

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN IPAS SDN 1 POYOWA BESAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

NURFAJRIAH BOLI

NIM: 20221029



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1447 H/2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurfajriah Boli
NIM : 20221029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata
Pelajaran IPAS di SDN 1 Poyowa Besar Kotamobagu.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Manado, 23 Juli 2025
Penulis,



Nurfajriah Boli
NIM: 20221029

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, "Penerapan Media Pembelajaran *puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Poyowa Besar Kotamobagu", yang di susun oleh **Nurfajriah Boli**, NIM: 20221029, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 23 Juli 2025, bertepatan dengan 27 Muharram 1446 H dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 23 Juli 2025 M.
27 Muharram 1447 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Ilham Syah, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Taufiq, M.Pd.I	(.....)
Penguji I	: Dr. Drs. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I	(.....)
Penguji II	: Agung Budi Santoso, M.Pd	(.....)
Pembimbing I	: Ilham Syah, M.Pd	(.....)
Pembimbing II	: Taufiq, M.Pd.I	(.....)

Diketahui Oleh:
Dekan Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan IAIN



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-nya sehingga skripsi dengan judul “ Penerapan *Media Pembelajaran Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar Peserta Didik kelas IV mata pelajaran IPAS SDN 1 Poyowa Besar” dapat diselesaikan. Penelitian ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) prodi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri Manado (IAIN).

Terimakasih Kepada Kedua orang tua yang terkasih dan tersayang yang menjadi peran penting dalam proses penyelesaian studi kepada ayah Irwan Boli dan Ibu Suryati Makalalag, S.Pd yang telah memberikan dukungan semangat doa serta kasih sayang yang sangat amat tulus yang diberikan kepada penulis. Ucapan terimakasih juga yang tak kalah penting yang telah memberikan waktu perhatian semangat serta sebagian rezeki dalam proses penyelesaian studi kepada kakak Eko Aristiawan Boli dan Nurjannah Boli, S.Pd dan Kakak Ipar Novita Manika dan Adriyanto Bempah S.Pd yang selalu memberikan dukungan doa serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan studi.

Pada kesempatan ini dengan keikhlasan dan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.HI, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, dan seluruh jajarannya.
2. Prof. Dr. Edi Gunawan, M.H.I selaku wakil Rektor I ; Dr. Salma, M.H.I selaku wakil Rektor II; dan Dr. Mastang A. Baba, M.Ag selaku wakil rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
3. Dr. Arhanudin, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado.
4. Dr. Ardi Lundeto, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga; Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I,

selaku Wakil Dekan II Bidang Keuangan, Administrasi Umum, Kepegawaian dan Perlengkapan; Dr. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama Institut Agama Islam Negeri IAIN Manado.

5. Ilham Syah, M.Pd, Selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), serta selaku Pembimbing I yang telah mengorbankan waktu serta tenaga dalam memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi.
6. Taufiq, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah megorbankan waktu serta tenaga dalam memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi.
7. Dr. Ishak Wanto Talibo, M.Pd. I, selaku Penguji I dan Agung Budi Santoso, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan waktu tenaga serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen tenaga pendidik maupun kependidikan (IAIN) Manado khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah banyak membantu penulis dari proses awal studi sampai akhir studi.
9. Terima kasih kepada Fatmiyati Makalalag S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN I Poyowa Besar, yang telah memberikan penulis izin untuk bisa melakukan penelitian di SDN 1 Poyowa Besar.
10. Terima kasih Kepada Revaldo Molantong S.Pd, selaku wali kelas IV SDN I Poyowa Besar, beserta tenaga pendidik dan kependidikan yang sudah banyak membantu penulis.
11. Terimakasih kepada keluarga tercinta yang tidak bisa saya sebut satu persatu namanya yang telah memberikan dukungan serta doa kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
12. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado angkatan 2021 khususnya kelas PGMI B.
13. Sahabat-sahabat seperjuangan Hikma, Erika, sifa, delima dan ama yang selalu memberikan semangat serta perhatian kepada penulis.
14. Kepada firmansyah paputungan terimakasih atas dukungan serta motivasinya

yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini. Teman-teman PPKT posko IXI kotabunan yang telah memberikan dukungan serta semangat dalam penyelesaian studi.

15. Terakhir ucapan terimakasih kepada diri sendiri, apresiasi karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah di mulai.

