 1 = 36$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,719$

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 23,66$ dan $t_{\text{Tabel}} =$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $23,66 > 2,719$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penerapan media puzzle peta berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar.

Tabel 4.14 perbandingan pretest dan posstest

No.	Nama Murid	Nilai	ket	Nilai	ket
1	Awal	40	tidak tuntas	60	tidak tuntas
2	Ahmad Yani	40	tidak tuntas	75	tuntas
3	Ahmad Ardan	45	tidak tuntas	85	tuntas
4	M. Fajri	55	tidak tuntas	85	tuntas
5	M. Fajri S	50	tidak tuntas	80	tuntas
6	Habiyuda	40	tidak tuntas	90	tuntas
7	Isnaeni Ramadhani	75	tuntas	95	tuntas
8	Junaedi	50	tidak tuntas	85	tuntas
9	Mirna	60	tidak tuntas	80	tuntas
10	M. Rahmat	30	tidak tuntas	80	tuntas
11	M. Yusran Hadi	70	tidak tuntas	100	tuntas
12	Meilani Antika	50	tidak tuntas	80	tuntas
13	Musrifan	55	tidak tuntas	75	tuntas
14	Muharram	70	tidak tuntas	90	tuntas
15	M. Irham Al Fajri	45	tidak tuntas	75	tuntas
16	Nurfila Meyada	40	tidak tuntas	80	tuntas
17	Nuramelia	50	tidak tuntas	90	tuntas
18	Nurul Asisa Melia	80	tuntas	100	tuntas
19	Nur Safira	60	tidak tuntas	95	tuntas

20	Nur Aisyah	50	tidak tuntas	85	tuntas
21	Nurhaningsi	60	tidak tuntas	95	tuntas
22	Nayla Nurkhalisa	30	tidak tuntas	55	tidak tuntas
23	Risdayanti	50	tidak tuntas	85	tuntas
24	Ratnalisti	55	tidak tuntas	95	tuntas
25	Reihana Rahman	30	tidak tuntas	55	tidak tuntas
26	Tiara Cinta Lestari	55	tidak tuntas	90	tuntas
27	Ussy Ayudia	60	tidak tuntas	100	tuntas
28	Santika	35	tidak tuntas	90	tuntas
29	Suseno	40	tidak tuntas	80	tuntas
30	Rena Febrianti	45	tidak tuntas	80	tuntas
31	Rifka Awalia	65	tidak tuntas	90	tuntas
32	Zaqhur Farhan	70	tidak tuntas	100	tuntas
33	Fandy	50	tidak tuntas	85	tuntas
34	Muh. Adithia Pasha	65	tidak tuntas	95	tuntas
35	Andika Putra	50	tidak tuntas	80	tuntas
36	Nur Qalbi	60	tidak tuntas	85	tuntas
37	Anugrah Ramadhan	35	tidak tuntas	60	tidak tuntas

Sumber hasil olah data

B. Pembahasan

Media Puzzle Peta merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. media Puzzle juga

dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media Puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Kelebihan Media Puzzle Peta yaitu merupakan salah satu sarana yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis, melatih untuk memusatkan perhatian dan memahami konsep tertentu.

Berdasarkan hasil ditemukan dalam penelitian ini, hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil dari berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil *pre-test* nilai rata – rata hasil belajar murid 52,43 kategorikan sangat rendah karena masih berada dibawah kriteria ketuntasan. Melihat dari hasil presentasi yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami dan penguasaan materi pembelajaran IPS sebelum diterapkan media puzzle peta tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil post-test menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah menggunakan media puzzle peta dapat dilihat dari hasil post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil post-test 83,57 mencapai kriteria ketuntasan jadi, hasil belajar IPS setelah menggunakan media puzzle peta dan hasil presentase siswa juga meningkat.

