



PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR POKOK BAHASAN
PESAWAT SEDERHANA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN PUZZLE PADA SISWA KELAS V SDN
SENDANGREJO 2 TAHUN PELAJARAN 2010/2011

e-TA

(elektronik Tugas Akhir)

Diajukan sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ-ICT)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Disusun Oleh :

Intan Prawesti

080210274067

PJJ ICT S1 PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011

RINGKASAN

Intan Prawesti, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Melalui Media Pembelajaran Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas V SDN Sendangrejo 2 Tahun Ajaran 2010/2011 (elektronik-Tugas Akhir, Program Studi PJJ ICT S1 PGSD Universitas Jember, Dosen Pembimbing Ir. Imam Mudakir, M.si)

Kata Kunci : Aktivitas belajar, hasil belajar, dan permainan puzzle

Banyak faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, diantaranya yang paling dominan adalah faktor guru, siswa dan sarana pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) peningkatan aktivitas belajar pokok bahasan pesawat sederhana 2) Peningkatan hasil belajar pada pokok bahasan pesawat sederhana.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Sendangrejo 2 Kecamatan Bogorejo Kab. Blora dengan jumlah siswa 16 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi diketahui bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II terdapat peningkatan aktivitas siswa. Untuk komponen *keaktifan* mengalami peningkatan sebesar 25,8%. Komponen *kerjasama* mengalami peningkatan sebesar 25,75%. Komponen *berpendapat* mengalami peningkatan sebesar 24, 25% dan komponen *bertanya* mengalami peningkatan sebesar 18%. Dari hasil tes yang dilakukan siswa pada siklus I dan II juga terdapat peningkatan baik secara individu maupun klasikal. Pada siklus I didapat rata-rata hasil belajar sebesar 69,37 dan ketuntasan klasikal sebesar 68,75%. Sedangkan pada siklus II didapat rata-rata hasil belajar sebesar 75,62 dengan ketuntasan klasikal sebesar 87,5%

Penggunaan media pembelajaran permainan puzzle pada siswa kelas V SDN Sendangrejo 2 terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari keberhasilan itu media pembelajaran permainan puzzle dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas.

LEMBAR PENGESAHAN

e-TA berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Melalui Media Pembelajaran Permainan Puzzle pada Siswa Kelas V SDN Sendangrejo 2 Tahun Ajaran 2010/2011" telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Senin, 23 Mei 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui :
Pembimbing / Penguji,

Ir. IMAM MUDAKIR, M.Si
NIP. 19640510 199002 1 001

Mengetahui :
Dekan

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum
NIP. 19540712 198003 1 005

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Intan Prawesti
NIM : 080210274067
Program Studi : PJJ ICT S1 PGSD
Judul e-TA : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pokok Bahasan
Pesawat Sederhana Melalui Media Pembelajaran
Permainan Puzzle pada Siswa Kelas V SDN Sendangrejo
2 Tahun Ajaran 2010/2011

Menyatakan bahwa elektronik Tugas Akhir (e-TA) ini merupakan hasil pekerjaan sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain atau dipergunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di perguruan lain.

Jember, 23 Mei 2011
Penulis

Intan Prawesti
NIM. 080210274067

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya yang di berikan kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan PTK dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Melalui Media Pembelajaran Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas V SDN Sendangrejo 2 Tahun Pelajaran 2010/2011" ini

Laporan PTK ini disusun guna memenuhi tugas akhir semester VI mata kuliah E-TA program PJJ ICT S1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari pihak lain penyusunan PTK ini tidak akan berhasil, oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum selaku Dekan FKIP Universitas Jember
2. Pengelola PJJ S1-PGSD Universitas Jember
3. Ir. Imam Mudakir, M.Si selaku Dosen Pembimbing dan Penguji
4. Kepala Sekolah dan dewan guru SDN Sendangrejo 2 tempat melakukan penelitian
5. Suami dan anak-anakku yang telah merelakan waktu kebersamaannya dan terus memberikan motivasi agar laporan ini terselesaikan tepat waktu

Sebagai akhir kata kami berharap semoga laporan PTK ini bermanfaat bagi kita semua. Dan penulis berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan lebih lanjut untuk penulisan yang akan datang.