Manado, 23 Juli 2025
Penulis

Nurfajriah Boli
NIM.20221029

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KERANGKA TEORI	6
A. Pengertian Media Pembelajaran Puzzle	6
B. Hasil Belajar.....	10
C. Mata Pelajaran IPAS	13
D. Penelitian Relevan.....	15
E. Hipotesis Tindakan	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Latar dan Karakteristik Penelitian.....	17
B. Sumber dan Jenis Data	18
C. Subjek Penelitian.....	18
D. Desain Tindakan.....	19
E. Teknik Pengumpulan Data.....	22
F. Teknik Analisis Data.....	27
G. Indikator Keberhasilan	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Penelitian.....	30
B. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1.3	Lembar Observasi Aktivitas Pendidik
Tabel 2.3	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Soal Siklus I
Tabel 4.3	Kisi-Kisi Soal Siklus II
Tabel 5.3	Kriteria Penilaian Aktivitas Pendidik
Tabel 6.3	Kriteria Penilaian Aktivitas Peserta Didik
Tabel 7.4	Hasil Belajar Pra Siklus
Tabel 8.4	Hasil Belajar Siklus I
Tabel 9.4	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I
Tabel 10.4	Kriteria Penilaian Aktivitas Peserta Didik Siklus I
Tabel 11.4	Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I
Tabel 12.4	Kriteria Penilaian Aktivitas Pendidik Siklus I
Tabel 13.4	Rekapitulasi Ketuntasan Peserta Didik Siklus I
Tabel 14.4	Hasil Belajar Siklus II
Tabel 15.4	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik II
Tabel 16.4	Kriteria Penilaian Aktivitas Peserta Didik Siklus II
Tabel 17.4	Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II
Tabel 18.4	Kriteria Penilaian Aktivitas Pendidik Siklus II
Tabel 19.4	Rekapitulasi Ketuntasan Peserta Didik Siklus II
Tabel 20.4	Rekapitulasi Hasil Belajar Ketuntasan Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.3 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart
- Gambar 2.4 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus
- Gambar 3.4 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus
- Gambar 4.4 Pendidik Menjelaskan Media Pembelajaran Puzzle
- Gambar 5.4 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I
- Gambar 6.4 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I
- Gambar 7.4 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I
- Gambar 8.4 Pendidik Membagikan Puzzle Kepada Peserta Didik
- Gambar 9.4 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II
- Gambar 10.4 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II
- Gambar 11.4 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II
- Gambar 12.4 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Permohonan Penelitian

Surat Keterangan Selesai Penelitian

Profil SDN I Poyowa Besar

Modul Ajar Siklus I dan II

Lembar Observasi

Kisi-Kisi Soal Soal

Pedoman Jawaban

Dokumentasi

Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama : Nurfajriah Boli
NIM : 20221029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS SDN I Poyowa Besar

Penerapan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN I Poyowa Besar Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana penerapan *Media Pembelajaran Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN I Poyowa Besar ?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN I Poyowa Besar dengan menggunakan *media pembelajaran Puzzle*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta kelas IV SDN I Poyowa Besar terdiri dari 18 Peserta didik 8 laki-laki dan 10 perempuan. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam lembar observasi aktivitas peserta didik dan pendidik serta tes hasil belajar. Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas peserta didik dan hasil belajar dari siklus I ke siklus II pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*. Pada siklus I penilaian aktivitas pendidik sebesar 64,28 meningkat menjadi 92,85 aktivitas peserta dalam pembelajaran sebesar 59,61 meningkat menjadi 91,33 dan peserta didik yang mendapatkan ketuntasan belajar sebesar 55,55% meningkat menjadi 94,44 pada siklus II. Jadi, materi yang diberikan dalam Media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Poyowa Besar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Puzzle*, Hasil Belajar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia, yang dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah, dan berlangsung seumur hidup. Dengan adanya pendidikan, dapat mengembangkan potensi seseorang dan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagaimana telah dijelaskan di dalam QS al-Mujadalah/58:11 tentang arti pendidikan berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahannya:

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah-kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.¹

Ayat diatas memberi tuntunan bagaimana menjalin hubungan harmonis dalam majelis. Allah berfirman: *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu oleh siapa pun “Berilah kelapangan yakni berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksakan diri untuk memberi tempat orang lain di dalam majelis-majelis” yakni satu tempat, baik tempat duduk maupun bukan untuk duduk, apabila diminta kepada kamu agar melakukan itu lapangkanlah tempat itu untuk orang lain itu dengan suka rela. Jika kamu melakukan hal tersebut, niscaya Allah akan memberi kelapangan segala sesuatu untukmu dalam hidup ini. Apabila dikatakan, “Berdirilah” (kamu) ke tempat yang lain, atau untuk diduduk tempatmu buat orang yang lebih wajar, Atau bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti sholat dan tahajud, berdirilah dan bangkitlah, Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang*

¹ Al-Qur'an Kemenag. 2019

*beriman di antara -Mu wahai yang memperkenankan tuntunan ini dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat kemuliaan di dunia dan di akhirat. Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan sekarang dan masa datang.*²²

Pendidikan juga dapat menjadi solusi dari berbagai permasalahan dalam kehidupan yang bisa ditemui siswa di masa depan. Pendidikan pun berperan dalam menciptakan generasi dengan cara berpikir, model sikap dan model tindakan yang sesuai dengan identitas nasional. Dengan bantuan pendidikan, seseorang dapat mencapai kehidupan yang cerdas dan tenteram. Dalam hal ini, pendidikan terdiri dari berbagai unsur yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan pendidikan, antara lain pendidik, peserta didik, materi, evaluasi, lingkungan, kondisi kelas dan media yang digunakan. Dari komponen-komponen tersebut, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.³

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah dan di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi. Pertimbangan kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peran hidup yang tepat.⁴

Pembelajaran adalah perubahan kemampuan, sikap atau tingkah laku peserta didik yang relatif terdapat pengalaman atau pendidikan, dimana belajar terjadi sebagai pengaruh timbal balik antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang

² Shihab, *Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. h. 77-78

³ Talizaro Tafanao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol.2. no. 2 (2018), h. 105.