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa setelah dilakukan uji-t yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan pada penggunaan media puzzle peta terhadap hasil belajar IPS murid kelas V Sd Negeri Pagandongan kota makassar

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media puzzle peta terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 10 murid, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 5 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya penggunaan Media Puzzle Peta murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Puzzle Peta memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas V SD Negeri Pagandongan Kota Makassar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui hubungan antara media *puzzle* dengan hasil belajar murid pada SD negeri pagandongan kota makassar. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media *puzzle* sebagai variabel bebas (X) yang mempengaruhi, hasil belajar murid sebagai variabel terikat (Y) yang dipengaruhi.

1. Gambaran hasil belajar murid pretest

Gambaran murid terkait hasil belajar murid dalam pembelajaran SD Negeri Pagandongan Kota Makassar. Bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* yaitu dari 37 murid terdapat 2 siswa (5,40%) yang tuntas dan 35 siswa (94,59%) yang tidak tuntas. Skor rata-rata pretest yaitu 52,43 berada pada kategori rendah.

2. Gambaran hasil belajar murid posttest

bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dari 37 siswa terdapat 33 siswa (89,18%) yang tuntas dan 4 (10,81%) yang tidak tuntas. Skor rata-rata posttest 83,91 berada pada kategori tinggi. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 23,66. dengan frekuensi (dk) sebesar $37 - 1 = 36$, pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 2.719$ Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Puzzle Peta mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

B. Saran

Sehubungan dengan pentingnya faktor penggunaan media puzzle dalam pencapaian hasil belajar murid pada SD Negeri Pagandongan Kota Makassar, maka peneliti menyarankan kepada:

1. Pihak sekolah harus mampu mengoptimalkan penerapan media puzzle agar para murid tidak mengalami kebosanan dalam belajar.
2. Murid hendaknya mau mengembangkan potensinya untuk meningkatkan hasil belajar murid makin tinggi.
3. Pihak guru agar bisa menerapkan pembelajaran media *puzzle* agar melatih daya ingat murid tentang pembelajaran bagi murid dan dapat meningkatkan mutu murid.
4. Pihak orangtua bisa membantu dengan biaya untuk anaknya membuat kreasi-kreasi baru dalam membuat *puzzle*.
5. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menyempurnakan media puzzle peta dan penggunaannya sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga ketika melakukan penelitian lanjutan dapat menyempurnakan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Angkowo Robertus & Kosasih.A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran; Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar Dan Kepribadian*. Jakarta. Pt Grasindo.
- Arief Sardiman, Dkk, 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad Azhar.2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt.Rajawali Pers
- _____.2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt.Rajawali Pers
- _____.2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt.Rajawali Pers
- Asep Jihad Dan Abdul Haris. 2009 *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Press. Bakry
- Aqib, Zainal. 2013. *Mode-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung. Yrama Widya.
- Baharuddin & Wahyuni Nur Esa. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Gunawan, Rudy. 2011.. *Pendidikan Ips Filosofi, Konsep Dan Aplikasi*. Bandung. Alfabeta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), H. 72
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nana Sudjana. 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Pt Remaja Rosdakarya
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Pribadi Benny A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta. Prenada Media.
- Sanaky, A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan Ips Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung. Pt Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung. Alfabeta

Suprijono Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi* PAIKEM.

Yogyakarta: pusat pelajar.

Tim Penyusun Fkip Unismuh Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*.
Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar

Wahidmurni, 2017. *Metodologi Pembelajaran Ips; Pengembangan Standar Proses Pembelajaran Ips Di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

Nursalam, H Dan Suardi. 2018. *Perbandingan Present Dan Postest Melalui Penggunaan Media Power Point*. Jurnal Ilmu Pendidika (Online). Vol 2 No.1, ([Http://Journal.Umtas.Ac.Id](http://Journal.Umtas.Ac.Id)) Diakses 27 April 2018

Dwinami. 2014 *Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini*. (Online) (<https://Dwinami.Wordpress.Com/2014/12/10/Media-Puzzle-Untuk-Belajar-Anak-Usia-Dini/>) Diakses 14 Mei 2018