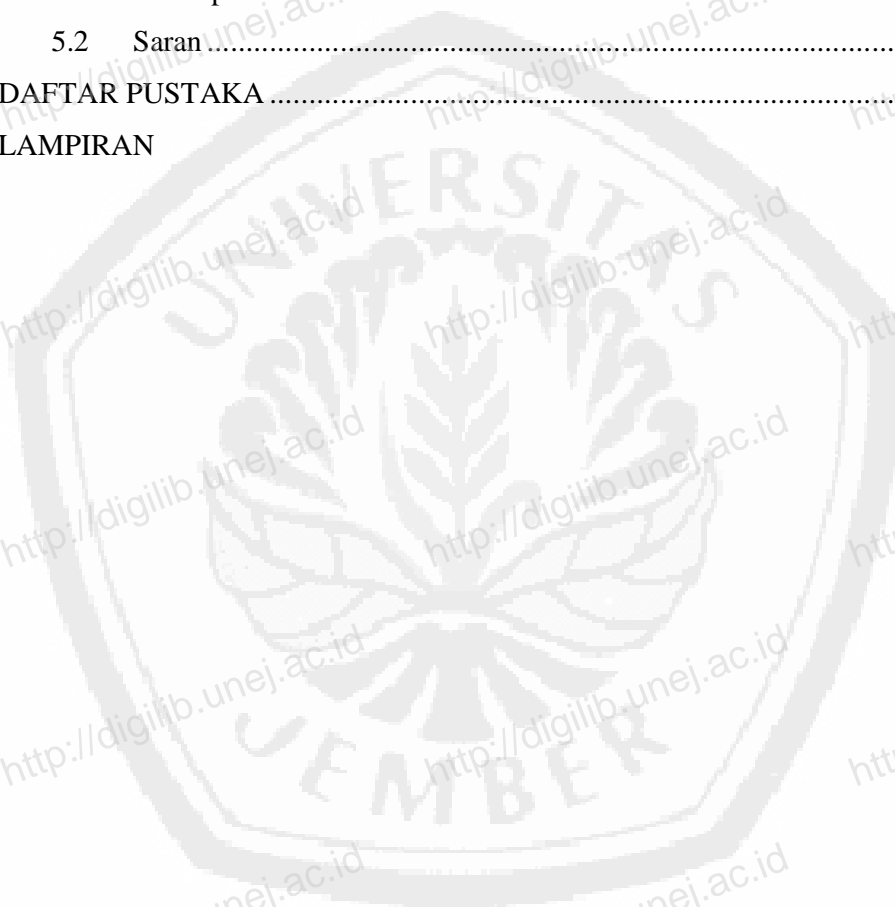
Jember, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

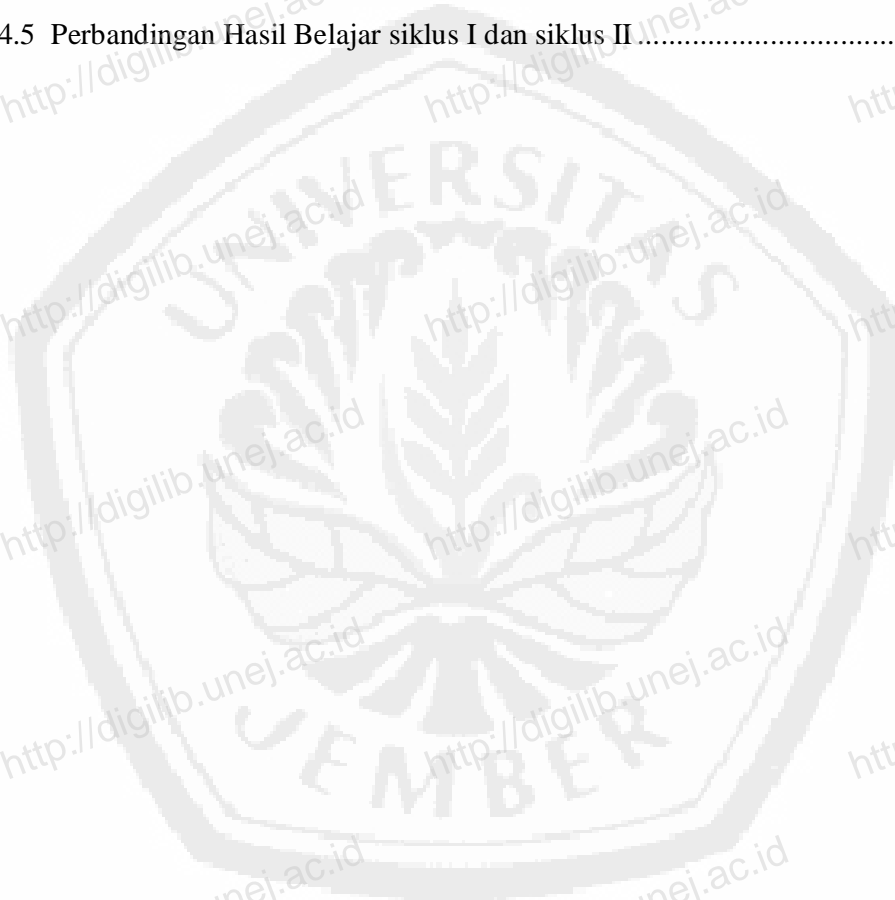
HALAMAN JUDUL	i
RINGKASAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengertian Belajar	5
2.2 Hakekat Belajar	6
2.3 Prestasi Belajar.....	7
2.4 Media Pembelajaran	8
2.5 Media Pembelajaran Permainan Puzzle	9
2.6 Materi Pesawat Sederhana	11
2.7 Hipotesis	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Jenis Penelitian.....	14
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	14
3.3 Subjek Penelitian.....	14
3.4 Definisi Operasional.....	14
3.5 Desain Penelitian.....	15
3.6 Prosedur Penelitian.....	16
3.7 Prosedur Pelaksanaan Permainan Puzzle	18