⁴ Binti Ma'unah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta : Teras, 2019), h.5.

mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.⁵

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa.⁶ Hasil Belajar siswa dapat dipengaruhi dengan penggunaan media pelajaran. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan kata lain, dengan menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.⁷ *Media Puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh. *Media Puzzle* merupakan inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan media *Puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. *Puzzle* merupakan potongan-potongan gambar, angka, maupun huruf yang memiliki pasangan satu sama lain dan akan menghasilkan bentuk tertentu. *Puzzle* ialah sebuah alat bermain yang dapat mendukung koordinasi sebagai organ tubuh serta menstimulasi motorik halus siswa dengan cara bongkar pasang berdasarkan pasangannya.⁸

Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

⁵ Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, *Catatan Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – C (untuk SD/MI) Program Paket A* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022). H. 4.

⁶ Dimiyati dan Mudjino, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2013). h. 200

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaid, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h.143.

⁸ Risnawati & Bahar. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Pepatuza : Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(2), h.118. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i2.468>

(KKM) mata pelajaran IPAS di SDN 1 POYOWA BESAR. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan atau kurang konsentrasi ketika guru menjelaskan materi. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan jarang berinteraksi dengan guru. Akibatnya, hasil belajar siswa belum optimal, pembelajaran dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran belum efektif. Sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum mencapai KKM.

Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV, menjadi hal yang menarik perhatian peneliti, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 1 Poyowa Besar” penelitian ini bisa membantu pendidik untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan hasil pembelajaran di dalam kelas.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi yang telah penulis lakukan maka masalah yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS.
- b. Media yang diterapkan Guru dalam kegiatan pembelajaran masih kurang bervariasi
- c. Kurangnya perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- d. Guru belum menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang aktif, seperti media pembelajaran *Puzzle*.

2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS melalui media pembelajaran *Puzzle* yang akan diberikan kepada siswa kelas VI SDN 1 POYOWA BESAR

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis akan merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana penerapan Media pembelajaran

siswa kelas IV SDN 1 Poyowa Besar?”

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran *Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Bagi siswa, siswa dapat memahami materi dengan media yang baru dan menyenangkan.
2. Bagi pendidik, pendidik dapat menggunakan media *Puzzle* sebagai media yang menyenangkan, dan dapat diterapkan dalam mata pelajaran yang lain.
3. Bagi sekolah, semoga bisa memberikan sumbang saran yang positif bagi para guru-guru IPAS.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.⁹

Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, pesan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar. Secara umum dapat dikatakan bahwa media adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁰

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini akan membantu mempelajari bahan pelajaran atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus dapat

⁹ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2018) h.4.

¹⁰ Hujair Ah Sanarky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013) h.3-10.

dipergunakan sebagai media adalah suara, lihat dan gerakan. Media merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan disekolah.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Pengertian Pembelajaran *Puzzle*

Puzzle adalah sebuah media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan agar menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* adalah suatu permainan dengan cara menyusun gambar dengan memasang suatu bagian-bagian gambar hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. *Puzzle* merupakan media visual.¹¹ Media visual merupakan media yang menyampaikan pesannya melalui proses melihat. Kemampuan memahami pesan media visual itu tergantung keterampilan seseorang dalam menyampaikan dan menerima pesan visual dan belajar memerlukan keterampilan. Dengan demikian tidak hanya melihat saja yang dilakukan untuk menerima pesan visual tetapi juga dengan menghayati nilai keindahan, memahami makna yang terkandung, dan menghubungkan unsur-unsur isi pesan, pendekatannya bersifat rasional dan diarahkan untuk mencapai suatu kebenaran, persuasi lebih menggunakan pendekatan emosional.¹²

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media ini terinspirasi dari media *Puzzle* yang telah beredar dipasaran. Media *Puzzle* merupakan media permainan

¹¹ Eva Niko A Mulyani, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar*, (JPGSD, vol.1, no.2, 2013) h.3.

¹² Ahmad Arifuddin An DKK, *Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran atematika*, (Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, vol.1, no.1.2018)h.12.

sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Tujuan bermain *Puzzle* adalah sebagai berikut (1) membentuk jiwa berkerjasama pada siswa, (2) dapat lebih konsisten dengan apa yang dikerjakan, (3) melatih kecerdasan logis matematis siswa. Selain berguna untuk melatih kecerdasan *Puzzle* juga dapat menjalani kerjasama antar siswa.

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media ini terinspirasi dari media *Puzzle* yang telah beredar dipasaran. Media *Puzzle* merupakan media permainan sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Tujuan bermain *Puzzle* adalah sebagai berikut (1) membentuk jiwa berkerjasama pada siswa, (2) dapat lebih konsisten dengan apa yang dikerjakan, (3) melatih kecerdasan logis matematis siswa. Selain berguna untuk melatih kecerdasan *Puzzle* juga dapat menjalani kerjasama antar siswa.

Puzzle dapat membuat siswa menjadi siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena *Puzzle* termasuk alat permainan edukatif (APE). APE dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media *Puzzle* sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara bermain dan berdiskusi dan berdiskusi.¹³

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 juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan, oleh karena itu, media *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Langkah-langkah Media Pembelajaran *Puzzle*

Permainan ini mempunyai teknik sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.

¹³ Dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar, (JPGSD, vol. 1, no. 2, 2013) h.3

- b. Sebelum permainan ini dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- c. Siapkan *Puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok
- d. Permainan ini dibatasi waktu 15 menit.
- e. Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan di dekat amplop *Puzzle* yang telah dibagikan.
- f. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah dirangkai.

4. Penerapan media pembelajaran *Puzzle*

Siswa dibagi dalam kelompok masing-masing berjumlah empat orang.