Fathul. 2011. *Media Pembelajaran Puzzle Pada Pelajaran Ke Muhammadiyah* (Online). [Http://Fathulsdmuhspj.Blogspot.Co.Id/2011/06/Media-Pembelajaran-Puzzle-Pada.Html](http://Fathulsdmuhspj.Blogspot.Co.Id/2011/06/Media-Pembelajaran-Puzzle-Pada.Html)) Diakses Tanggal 14 Mei 2018

Rosiana Khomsoh, 2013. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*, (online) [Http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/3119](http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/3119) Diakses Pada Tanggal 15 Mei 2018

Sri Widyanarti, 2013. *Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Va Sdn Rangkah I Tambaksari Surabaya, Vol. 1, No. 1*, (online) ([Http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/1007](http://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/1007).) Diakses 15 Mei 2018

Syukron. 2011 *Penggunaan Media Games Puzzle* (Online) ([Http://Syukronsahara.Blogspot.Co.Id/2011/05/Penggunaan-Media-Games-Puzzle.Html](http://Syukronsahara.Blogspot.Co.Id/2011/05/Penggunaan-Media-Games-Puzzle.Html)) Diakses 15 Mei 2018

Wahyuni, Nanik & Maureen, Irena, Yolanita. *Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn Sawunggaling I/382 Surabaya*.

Lampiran 1



**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : Sd Negeri Pagandongan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas I Semester : V/I
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengetahui keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya

III. Tujuan Pembelajaran**

- ◆ Murid dapat mengetahui pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya
- ◆ Murid dapat mengetahui daerah yang termasuk WIB, WITA, dan WIT.
- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- ◆ *Semangat kebangsaan, Cinta tanah air , Gemar membaca.*

IV. Materi Pokok

- **Keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan peta/atlas/globe dan media lainnya**

V. Langkah-Langkah Pembelajaran (Pertemuan 1 - 3)

- Kegiatan awal
 - ☞ Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
 - ☞ Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

- Kegiatan inti

- **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Menjelaskan materi pembagian waktu wilayah di Indonesia
- ☞ Guru memperlihatkan peta Indonesia kepada murid
- ☞ Guru bertanya jawab dengan murid mengenai materi
- ☞ Guru membagi murid menjadi beberapa kelompok, dan memberikan setiap kelompok puzzle peta
- ☞ Memberi tugas kepada siswa untuk menyusun puzzle gambar peta Indonesia sesuai dengan kepingan puzzle
- ☞ Menjelaskan tentang cara-cara menyusun puzzle peta yang telah dibagikan
- ☞ Setiap kelompok Menjelaskan puzzle peta yang telah disusun dan menunjukkan pembagian wilayah waktu di Indonesia
- ☞ Menyebutkan wilayah pembagian waktu di Indonesia
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

- **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- ☞ melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- ☞ memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- ☞ merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;

VI. Alat Dan Sumber Bahan

- Alat Peraga : peta, media puzzle peta
- Sumber : Buku IPS kelas V Buku yang relevan

VII. Penilaian

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebangsaan : Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. ▪ Cinta tanah air : Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa ▪ Gemar membaca: Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan pada peta pembagian wilayah waktu di Indonesia 	Tertulis	jawab singkat	<ul style="list-style-type: none"> - Sebutkan ciri-ciri kenampakan alam dan buatan

berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.				
---	--	--	--	--

Format Kriteria Penilaian



PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1



PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						

2.						
3.						
4.						
5.						

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Makassar , Mei 2018

Mahasiswa

Nur Asiah Yusuf
NIM:10540929514

Mengetahui

Kepala Sekolah

Wali Kelas V

Fatra D. Gasong,S. Th,M.Pd,K

NIP.19800608 200902 1 004

St. Darmawati, S.Pd

NIP.

