



**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SAINS MELALUI
MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI KARANGREJO 03 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
(S1 Alih Program) dan Meraih Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

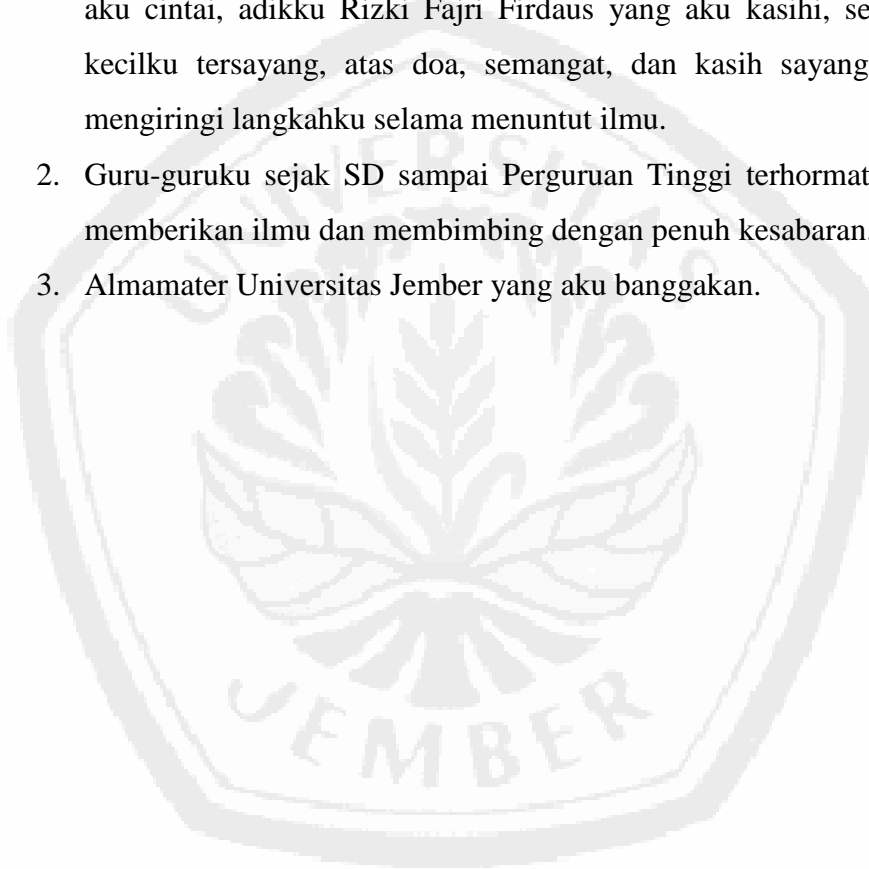
**Zulfa Nur'aini
NIM 070210204321**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2010**

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah saya haturkan kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan kelancaran, kemudahan dalam setiap langkah hidupku serta Rasulullah SAW. Dan tak lupa laporan ini kupersembahkan kepada:

1. Ayahanda Jamaludin dan Ibunda Tutik Hidayati yang aku banggakan dan aku cintai, adikku Rizki Fajri Firdaus yang aku kasihi, serta keluarga kecilku tersayang, atas doa, semangat, dan kasih sayang yang telah mengiringi langkahku selama menuntut ilmu.
2. Guru-guruku sejak SD sampai Perguruan Tinggi terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran.
3. Almamater Universitas Jember yang aku banggakan.