3.8	Tehnik Pengumpulan Data.....	19
3.9	Analisa Data.....	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		25
4.1	Hasil Penelitian.....	25
4.2	Pembahasan.....	33
BAB V PENUTUP.....		36
5.1	Kesimpulan.....	36
5.2	Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....		38
LAMPIRAN		



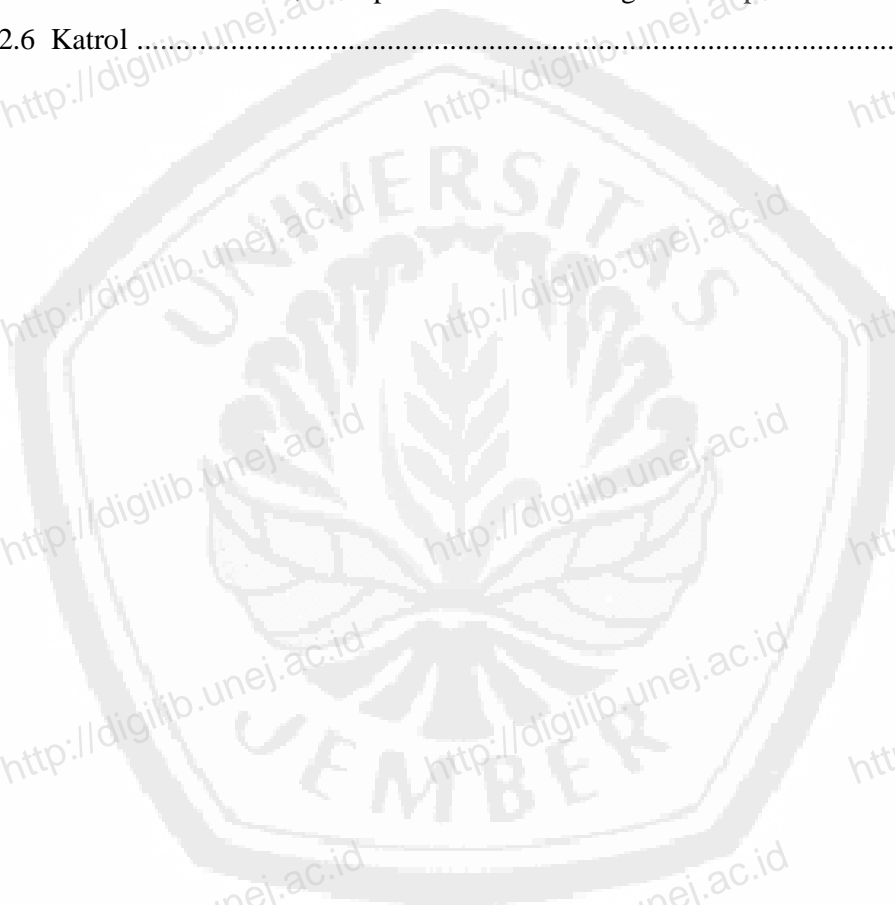
DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Aktivitas Siswa	23
3.2 Kriteria Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar.....	24
4.1 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	26
4.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I	27
4.3 Aktivitas Belajar siklus II.....	31
4.4 Perbandingan aktivitas belajar siswa siklus 1 dan siklus 2	31
4.5 Perbandingan Hasil Belajar siklus I dan siklus II	32



DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan tuas / pengungkit	10
2.2 Jungkat-jungkit	11
2.3 Gerobak dorong, pemotong kertas dan pemecah kenari	11
2.4 Sendok dan garpu.....	12
2.5 Jalan berkelok-kelok; a. Kapak b. Pisau c. Obeng d. Sekrup	12
2.6 Katrol	12



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan	39
2. Foto kegiatan	40
3. RPP siklus I	42
4. RPP siklus II	52
5. Kriteria Ketuntasan Minimal	60
6. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	61
7. Lembar Observasi Kegiatan Guru	63
8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus I	64
9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus II	65
10. Hasil Observasi Kegiatan Guru siklus I	66
11. Hasil Observasi Kegiatan Guru siklus II	68
12. Hasi Tes Awal	70