Materi pelajaran



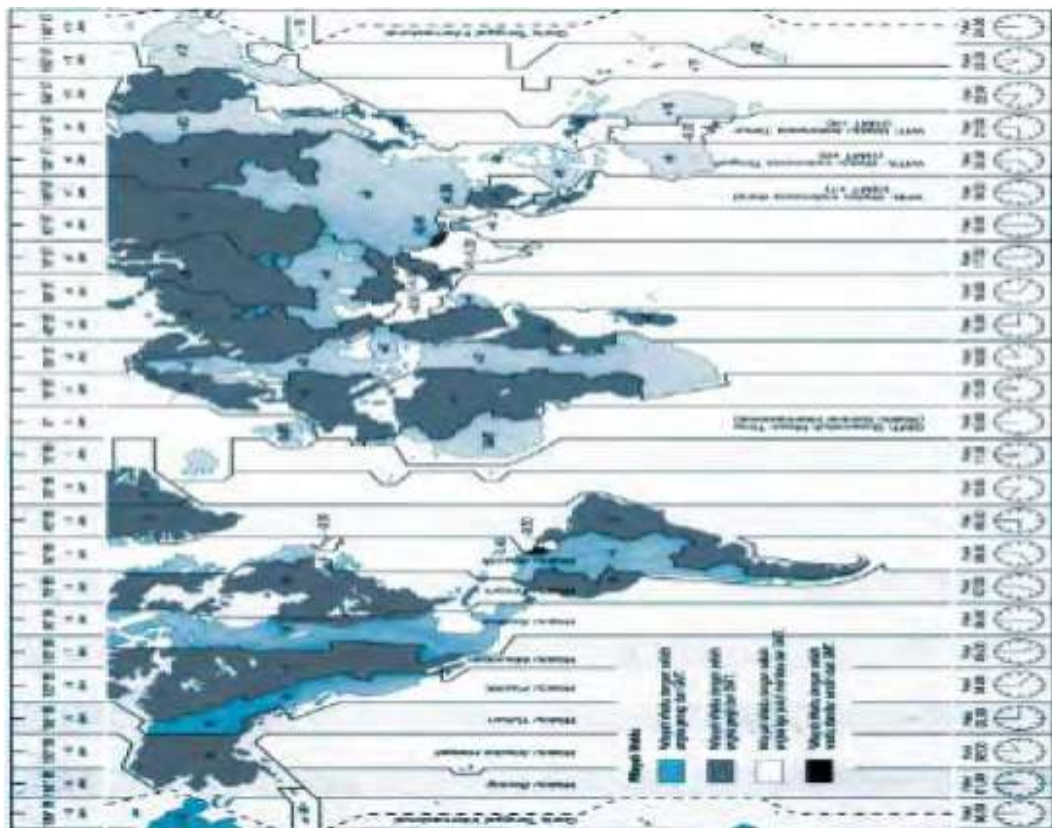
Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia

Agar kalian lebih cepat memahami pembagian wilayah waktu, dapat dipelajari melalui peta, atlas, atau globe. Perhatikan globe di samping ini!

Garis yang tampak pada globe adalah garis lintang (paralel) dan garis bujur (meridian). Garis lintang adalah garis khayal yang melingkari bumi, seolah membelah bumi menjadi belahan bumi bagian utara