- a. Membagikan *Puzzle* untuk dua pasangan kelompok dan memberikan penjelasan mengenai langkah kerja.
- b. Setiap kelompok secara bergiliran merangkai gambar di depan pasangan kelompok dan sambil memperlihatkan hasil rangkaiannya untuk diamati oleh seluruh siswa pasangan kelompok.
- c. Tiap-tiap kelompok asal melaporkan hasil kelompoknya (presentasi kelompok).
- d. Tiap-tiap kelompok asal melaporkan hasil kelompoknya (presentasi kelompok).

5. Kelebihan media pembelajaran *Puzzle*

- a. Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran.
- b. Berlatih berimajinasi dan menyimpulkan.
- c. Melatih daya ingat siswa
- d. Meningkatkan semangat belajar siswa
- e. Dengan memilih gambaran atau bentuk dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)
- f. Menumbuhkan interaksi dan kerjasama atas siswa.
- g. Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.
- h. Kemampuan memecahkan masalah.

6. Kekurangan media pembelajaran *Puzzle*

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Media ini siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun puzzle.
- c. Media Puzzle lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)

B. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan.

Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek efektif, termasuk perubahan aspek emosional.¹⁴

Terdapat lima macam kemampuan hasil belajar yang diantaranya, yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Yang masing-masing memiliki penjelasan sebagai berikut: Pertama, informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan. Kedua, keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. Ketiga, strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep akan kaidah dalam memecahkan masalah. Keempat, keterampilan motorik, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap

¹⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : ALFABETA, 2012)

merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai standar perilaku.¹⁵

Belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, efektif, dan Psikomotorik menjadi lebih baik. Siswa yang belajar menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan Psikomotorik terhadap lingkungannya. Berikut tentang 3 aspek kemampuan yang dikenal dengan istilah taksonomi atau Benyamin Bloom:

Pertama: Ranah kognitif berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya adalah kognitif tinggi.

Kedua: Ranah afektif. Berkenan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ketiga: Ranah psikomotorik berkenan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotorik, yakni gerakan refleksi keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁶

Arti dari hasil belajar secara umum yaitu sesuatu yang didapatkan atau dicapai oleh peserta didik melalui usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang ada dalam berbagai aspek kehidupan sehingga terlihat pada individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, keterampilan dasar, dan perubahan perilaku secara kuantitatif. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian belajar yang dicapai oleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa perubahan dan pembentukan perilaku seseorang dalam suatu sistem pendidikan tertentu.¹⁷ Beberapa faktor yang memengaruhi hasil mempelajari

¹⁵ Muhammad Thoboroni & Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 23

¹⁶ NanaSudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011) jilid XV. H.3.

¹⁷ Zakky, "Pengertian Hasil Belajar: Definisi, Fungsi, Tujuan, Faktor," ZonaReferensi.com 2020, <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>.

terdiri dari dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Faktor Internal

a. Faktor Fisik (Jasmaniah)

Faktor fisik meliputi segala hal yang terkait dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan dalam konteks faktor fisik ini di antaranya adalah sebagai berikut. *Pertama*, kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki kecacatan sejak dalam kandungan sampai setelah lahir tentu sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. *Kedua*, kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang baik dan bugar (*fit*) sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang.

b. Faktor Mental (Rohaniah)

Faktor mental yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi semua hal yang terkait dengan keadaan psikis seseorang. Keadaan psikis yang dapat mendukung keberhasilan belajar adalah keadaan psikis yang kuat dan stabil.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan keluarga ini merupakan lingkungan awal berkembangnya pendidikan seseorang dan tentunya juga merupakan faktor yang sangat penting bagi keberhasilan belajar seseorang. Sebab, rumah merupakan lingkungan pertama di mana anak belajar secara mandiri.

b. Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk mendukung keberhasilan belajar adalah adanya aturan dan kedisiplinan yang ditegakkan secara konsisten dan tetap. Kedisiplinan tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari kepala sekolah yang bersangkutan, para pendidik, para peserta didik, sampai karyawan sekolah lainnya.

c. Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan dan lokasi tertentu yang dapat mendukung

keberhasilan pembelajaran antara lain lembaga pendidikan nonformal yang menyelenggarakan kursus tertentu seperti: Kursus bahasa asing, kursus keterampilan profesional, saran ujian dan kursus studi tambahan yang secara efektif mendukung studi Anda di sekolah.¹⁸

d. Faktor Waktu

Waktu atau kesempatan memang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi peserta didik bukan ada atau tidaknya waktu, melainkan kemampuan atau ketidakmampuan mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Kesempatan itu dihadirkan oleh waktu dan waktu haruslah dihadirkan sendiri oleh pembelajar, karena waktu tidak dapat ditambah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Melainkan ada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, sikap, dan keterampilan.

C. Mata Pelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS di SD/MI

IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara Ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁹

Pendidikan IPAS peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menubuhkan keingintahuan itu dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan

¹⁸ Amal Thabroni, "Hasil Belajar: Pengertian, Klasifikasi, Indikator, dan Faktor-Faktor," serupa.id, 2022, <https://serupa.id/hasil-belajar-pengertian-klasifikasi-indikator-dan-faktor-faktor/>.

¹⁹ Suheleyanti et al. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Langsa Yayasan Kita Menulis, 2023). h. 33

kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat di manfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menentukan sosial untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berfikir kritis, analisis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat yang melahirkan kebijakan dalam diri peserta didik.