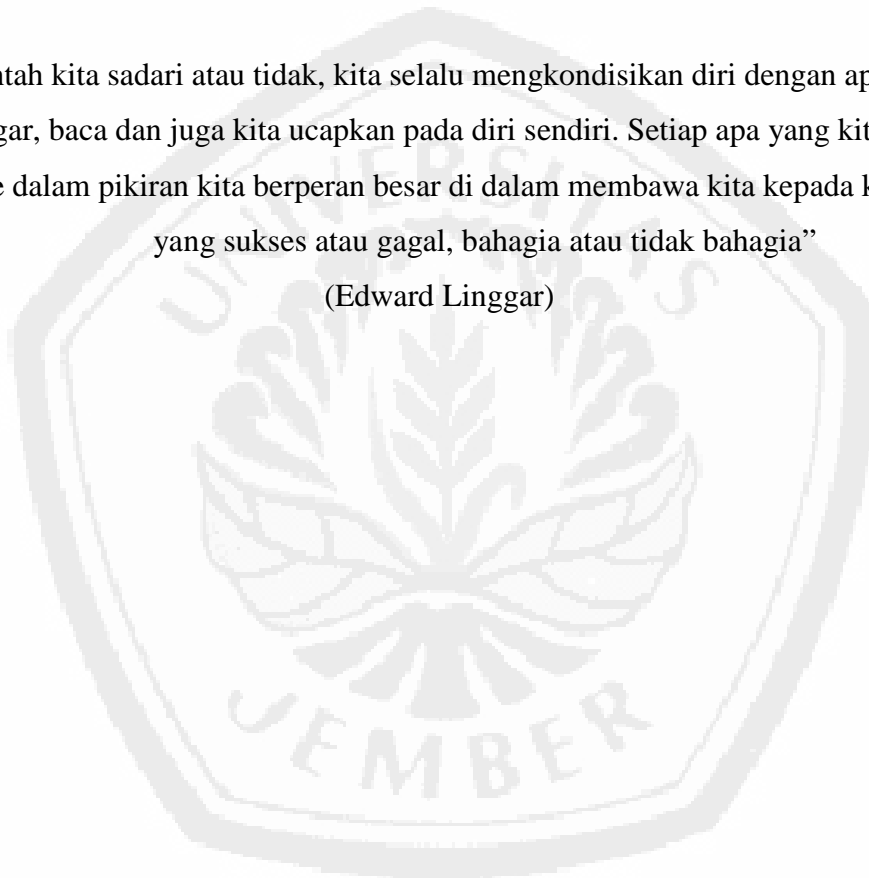
MOTTO

“Di atas segalanya, ingatlah bahwa Tuhan menurunkan pertolongan kepada mereka yang mau membantu diri sendiri. Berbuat seakan semuanya bergantung padamu, dan berdoalah seakan semuanya bergantung pada Tuhan”

(Ron Herron Val J. Peter)

“Entah kita sadari atau tidak, kita selalu mengkondisikan diri dengan apa yang kita dengar, baca dan juga kita ucapkan pada diri sendiri. Setiap apa yang kita masukkan ke dalam pikiran kita berperan besar di dalam membawa kita kepada kehidupan yang sukses atau gagal, bahagia atau tidak bahagia”

(Edward Linggar)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Zulfa Nur'aini

NIM : 070210204321

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sains Melalui Media Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangrejo 03 Jember* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember 2010

Yang menyatakan,


Zulfa Nur'aini

NIM.070210204321

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SAINS MELALUI
MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI KARANGREJO 03 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
(S1 PGSD) dan Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan



Nama Mahasiswa : Zulfa Nur'aini
NIM : 070210204321
Tahun Pelajaran : 2007
Tempat, Tanggal lahir : Jember, 12 April 1985

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Trapsilo. P, M.Si
NIP. 196204011987021001

Ir. Imam Mudakir, M.Si
NIP. 196405101990021001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sains Melalui Media Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangrejo 03 Jember* telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Senin

Tanggal : 10 Mei 2010

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Singgih Bektiarso, M. Pd
NIP. 196108241986011001

Ir. Imam Mudakir, M.Si
NIP.196405101990021001

Anggota I

Anggota II

Drs. Trapsilo. P, M.Si
NIP. 196204011987021001

Dra. Sri Astutik, M. Si
NIP. 196706101992032002

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum

NIP. 19540712 198003 1 005

Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sains Melalui Media Permainan *Puzzle*
Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangrejo 03 Jember

Zulfa Nur'aini

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar Sains siswa dengan Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sains melalui Media Permainan *Puzzle* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangrejo 03 Jember . Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Action Research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar sains siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 49,33% dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 66,67%. Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 17,34%. Sedangkan hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 63, siklus II meningkat menjadi 67,80 Peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II sebesar 4,80. Hasil belajar Sains siswa dapat mencapai ketuntasan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal ≥ 65 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar 52%, siklus II meningkat menjadi 84%. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 32%.