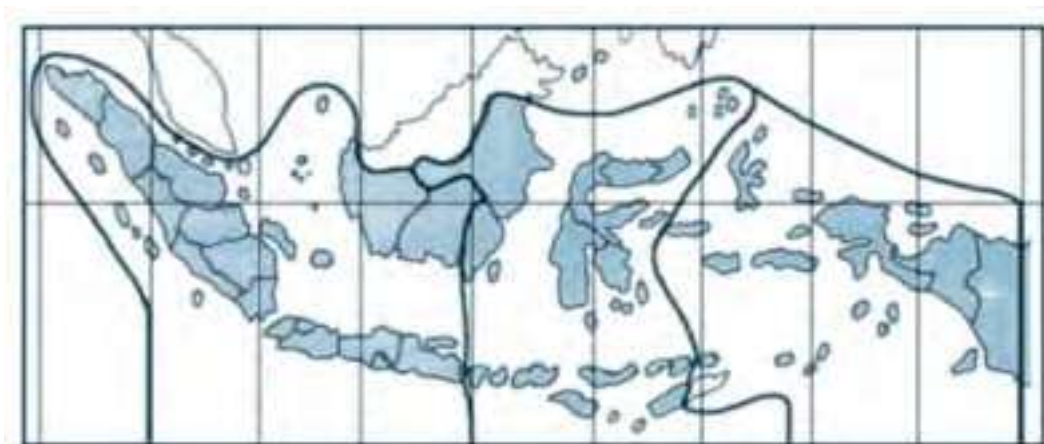
Gambar 1.45 Globe

atau Lintang Utara (LU) dan belahan bumi bagian selatan atau Lintang Selatan (LS). Garis bujur adalah garis khayal membujur yang membelah bumi menjadi belahan barat atau Bujur Barat (BB) dan belahan timur atau garis Bujur Timur (BT). Belahan garis Bujur Barat (BB) dan garis Bujur Timur (BT) berpusat pada 0° yang melalui Kota Greenwich dekat London, Inggris. Oleh karenanya, kota itu ditetapkan sebagai penentu waktu internasional. Garis bujur yang ada di muka bumi berjumlah 360 buah, terdiri atas 180 buah di sebelah barat belahan bumi dan 180 buah di sebelah timur belahan bumi. Jarak antara garis yang satu dengan yang lainnya adalah 1° . Setiap satu derajat memiliki selisih waktu 4 menit. Setiap 15° memiliki selisih waktu 15×4 menit = 60 menit atau 1 jam. Jadi, permukaan bumi dibagi 24 daerah waktu ($360 : 15$). Tiap-tiap daerah waktu selisihnya 1 jam. Untuk jelasnya, amati gambar 1.40. Jika berdasarkan pada ketentuan umum, pembagian wilayah waktu di dunia adalah 1° selisih 4 menit. Jadi, wilayah Indonesia yang terletak pada garis bujur 95° BT – 141° BT mempunyai panjang busur 46° sama dengan 46×4 menit = 184 menit atau 3 jam 4 menit dibulatkan 3 jam.



Gambar 1.46 Peta Pembagian Wilayah Waktu Dunia

Dengan demikian jelaslah bahwa negara kita terbagi atas 3 wilayah pembagian waktu.



a. Waktu Indonesia Barat (WIB)

Wilayah waktu ini terletak pada 105^o BT. Selisih waktu 7 jam lebih awal daripada waktu Greenwich (GMT). Wilayah meliputi seluruh Provinsi Sumatra,

seluruh Provinsi Jawa, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Madura, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya.

b. Waktu Indonesia Tengah (WITA)

Wilayah waktu ini terletak pada 120^o BT. Selisih waktu 8 jam lebih awal dari pada waktu Greenwich (GMT). Wilayahnya meliputi seluruh Provinsi Sulawesi, Kalimantan Timur, Kalimantan Selatan, Bali, NTB, dan NTT.

c. Waktu Indonesia Timur (WIT)

Wilayah waktu ini terletak pada 135^o BT. Selisih waktu 9 jam lebih awal dari pada waktu Greenwich (GMT). Wilayahnya meliputi Maluku dan Papua serta pulau-pulau kecil disekitarnya. Perhitungan waktu menurut standar internasional yang berlaku adalah GMT (*Greenwich Meridian Times*) yang berada pada garis bujur 0^o. Oleh karena itu, wilayah Indonesia yang terletak di sebelah timur Greenwich, waktunya lebih cepat daripada GMT. Secara ringkas dapat dilihat pada data berikut ini.

Lampiran 2



**Post test dan Pre
test**

INSTRUMEN PENELITIAN

Petunjuk Mengerjakan:

1. Tulislah nama dan kelas pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah soal dengan cermat dan teliti. Kerjakan dahulu soal yang kamu anggap lebih mudah.
3. Silanglah (X) salah satu dari jawaban A, B, C dan D pada lembar jawaban yang sudah disediakan.
4. Dilarang membuka catatan, dan bekerjasama dengan teman.