2. Tujuan IPAS di SD/MI

Dengan mempelajari IPAS peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan tujuan yaitu:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami permasyarakatan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota satu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

3. Ruang Lingkup IPAS

²⁰ Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase C (Untuk SD/MI Program Paket A)* h.7.

Seiring dengan perkembangan zaman ilmu pengetahuan senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah dimasa lampau boleh jadi menjadi pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan manusia untuk mengungkapkan kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan. Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat salah satu sudut pandang : Keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan di butuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu.²¹

Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu di padukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses.

D. Penelitian Relevan

Berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan. Penelitian yang relevan juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang dibahas.

1. Skripsi Anggi Oktaviani 2020 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 3 Simbarwringin Tahun pelajaran 2019/2020” penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaannya yaitu, persamaannya menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu PTK dan sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *Puzzle* kemudian sama- sama meneliti tentang hasil belajar. Perbedaannya

²¹ Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. h.7.

yaitu penelitian ini meneliti Hasil belajar IPA sedangkan penulis pada Mata pelajaran IPS.

2. Skripsi Lisa Indrianti 2020 dengan judul” Pengembangan Media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 1 siswa kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun pelajaran 2019/2020” penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yaitu, persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang media *Puzzle* dan hasil belajar. Perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu NON PTK sementara penulis gunakan adalah PTK.
3. Skripsi Fidya Sitti Nur Oktaviani 2023 dengan judul “Strategi Pembelajaran Index Card Match (ICM) pada mata pelajaran IPS kelas V di MIN 1 Bitung” penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yaitu, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian PTK dan sama-sama meneliti hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti tentang peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Strategi pembelajaran index card match sementara penulis akan meneliti peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*.
4. Skripsi Sri Rahnawati Bempah 2024 dengan judul “Penerapan strategi Index card match pada mata pelajaran PKN kelas V di MIS budi Mulia Gogagoman” penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yaitu persamaan sama-sama menggunakan jenis penelitian PTK dan sama-sama meneliti tentang hasil belajar. Perbedaannya yaitu peneliti ini meneliti tentang peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Strategi Index Card Match dan dengan mata pelajaran PKN sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran *Puzzle* dengan mata pelajaran IPAS.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, maka hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah “Jika media pembelajaran *Puzzle* diterapkan dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Latar dan Karakteristik Penelitian

1. Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Poyowa Besar berlokasi di Jln. Trans Poyowa Besar Dua Berseblahan dengan SLBN. Kec. Kotamobagu Selatan.

2. Karakteristik Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Poyowa Besar, berlokasi di Jln. Raya Poyowa Besar Dua. Dalam hal ini, peneliti menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti di kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar secara praktis.²²

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), sesuai dengan namanya maka ada tiga kata yang masing-masing kata mempunyai pengertian. Adapun pengertian tiap kata tersebut yaitu: Peneliti merupakan kegiatan ilmiah dengan menggunakan metode yang berdasarkan fakta untuk menemukan, membuktikan, mengembangkan dan mengevaluasi suatu pengetahuan, dalam hal ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Tindakan sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian berbentuk rangkaian langkah-langkah (siklus) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang terus mengalir menghasilkan siklus baru sampai penelitian tindakan kelas dihentikan. Sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.²³

²² Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2019), h.33.

²³ M. Afandi, *Pentingnya Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 1.1 (2014). 1-19.

B. Sumber dan Jenis Data

1. Sumber data

Sumber data adalah subjek dari mana asal data penelitian yang diperoleh. Sumber data dari penelitian ini adalah data primer dan sekunder.

a. Sumber Data Primer

1. Subjek, subjek merupakan orang yang bisa membantu memberikan data terkait dengan proses penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Secara spesifik yakni data yang berdasarkan sumber dari peserta didik kelas IV di SDN 1 Poyowa Besar.
2. Observasi, observasi bisa membantu menambah data yang didapat dari subjek. Seorang subjek penting yakni kepala sekolah, karyawan dan siswa disekolah tersebut yang berkaitan dengan data observasi, data dokumentasi dan tes yang dilakukan oleh peneliti.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang didapati peneliti dari sumber-sumber yang sudah ada. Adapun dalam penelitian ini data sekunder diambil dari dokumentasi.