Kata kunci: Media Permainan *Puzzle*, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Improving Grade V Students' Activity and Learning Achievement on Science
through the use of *Puzzle* at SD Negeri Karangrejo 03 Jember

Zulfa Nur'aini

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

ABSTRACT

This research aim is to know improvement the activity and result of students learning achievement on science with the improve activity and result of science learning to media of puzzle game for grade V students at SD Negeri Karangrejo 03 Jember in Academic Year 2009-2010. Type of research is "Penelitian Tindakan Kelas" (PTK) or *Action Research*. The result of research indicate that the activity and result of science learning students experience of the improvement from cycle I to cycle II. At cycle of I of percentage activity of learning student equal to 49,33% and cycles II mount to become 66,67%. Make-Up of complete percentage activity of learning students from cycle I to cycle II of equal to 17,34%. At cycle of I of average value of class equal to 63, cycle II mount to become 67,80 Make-Up of average value of class from cycle I to cycle II of equal to 4,80. The result of science learning students can reach complete according to Mastery Learning ≥ 65 with the complete percentage learning outcome cycle I of equal to 52%, cycle II mount to become 84%. Make-Up of complete percentage result of science learning students from cycle I to cycles II of equal to 32%.

Keyword: Media of Puzzle game, activities, and result of learning students.

RINGKASAN

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SAINS MELALUI MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGREJO 03 JEMBER. Zulfa Nur'aini , 070210204321, 2010, 86 halaman. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Media permainan *puzzle* merupakan salah satu media yang tergolong dalam media visual yang di dalamnya tertuang dalam bentuk gambar dan media ini dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang berguna dan menyenangkan.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan *puzzle*, juga merupakan salah satu komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, media ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sains. Guru menyajikan berbagai macam gambar berbentuk *puzzle* dari gambar Jenis-jenis Pesawat Sederhana yang nantinya harus disusun menjadi gambar yang mempunyai arti. Fungsi dari media ini antara lain: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan tersebut, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, (4) menimbulkan gairah belajar pada siswa, (5) memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, (6) memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Metode ceramah, mengerjakan soal-soal ulangan, baik ulangan bersama ataupun ujian akhir sekolah membuat siswa cenderung bosan dan hanya memiliki pengetahuan dari sisi kognitif saja, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa pada saat bkegiatan belajar mengajar cukup rendah. Dari uraian di atas dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu:

1. Apakah melalui media permainan *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas V SDN Karangrejo 03 Jember dalam pembelajaran sains ?

2. Apakah melalui media permainan puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Karangrejo 03 Jember dalam pembelajaran sains ?.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Karangrejo 03 Jember dalam pembelajaran sains setelah menggunakan media permainan *puzzle*

Penelitian ini diterapkan di kelas V SD Negeri Karangrejo 03 Jember dengan menggunakan metode purposive sampling area, karena dalam kelas tersebut terdapat permasalahan yaitu aktivitas dan hasil belajar siswa yang rendah, serta tingkat kecerdasan siswa yang heterogen (pandai, sedang, dan kurang). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu menganalisis data dengan menggunakan angka. Penelitian ini juga menggunakan tindakan penelitian Hopkins yaitu model yang menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang kemudian diikuti oleh siklus spiral berikutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar sains siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 49,33% dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 66,67%. Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 17,34%. Sedangkan hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 63, siklus II meningkat menjadi 67,80 Peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II sebesar 4,80. Hasil belajar Sains siswa dapat mencapai ketuntasan sesuai KKM ≥ 65 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar 52%, siklus II meningkat menjadi 84%. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 32%.

Kesimpulannya hasil belajar sains siswa kelas V SD Negeri Karangrejo 03 Jember Tahun Pelajaran 2009/2010 dengan penerapan media permainan *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, aktivitas belajar siswa kelas V SDN Karangrejo 03 Jember Tahun Pelajaran 2009/2010 dengan penerapan media permainan *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan hasil belajar Sains siswa kelas VI Semester genap SD Negeri Karangrejo 03 Jember dengan

Penerapan media permainan *puzzle* pokok bahasan Pesawat Sederhana dapat mencapai ketuntasan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥ 65 .



PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul: “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sains Melalui Media Permainan *Puzzle* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangrejo 03 Jember ”, dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingannya dalam penulisan ini terutama kepada yang terhormat:

1. Drs. Imam Muchtar, SH, M.Hum selaku Dekan FKIP Universitas Jember;
2. Prof. Dr.Marijono, Dipl. RSL selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD) FKIP Universitas Jember;
3. Drs. Nuriman, Ph.D selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD) FKIP Universitas Jember;
4. Drs. Trapsilo. P, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I;
5. Ir. Imam Mudakir, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II;
6. Dra. Hj. Nurul Khumamah selaku Kepala Sekolah SDN Karangrejo 03 Jember;
7. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD) yang tidak akan kulupakan senyum ceriamu dalam setiap perjalanan menghilangkan kebodohan ini;
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis pada khususnya. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kasempurnaan skripsi ini.