A. Soal Pilihan Ganda

Berilah Tanda Silang (X) Pada Huruf A, B, C, Atau D Pada Jawaban Yang Benar!.

1. Wilayah Indonesia dibagi menjadi waktu.
a. 3 bagian c. 2 bagian
b. 4 bagian d. 1 bagian
2. Kota Jakarta, Bandung dan Padang termasuk wilayah Indonesia dengan pembagian waktu ...
a. WITA c. WIT
b. WIB d. WIS
3. Masing-masing bagian wilayah waktu Indonesia yang bersebelahan memiliki selisih waktu
a. 1 Jam c. 3 jam
b. 2 jam d. 4 jam
4. Jika di Jakarta pada saat ini adalah pukul 09.00 WIB maka di kota Jayapura pukul
a. 07.00 c. 10.00
b. 08.00 d. 11.00

5. Penetapan waktu Indonesia bagian tengah berpatokan pada garis Bujur timur.
 - a. 110 c. 130
 - b. 120 d. 140
6. Secara astronomis, letak Indonesia berada antara...
 - a. 6° derajat LU – 11° derajat LU dan 95° derajat BT – 141° derajat BT
 - b. 6° derajat LU – 11° derajat LS dan 95° derajat BT – 141° derajat BB
 - c. 6° derajat LU – 11° derajat LS dan 95° derajat BT – 141° derajat BT
 - d. 6° derajat LU – 11° derajat LU dan 95° derajat BT – 141° derajat BT
7. Waktu Indonesia bagian tengah meliputi daerah
 - a. Kalimantan Timur
 - b. Kalimantan tengah
 - c. Kalimantan Barat
 - d. jayapura
8. Apabila di Sumatra Utara pukul 12.00 maka di Jawa Timur pukul
 - a. 11.00 c. 13.00
 - b. 12.00 d. 14.00
9. Kota di Indonesia yang dilalui garis khatulistiwa adalah....
 - a. Banjarmasin c. Pontianak
 - b. Lhokseumawe d. samarinda
10. Tiap perbedaan 1° garis bujur berbeda waktu selama
 - a. 1 menit c. 5 menit
 - b. 4 menit d. 11 menit

B. Isilah titik – titik di bawah ini dengan tepat!

1. Garis khayal yang melingkari bumi disebut
2. Garis bujur adalah garis khayal membujur yang memebelah bumi menjadi 2 belahan yaitu garis bujur dan
3. Pulau kalimantan selatan dan sulawesi selatan termasuk waktu wilayah bagian.....
4. Waktu indonesia timur ini terletak pada

5. Jika di kota jakarta sekarang pukul 07.30 maka di kota papua sekarang pukul

Kunci Jawaban *Pre-test*

A Pilihan Ganda

1. A. 3 bagian
2. B . WIB
3. A. 1 jam
4. D. 11.00
5. B. 120^0 .
6. C. 6^0 derajat LU – 11^0 derajat LS dan 95^0 derajat BT – 141^0 derajat BT
7. A. Kalimantan timur
8. B. 12.00
9. C. pontianak
10. B. 4 menit

B Isian

1. Garis lintang
2. Bujur timur dan bujur barat
3. Waktu indonesia tengah (WITA)
4. 135^0 BT
5. Jayapura pukul 09.30

INSTRUMEN PENELITIAN

Petunjuk Mengerjakan:

- a. Tulislah nama dan kelas pada kolom yang telah disediakan
- b. Bacalah soal dengan cermat dan teliti. Kerjakan dahulu soal yang kamu anggap lebih mudah.
- c. Silanglah (X) salah satu dari jawaban A, B, C dan D pada lembar jawaban yang sudah disediakan.
- d. Dilarang membuka catatan, dan bekerjasama dengan teman.

A. Berikanlah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling benar!

1. Secara astronomis, letak Indonesia berada antara...
 - a. 6° derajat LU – 11° derajat LU dan 95° derajat BT – 141° derajat BT
 - b. 6° derajat LU – 11° derajat LS dan 95° derajat BT – 141° derajat BB
 - c. 6° derajat LU – 11° derajat LS dan 95° derajat BT – 141° derajat BT
 - d. 6° derajat LU – 11° derajat LU dan 95° derajat BT – 141° derajat BT
2. Waktu Indonesia bagian tengah meliputi daerah....
 - a. Kalimantan Timur
 - b. Kalimantan tengah
 - c. Kalimantan Barat
 - d. Jayapura
3. Kota di Indonesia yang dilalui garis khatulistiwa adalah....
 - a. Banjarmasin
 - b. Lhokseumawe
 - c. Pontianak
 - d. Samarinda
4. Tiap perbedaan 1° garis bujur berbeda waktu selama
 - a. 1 menit
 - b. 4 menit
 - c. 5 menit
 - d. 11 menit
5. Wilayah Indonesia dibagi menjadi waktu.
 - a. 3 bagian
 - b. 4 bagian
 - c. 2 bagian
 - d. 1 bagian

6. Apabila di Sumatra Utara pukul 12.00 maka di Jawa Timur pukul
 - a. 11.00 c. 13.00
 - b. 12.00 d. 14.00
7. Kota Jakarta, Bandung dan Padang termasuk wilayah Indonesia dengan pembagian waktu ...
 - a. WITA c. WIT
 - b. WIB d. WIS
8. Masing-masing bagian wilayah waktu Indonesia yang bersebelahan memiliki selisih waktu
 - a. 1 Jam c. 3 jam
 - b. 2 jam d. 4 jam
9. Penetapan waktu Indonesia bagian tengah berpatokan pada garis Bujur timur.
 - a. 110 c. 130
 - b. 120 d. 140
10. Jika di Jakarta pada saat ini adalah pukul 09.00 WIB maka di kota Jayapura pukul
 - a. 07.00 c. 10.00
 - b. 08.00 d. 11.00

B. Isilah titik – titik di bawah ini dengan tepat!

1. Jika di kota jakarta sekarang pukul 07.30 maka di kota papua sekarang pukul
2. Pulau kalimantan selatan dan sulawesi selatan termasuk waktu wilayah bagian.....
3. Garis bujur adalah garis khayal membujur yang memebelah bumi menjadi 2 belahan yaitu garis bujur dan
4. Waktu indonesia timur ini terletak pada
5. Garis khayal yang melingkari bumi disebut

Kunci Jawaban *Post-test*

A Pilihan Ganda

1. C. 6° derajat LU – 11° derajat LS dan 95° derajat BT – 141° derajat BT
2. A. Kalimantan timur
3. C. pontianak
4. B. 4 menit
5. A. 3 bagian
6. B. 12.00
7. B . WIB
8. A. 1 jam
9. B. 120° .
10. D. 11.00

B. Isian

1. Jayapura pukul 09.30
2. Waktu indonesia tengah (WITA)
3. Bujur timur dan bujur barat
4. 135° BT
5. Garis lintang

Lampiran 3



Analisis Nilai

HASIL ANALISIS NILAI

No	X1 (pre-test)	X2 (post-test)	d =X2-X1	D ²
1	40	60	20	400
2	40	75	35	1225
3	45	85	40	1600
4	55	85	30	900
5	50	80	30	900
6	40	90	50	2500
7	75	95	20	400
8	50	85	35	1225
9	60	80	20	400
10	30	80	50	2500
11	70	100	30	900
12	50	80	30	900
13	55	75	20	400
14	70	90	20	400
15	45	75	30	900
16	40	80	40	1600
17	50	90	40	1600
18	75	100	25	625
19	60	95	35	1225

20	50	85	35	1225
21	60	95	35	1225
22	30	55	25	625
23	50	85	35	1225
24	55	95	40	1600
25	30	55	25	625
26	55	90	35	1225
27	60	100	40	1600
28	70	90	20	400
29	40	80	40	1600
30	45	80	35	1225
31	65	90	25	625
32	70	100	30	900
33	50	85	35	1225
34	65	95	30	900
35	50	80	30	900
36	60	85	25	625
37	35	60	25	625
Jumlah	1940	3105	1165	38975

Lampiran 4



Daftar Nilai

DAFTAR NILAI MURID
SD NEGERI PAGANDONGAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

KELAS : VB

SEMESTER : Ganjil

No.	Nama Murid	Nilai	ket	Nilai	ket
1	Awal	40	tidak tuntas	60	tidak tuntas
2	Ahmad Yani	40	tidak tuntas	75	tuntas
3	Ahmad Ardan	45	tidak tuntas	85	tuntas
4	M. Fajri	55	tidak tuntas	85	tuntas
5	M. Fajri S	50	tidak tuntas	80	tuntas
6	Habiyuda	40	tidak tuntas	90	tuntas
7	Isnaeni Ramadhani	75	tuntas	95	tuntas
8	Junaedi	50	tidak tuntas	85	tuntas
9	Mirna	60	tidak tuntas	80	tuntas
10	M. Rahmat	30	tidak tuntas	80	tuntas
11	M. Yusran Hadi	70	tidak tuntas	100	tuntas
12	Meilani Antika	50	tidak tuntas	80	tuntas
13	Musrifan	55	tidak tuntas	75	tuntas
14	Muharram	70	tidak tuntas	90	tuntas
15	M. Irham Al Fajri	45	tidak tuntas	75	tuntas
16	Nurfila Meyada	40	tidak tuntas	80	tuntas

17	Nuramelia	50	tidak tuntas	90	tuntas
18	Nurul Asisa Melia	80	tuntas	100	tuntas
19	Nur Safira	60	tidak tuntas	95	tuntas
20	Nur Aisya	50	tidak tuntas	85	tuntas
21	Nurhaningsi	60	tidak tuntas	95	tuntas
22	Nayla Nurkhalisa	30	tidak tuntas	55	tidak tuntas
23	Risdayanti	50	tidak tuntas	85	tuntas
24	Ratnalisti	55	tidak tuntas	95	tuntas
25	Reihana Rahman	30	tidak tuntas	55	tidak tuntas
26	Tiara Cinta Lestari	55	tidak tuntas	90	tuntas
27	Ussy Ayudia	60	tidak tuntas	100	tuntas
28	Santika	35	tidak tuntas	90	tuntas
29	Suseno	40	tidak tuntas	80	tuntas
30	Rena Febrianti	45	tidak tuntas	80	tuntas
31	Rifka Awalia	65	tidak tuntas	90	tuntas
32	Zaqhur Farhan	70	tidak tuntas	100	tuntas
33	Fandy	50	tidak tuntas	85	tuntas
34	Muh. Adithia Pasha	65	tidak tuntas	95	tuntas
35	Andika Putra	50	tidak tuntas	80	tuntas
36	Nur Qalbi	60	tidak tuntas	85	tuntas
37	Anugrah Ramadhan	35	tidak tuntas	60	tidak tuntas

Lampiran 5



DOKUMENTASI
SD NEGERI PAGANDONGAN



Gambar 1 pembagian pretest kepada murid



Gamabr proses pembelajaran menggunakan media



Gambar 3 murid menyusun puzzle peta



Gambar 4 pembagian postest

RIWAYAT HIDUP



NUR ASIAH YUSUF. Lahir di Ujung Pandang, 02 Mei 1996. Alamat jl. Prof. Ir. Soetami no.119. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan dari M. Yusuf dan Hadijah. Peneliti menyelesaikan pendidikan di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Bulurokeng pada tahun 2003. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan sekolah dasar di Sd Negeri Pagandongan dan selesai pada tahun 2008. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di Smp Negeri 31 Makassar dan selesai pada tahun 2011. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di Sma Negeri 15 Makassar dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun 2014 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi di Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Peneliti menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2018.