2. Jenis Data

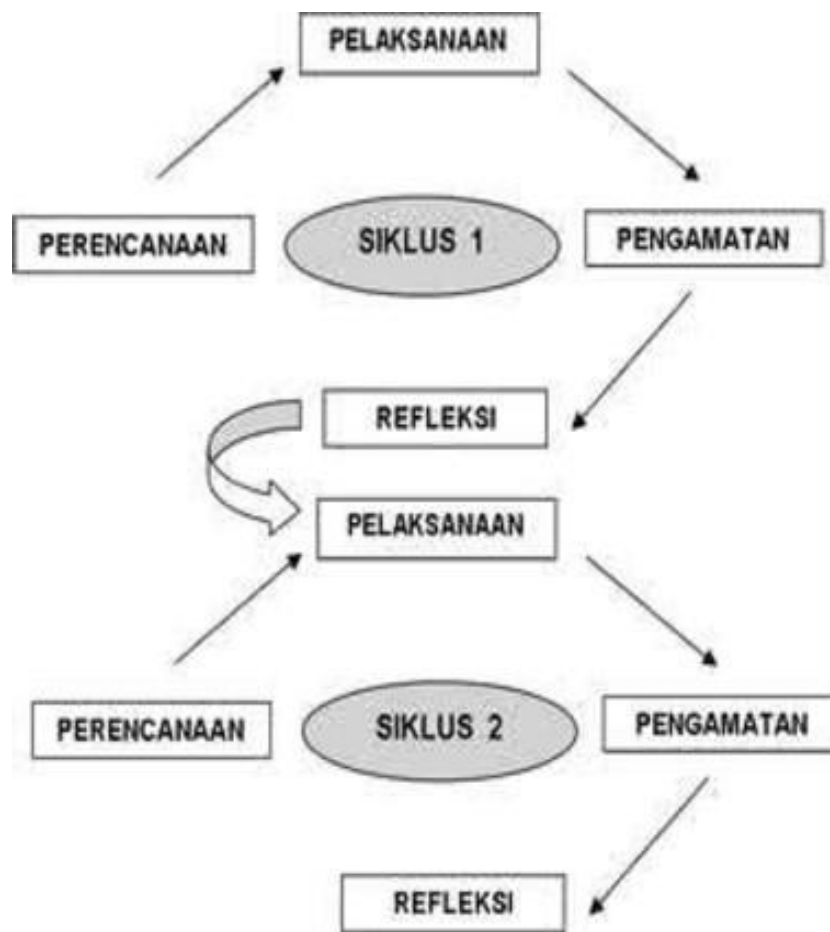
Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa aktivitas pendidik dan peserta didik, sedangkan data kuantitatif berupa data hasil belajar peserta didik.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 1 Poyowa Besar, Jln. Trans Poyowa Besar Dua, kotamobagu selatan, yang terdiri dari 18 peserta didik 8 siswa laki-laki dan 10 perempuan.

D. Desain Tindakan

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) peneliti memilih model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari beberapa siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting).



Gambar 1.1.
Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart.

Penelitian ini menggunakan penelitian dua siklus, dimana apabila siklus pertama belum mencapai hasil kurang memuaskan maka peneliti berlanjut pada penelitian atau siklus kedua. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut:

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

Tahap pertama yakni tahapan perencanaan, kegiatan ini dilakukan untuk menyusun apa-apa saja yang diperlukan selama penelitian. Adapun rancangannya yang perlu dilakukan antara lain:

1. Mengajukan materi yang yang rencana akan di ajarkan

2. Mempersiapkan Modul Ajar
3. Menyusun format pengamatan (lembar observasi) tentang aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Menyiapkan sumber, bahan dan *Media pembelajaran Puzzle* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya maka pelaksanaan dalam penelitian selanjutnya adalah melakukan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Kegiatan Awal
 - a) Mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, berdoa.
 - b) Guru (peneliti) menyampaikan tema yang akan dipelajari.
2. Kegiatan Inti
 - a) Guru (peneliti) menyiapkan potongan kertas atau gambar yang akan disusun oleh siswa.
 - b) Guru (peneliti) membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing kelompok berjumlah empat orang.
 - c) Guru (peneliti) membagikan *Puzzle* untuk dua pasangan kelompok.
 - d) Setiap kelompok secara bergiliran merangkai gambar didepan pasangan kelompok sambil memperlihatkan hasil rangkaiannya untuk diamati oleh seluruh siswa pasangan kelompok
 - e) Tiap-tiap kelompok asal melaporkan hasil kelompoknya.
3. Kegiatan Penutup
 - a) Guru (peneliti) bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami.
 - b) Guru (peneliti) melakukan evaluasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi.
 - c) Guru (peneliti) dan siswa membuat kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari.

d) Pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama- sama.

c. Pengamatan/Observasi

Pengamatan atau observasi ini dilakukan peneliti pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Adapun yang menjadi pengamat adalah guru pembelajaran IPAS. Tujuan dilakukan pengamatan ini ialah untuk mendata, menilai, dan mendokumentasi semua indikator baik proses maupun perubahan yang terjadi sebagai akibat dan tindakan yang direncanakan. Kegiatan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran ini diamati dengan menggunakan instrument yang telah dipersiapkan sebelumnya, dan selanjutnya data hasil observasi tersebut dijadikan dasar menyusun perencanaan tindakan berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi ini dilakukan pada akhir siklus I. Tujuan dan kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi adalah menganalisis tindakan siklus I, mengevaluasi hasil dari tindakan siklus I dan melakukan pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh untuk melakukan siklus selanjutnya.

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II ini disusun berdasarkan hasil perbaikan pada siklus I. Rancangan tindakan ini disusun dengan mencakup beberapa hal, antara lain:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Mempersiapkan materi pembelajaran.
- 3) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran
- 4) Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran *Puzzle*.
- 5) Menyiapkan tes soal.
- 6) Menyiapkan lembar observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan perbaikan pelaksanaan tindakan yang dilakukan berdasarkan siklus I, mulai dari kegiatan

menyampaikan tujuan, penyampaian materi, sampai kegiatan evaluasi.

c. Pengamatan/Observasi

Pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan siklus II, pengumpulan data observasi dilakukan pengamat melalui lembar observasi yang telah di persiapkan oleh peneliti.

d. Refleksi

Peneliti kembali merefleksi hasil dari kegiatan penelitian yang sudah berlangsung dan membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Apakah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan tindakan tertentu dapat meningkatkan atau memperbaiki masalah yang diteliti dalam PTK. Jika pada siklus ini telah terjadi peningkatan hasil belajar (mencapai indikator keberhasilan dalam PTK), maka penelitian dicukupkan (berhenti). Namun apabila pada siklus ini belum terjadi peningkatan hasil belajar (belum mencapai indikator keberhasilan dalam PTK), maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara kerja dalam penelitian untuk memperoleh data atau keterangan-keterangan dalam kegiatan sesuai dengan kenyataan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi yaitu:

1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek pengukuran.²⁴ Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa kelas IV SDN 1 Poyowa Besar dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun.

a. Lembar observasi pendidik

Observasi yang dilakukan merupakan pengalaman terhadap langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran saat berlangsungnya

²⁴ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2014). h. 64.

proses pembelajaran, peneliti dibantu oleh wali kelas IV SDN I Poyowa Besar sebagai observer. Untuk lebih jelasnya kisi-kisi lembar observasi aktivitas pendidik dapat dilihat pada tabel 1.3 berikut:

Tabel 1.3 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik

No	Indikator Yang Di Amati	Skor				Jumlah
		SB 4	B 3	C 2	K 1	
1	Membuka Pembelajaran					
2	Memeriksa kehadiran					
3	Menyediakan perangkat pembelajaran					
4	Mengenalkan media pembelajaran <i>Puzzle</i>					
5	Penguasaan materi					
6	Memberikan evaluasi					
7	Menutup pembelajaran					
Jumlah hasil observasi						
Jumlah butir pengamatan						
Hasil pengamatan						
Kategori						

Sangat Baik = SB

Cukup = C

Baik = B

Kurang = K

b. Lembar Observasi Peserta Didik

Observasi ini dilaksanakan pada proses belajar mengajar, dimana peneliti yang bertugas sebagai pendidik mengamati tingkah laku peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik selama proses penelitian berlangsung. Untuk lebih jelasnya kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.3 berikut:

Tabel 2.3 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan				Skor
		SB 4	B 3	C 3	C 1	
1.	Kesiapan peserta didik dalam pembelajaran					
2.	Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik mengenai bagian tumbuh-tumbuhan dan gotong royong menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> .					
3.	Peserta didik memperhatikan pendidik dalam penjelasan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> .					
4.	Pendidik memberikan contoh kepada peserta didik untuk mempraktekan media pembelajaran <i>puzzle</i> .					
5.	Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas					
Jumlah hasil observasi						
Skor maksimal 5x4						
Nilai rata-rata						
Kategori						

Sangat Baik (SB) = 4
Cukup (C) = 2

Baik (B) = 3
Kurang (K) = 1

2. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.²⁵

Tes dilakukan di awal siklus guna mengetahui kemampuan awal siswa dan akhir siklus guna mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *puzzle* dengan standar hasil belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 75 .

Berikut ini diuraikan pengembangan instrumen tes hasil belajar dan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik untuk setiap siklus.

a. Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS Siklus I dan II:

1. Definisi Konseptual

Hasil belajar IPAS adalah kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik setelah belajar IPAS sebagai proses internal dan eksternal yang pengukurannya mengikuti kognitif Bloom yang meliputi: Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), Mencipta (C6).

2. Definisi Operasional

Hasil belajar IPAS peserta didik adalah skor atau nilai yang diperoleh peserta didik melalui tes hasil belajar pada siklus pada materi mengenal fungsi bentuk tumbuhan dan gotong royong yang pengukurannya mengikuti level kognitif Bloom terutama pada level Mengingat (C1).

3. Kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen disusun untuk digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan butir soal dalam tes hasil belajar siklus I dan II. Adapun kisi-kisi instrumen hasil belajar IPAS pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 3.3 dan 3.4

²⁵ S. Margano, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 170.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Siklus I

NO	Kompetensi Dasar	Indikator	Level Kognitif	No Soal	Jumlah
1.	Menjelaskan materi bagian tumbuhan dan fungsinya serta poin-poin yang ada dimateri bagian tumbuhan dan fungsinya yaitu: bentuk dan fungsi dari Akar, batang, daun, bunga hingga biji	Peserta didik mampu menguasai materi serta soal dan jawaban tentang bagian tumbuhan dan fungsinya	CI	1,2	2
		Peserta Didik mampu menguasai materi serta soal dan jawaban tentang poin-poin bagian fungsi tumbuhan.	CI	3,4,5,6,7,8,9,10	8

Tabel 4.3 Kisi-kisi Soal Siklus II

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Level Kognitif	No Soal	Jumlah
1.	Menjelaskan materi bagian tumbuhan dan fungsinya serta poin-Poin yang ada dimateri bagian tumbuhan dan fungsinya yaitu:bentuk dan fungsi dari Akar, batang, daun, bunga hingga biji	Peserta didik mampu menguasai materi serta soal dan jawaban tentang bagian tumbuhan dan fungsinya	CI	1	1
		Peserta didik mampu menguasai materi serta soal dan jawaban tentang poin-poin bagian fungsi tumbuhan	CI	2,3,4,5,6,7,8,9,10	9

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yaitu merupakan data tentang barang-barang tertulis dapat diartikan benda-benda peninggalan sejarah dan simbol-simbol, metode dokumentasi ini dapat merupakan metode utama apabila peneliti melakukan pendekatan analisis isi.

F. Teknik Analisi Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data non test seperti pedoman observasi aktivitas pendidik dan peserta didik serta data kuantitatif diperoleh dari hasil test yang dilakukan peserta didik.

1. Lembar Observasi

Kriteria keberhasilan proses ditentukan dengan memanfaatkan lembar pengamatan untuk memahami kegiatan pendidik dan peserta didik setelah penerapan media pembelajaran *Puzzle*. Pencapaian kegiatan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dianalisis dengan melihat kriteria penilaian aktivitas pendidik dan peserta didik.