Jember, 2010

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
PEMBIMBINGAN	v
PENGESAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran Sains SD.....	6
2.2 Media Pembelajaran.....	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2.2 Landasan Penggunaan Media.....	9
2.2.3 Ciri-ciri Media.....	9
2.2.4 Media <i>Puzzle</i>	10
2.2.5 Pelaksanaan Permainan <i>Puzzle</i>	13

2.2.6 Gambar Media <i>Puzzle</i>	14
2.7 Hipotesis Penelitian.....	18
BAB III. METODE PENELITIAN	19
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
3.2 Penentuan Responden Penelitian	19
3.3 Definisi Operasional.....	19
3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1 Observasi.....	24
3.5.2 wawancara.....	25
3.5.3 Metode Tes.....	25
3.6 Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Hasil Pelaksanaan Siklus.....	28
4.2 Hasil dan Analisis Data.....	28
4.2.1 Gambaran umum proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa kelas V yang diajarkan dengan cara konvensional atau seperti biasanya tanpa melalui suatu permainan yaitu permainan <i>puzzle</i>	28
4.2.2 Pelaksanaan Siklus.....	30
4.2.3 Perbandingan Aktivitas Belajar siswa Prasiklus dengan Siklus I.....	39
4.2.4 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II.....	39
4.2.5 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Prasiklus dengan Siklus I.....	40
4.2.6 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II.....	41
4.3 Hasil Wawancara.....	43
4.4 Pembahasan.....	44

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Jadwal Penelitian Siklus I.....	28
4.2 Jadwal Penelitian Siklus II.....	28
4.3 Persentase hasil belajar siswa melalui media permainan <i>puzzle</i> Siklus I.....	33
4.4 Persentase aktivitas siswa melalui media permainan <i>puzzle</i> Siklus I...	33
4.5 Persentase hasil belajar siswa melalui media permainan <i>puzzle</i> Siklus I.....	37
4.6 Persentase aktivitas siswa melalui media permainan <i>puzzle</i> Siklus II.	38
4.7 Perbandingan Persentase Aktivitas Siswa Prasiklus dan Siklus I.....	39
4.8 Perbandingan Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	39
4.9 Perbandingan Persentase Aktivitas Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	40
4.10 Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Prasiklus dengan Siklus I.....	40
4.11 Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I.....	41
4.12 Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II.....	41
4.13 Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	42
4.14 Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Model Penelitian yang diadopsi dari Hopkins	21



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Matriks Penelitian.....	52
2. Pedoman Pengumpulan Data.....	53
3. Pedoman Pelaksanaan Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Media <i>Puzzle</i>	54
4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	55
5. Tabel Penilaian Aktivitas Siswa.....	56
6. Lembar Pertanyaan Wawancara.....	57
7. RPP Siklus I.....	58
8. RPP Siklus II.....	63
9. Tabel Penilaian Kelompok.....	68
10. Kisi-kisi Soal Objektif I.....	69
11. Kisi-kisi Soal Objektif II.....	70
12. Kisi-kisi Soal Subjektif I.....	71
13. Kisi-kisi Soal Subjektif II.....	72
14. LKS I.....	73
15. LKS II.....	74
16. Tes Individu I.....	75
17. Tes Individu II.....	77
18. Kunci Jawaban Tes Individu I	79
19. Kunci Jawaban Tes Individu II	80
20. Hasil Belajar Siklus I.....	81
21. Hasil Belajar Siklus II.....	82
22. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siklus I.....	83
23. Rerata Hasil Analisis Aktivitas Siklus I.....	85
24. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siklus II.....	86
25. Rerata Hasil Analisis Aktivitas Siklus II.....	88
26. Nama-nama siswa SD Negeri krangrejo 03.....	89
27. Daftar Kelompok siswa SD Negeri krangrejo 03.....	90

28.	Lembar Observasi Guru.....	91
29.	Hasil Wawancara.....	93
30.	Foto Kegiatan Penelitian.....	95