- **Aktivitas Pendidik**

Analisis yang dipakai untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran aktivitas pendidik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil pengamatan} = \frac{\text{Jumlah Hasil Observasi}}{\text{Jumlah Butir Pengamatan}} \times 100$$

Adapun kriteria penelitian aktivitas pendidik yaitu dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 5.3 Kriteria Penilaian Aktivitas Pendidik

Nilai	Kriteria
4 = 81-100	Sangat Baik
3 = 75-80	Baik
2 = 31-74	Cukup
1 = 0-30	Kurang

- **Aktivitas Peserta Didik**

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil observasi aktivitas peserta didik secara individu yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai Peserta Didik} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung hasil observasi aktivitas peserta didik secara klasikal yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai peserta didik}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

Adapun kriteria penilaian aktivitas peserta didik yaitu dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 6.3 Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Nilai	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Tabel-tabel diatas merupakan tabel kriteria penilaian aktivitas pendidik dan peserta didik. Selanjutnya akan dijelaskan mengenai data hasil belajar peserta didik.

2. Data Hasil Belajar

Kriteria keberhasilan presetasi belajar ditentukan dengan cara mengamati adanya peningkatan presentase peserta didik yang berhasil yaitu prsentase peserta didik yang sukses pada siklus I melebihi peserta didik yang sukses pada awal dan presentase peserta didik yang sukses pada siklus II melebihi presentase peserta didik yang sukses pada siklus I. Peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor ≥ 75 . Sedangkan peserta didik yang mendapatkan skor ≤ 75 dianggap mengalami kesulitan dalam

pembelajaran. Maka dalam hal ini, keberhasilan pembelajaran tercapai ketika presentase peserta didik memperoleh nilai sebesar 70% dari total jumlah peserta didik secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} 100$$

Sedangkan untuk rumus menghitung nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh peserta didik}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

G. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pada setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terjadi perubahan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan indikator kenaikan tes. Indikator dalam penelitian ini adalah jika lebih dari 75% peserta didik mendapatkan nilai lebih atau sama dengan KKM yang ditentukan. Adapun KKM yang ditentukan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV yaitu ≥ 75 .

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Arifuddin An Dkk, Pengaruh Penerapan Alat Peraga *Puzzle* Dengan Menggunakan Metode Demobtrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika, (Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, vol,1, no.1, 2018).
- Aunurrahman, *Belajar dan pembelajaran*, (Bandung : ALFABETA, 2012)
- Amal Thabroni, “Hasil Belajar: Pengertian, Klasifikasi, Indikator, dan Faktor-Faktor,” serupa.id, 2022, <https://serupa.id/hasil-belajar-pengertian-klasifikasi-indikator-dan-faktor-faktor/>.
- Amal Thabroni, “Hasil Belajar: Pengertian, Klasifikasi, Indikator, dan Faktor-Faktor,” serupa.id, 2022, <https://serupa.id/hasil-belajar-pengertian-klasifikasi-indikator-dan-faktor-faktor/>.
- Afandi, ‘Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1.1 (2014).
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* ,(Jakarta :PT Rineka Cipta,2013).
- Dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar, (JPGSD, vol.1, no,2, 2013).
- Eva Niko A Mulyani, Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar, (JPGSD, vol.1, no,2, 2013).
- Etin Solihatin, Raharjo dan Raharjo ,*cooperate learning analisis model pembelajaran IPS* ,(Jakarta :PT Bumi Askara, 2011).
- Etin Soihatin, *Raharjo dan Raharjo, cooperative learning analisis model pembelajaran IPS*.
- Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka
- Hujair Ah Sanarky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013).
- Muhammad Thoboroni & Arif Mustofa , *Belajar dan Pembelajaran*, h. 23.
- Nana Sudjana, *Penilaian hasil proses belajar mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya , 2011) jilid XV, h. 3
- Quran kemenag,2019

- Risnawati, & Bahar. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. Papatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan, 15(2). <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i2.468>
- Rostina Sundayana, Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika, (Bandung: Aleabeta, 2018).
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaid, Strategi belajar mengajar, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).
- Samiaji dan Sarosa, penelitian Kualitatif Dasa-Dasar, (Jakarta: Indexs, 2017).
- Syah, Ilham, "Urgensi Pembelajaran Ips Sebagai Instrumen Penanaman Nilai Karakter Toleransi Siswa Dalam Masyarakat Multikultural," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.4(2022), hal.2987–91, doi:10.58258/jime.v8i4.4009
- Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol.2, no. 2 (2018).
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1 butir 10
- Tusriyanto, *ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) 1*.
- Tusriyanto, (Pembelajaran IPS SD/MI (Kajianteoritis dan praktis), (STAIN Jurari Siswo Metro Lampung, 2014).
- Tusriyanto, *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 1*.
- Kurniasih Imas and & Mc. Taggart, *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Wadan Y Anuli, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*, (Manado, 2021)
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2009). Belajar, 2014).
- Wadan y Anuli, 'Pengembangan Materi Akidah Akhlak Berbasis Aplikasi Quiper School Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Bitung', *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization*, 1.2 (2020), h. 1–9
- Zakky, "Pengertian Hasil Belajar: Definisi, Fungsi, Tujuan, Faktor," *ZonaReferensi.com*. 2020, <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar>