

**PENERAPAN STRATEGI POSTER COMMENT DAN MEDIA PUZZLE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI PADA SISWA KELAS
IV SDN WONOKROMO II TIKUNG LAMONGAN**

SKRIPSI

Oleh:

SYIFAAIYATUL MAFTUUKHAH

NIM 10140011



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
JULI, 2014**

**PENERAPAN STRATEGI POSTER COMMENT DAN MEDIA PUZZLE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI PADA SISWA KELAS
IV SDN WONOKROMO II TIKUNG LAMONGAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd I)*

Diajukan Oleh:

SYIFAAIYATUL MAFTUUKHAH

NIM 10140011



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
JULI, 2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN STRATEGI POSTER COMMENT DAN MEDIA PUZZLE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI PADA SISWA KELAS
IV SDN WONOKROMO II TIKUNG LAMONGAN**

SKRIPSI

Oleh:

Syifaaiyatul Maftuukhah

10140011

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



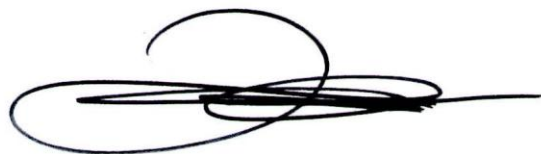
Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 19790202 200604 2 003

Tanggal 26 Juni 2014

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

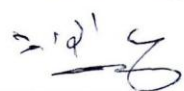


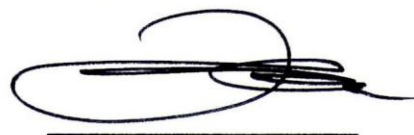


Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 1 002

HALAMAN PENGESAHAN
PENERAPAN STRATEGI POSTER COMMENT DAN MEDIA PUZZLE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI PADA SISWA KELAS
IV SDN WONOKROMO II TIKUNG LAMONGAN

SKRIPSI
dipersiapkan dan disusun oleh
Syifaaiyatul Maftuukhah (10140011)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 16 Juli 2014 dan
dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd I)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang <u>Abdul Ghofur, M.Ag</u> NIP. 19730415 200501 1 004	:  _____
Sekretaris Sidang <u>Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd</u> NIP. 19790202 200604 2 003	:  _____
Pembimbing <u>Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd</u> NIP. 19790202 200604 2 003	:  _____
Penguji Utama <u>Dr. Muhammad Walid, M.A</u> NIP. 19730823 200003 1 002	:  _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa penulis ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan taufik, hidayah, serta kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menimba ilmu di bangku perkuliahan dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik.

Yang pertama, karya sederhana ini aku persembahkan untuk abah dan ibu tercinta, Bapak Mabruri, S.Pd dan Ibu Titik Muhaimin yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang yang tulus dan ikhlas, tak pernah lelah dalam mendidik, mendo'akan, mengasihi dan membiayai dengan setulus hati. Adikku tercinta Muhammad Bangkit Al-Khuluq yang selalu membuatku rindu akan rumah. Yang kedua, karya sederhana ini aku persembahkan untuk orang terdekatku (Mahmud), dan teman-teman dekatku (Listya Widianingrum dan Lutfiatuz Zahro') yang selalu menemani, memberikan semangat, menghibur, serta tak pernah lelah menjadi tempatku mencurahkan semua isi hatiku. Terima kasih sedalam-dalamnya atas semuanya. Semoga amal kebaikan kalian semua dibalas oleh Allah SWT. Amin Ya Robbal Alamin.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

(5) Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, (6) Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.¹

(Q.S Al-Insyirah: 5 – 6)



¹ Prof. T. M. Hasbi Ashshiddiqi, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Surabaya: Al-Hidayah, 1971), hlm. 1073

Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Syifaaiyatul Maftuukhah
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Malang, 26 Juni 2014

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Syifaaiyatul Maftuukhah

NIM : 10140011

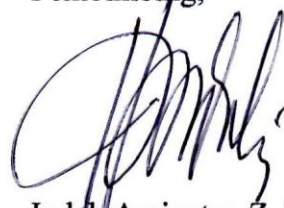
Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : Penerapan Strategi *Poster Comment* dan *Media Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 19790202 200604 2 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 26 Juni 2014



Syifaaiyatul Maftuukhah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Strategi *Poster Comment* dan *Media Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan”. Sebagai salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.

Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW pembawa Risalah Islam. Tak lupa juga kepada keluarga dan sahabat-sahabat beliau yang telah banyak berjasa demi tegaknya agama Allah SWT di muka bumi.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberi informasi dan inspirasi, sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat serta ucapan banyak terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. M. Walid, MA, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan tulus memberikan bimbingan, arahan, serta masukan-masukan yang sangat berarti kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

5. Drs. Susjanto, selaku Kepala SDN Wonokromo II Tikung Lamongan yang telah memberikan izin bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SDN Wonokromo II Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan.
6. Nasikhatun, S.Pd.SD, selaku guru kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan bagi penulis untuk melakukan penelitian di kelas IV.
7. Siswa dan siswi kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan yang telah menerima peneliti dengan hangat dan penuh cinta kasih.
8. Kedua orang tua, Mabruri, S.Pd dan Titik Muhaimin yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang yang tulus serta ikhlas dalam mendidik, mendo'akan, mengasahi dan membiayai penulis dengan setulus hati, serta adik tercinta Muhammad Bangkit Al-Khuluq yang selalu membuat penulis rindu akan rumah.
9. Teman-teman PGMI angkatan 2010 yang telah memberikan semangat kepada penulis sampai terselesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membagi banyak pengalaman berharga bagi penulis.

Semoga Allah SWT membalas semua amal ibadah yang telah dilakukan dengan ikhlas atas dukungan dan bimbingan pihak-pihak tersebut selama penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Malang, 26 Juni 2014

Penulis



Syifaaiyatul Maftuukhah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= c	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= di	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أَوْ	= aw
أَيُّ	= ay
أُو	= û
إِي	= î

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis Tindakan	7
E. Manfaat Penelitian	7

F. Ruang Lingkup Penelitian	9
G. Definisi Operasional	9

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu	11
B. Konsep Strategi Pembelajaran	16
1. Pengertian Strategi Pembelajaran	16
2. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran	20
3. Hakikat Strategi <i>Poster Comment</i>	27
C. Konsep Media <i>Puzzle</i>	28
1. Pengertian Media Pembelajaran	28
2. Hakikat Media <i>Puzzle</i>	33
D. Hakikat Hasil Belajar	36
1. Pengertian Hasil Belajar	36
2. Pentingnya Penilaian Hasil Belajar	40
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	43
E. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI	43
1. Pengertian Pembelajaran	43
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI	45
3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	46
F. Penerapan Strategi <i>Poster Comment</i> dan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	49

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	54
B. Kehadiran Peneliti	55

C. Lokasi dan Subjek Penelitian	56
D. Instrumen Penelitian	56
E. Data dan Sumber Data	58
F. Teknik Pengumpulan Data	59
G. Teknik Analisis Data	63
H. Pengecekan Keabsahan Data	66
I. Tahap-tahap Pelaksanaan Penelitian	66

BAB IV : PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Profil Lembaga	73
1. Sejarah Berdirinya SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	73
2. Data Guru dan Karyawan SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	74
3. Data Siswa SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	75
4. Data Sarana dan Prasarana SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	76
B. Paparan Data dan Hasil Penelitian	79
1. Proses Perencanaan Strategi <i>Poster Comment</i> dan <i>Media Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	80
a. Pra Tindakan	80
2. Proses Pelaksanaan Strategi <i>Poster Comment</i> dan <i>Media Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	84
a. Siklus I	84

b. Siklus II	95
3. Proses Evaluasi Strategi <i>Poster Comment</i> dan <i>Media Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	107
a. Pra Tindakan	107
b. Siklus I	109
c. Siklus II	114
BAB V : PEMBAHASAN	
A. Perencanaan Strategi <i>Poster Comment</i> dan <i>Media Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	121
B. Pelaksanaan Strategi <i>Poster Comment</i> dan <i>Media Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	124
C. Evaluasi Strategi <i>Poster Comment</i> dan <i>Media Puzzle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan	136
BAB VI : PENUTUP	
A. Kesimpulan	141
B. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	146

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 : PENELITIAN TERDAHULU	14
TABEL 3.1 : HASIL VALIDASI INSTRUMEN SOAL	61
TABEL 4.1 : GURU DAN KARYAWAN	74
TABEL 4.2 : JUMLAH SISWA	75
TABEL 4.3 : MEUBELAIR	76
TABEL 4.4 : ALAT PERAGA DAN MEDIA PEMBELAJARAN	77
TABEL 4.5 : GEDUNG DAN HALAMAN	78
TABEL 4.6 : NAMA KELOMPOK <i>PUZZLE</i> SIKLUS I	89
TABEL 4.7 : NAMA KELOMPOK <i>PUZZLE</i> SIKLUS II	99
TABEL 4.8 : HASIL TES PRA TINDAKAN (PRE TEST)	107
TABEL 4.9 : HASIL POST TEST SIKLUS I	109
TABEL 4.10 : HASIL PENILAIAN <i>POSTER COMMENT</i> SIKLUS I	110
TABEL 4.11 : HASIL PENGAMATAN KERJA KELOMPOK MENYUSUN <i>PUZZLE</i> SIKLUS II	112
TABEL 4.12 : HASIL POST TEST SIKLUS II	114
TABEL 4.13 : HASIL PENILAIAN <i>POSTER COMMENT</i> SIKLUS II	115
TABEL 4.14 : HASIL PENGAMATAN KERJA KELOMPOK MENYUSUN <i>PUZZLE</i> SIKLUS II	117
TABEL 4.15 : HASIL PROSENTASE NILAI HASIL BELAJAR	120

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 : PENELITIAN TINDAKAN MODEL KURT LEWIN 72



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: BUKTI KONSULTASI	i
LAMPIRAN II	: SURAT IZIN PENELITIAN	ii
LAMPIRAN III	: SURAT KETERANGAN PENELITIAN	iii
LAMPIRAN IV	: RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	iv
LAMPIRAN V	: SOAL PRE TEST DAN POST TEST	xxxvi
LAMPIRAN VI	: KUNCI JAWABAN SOAL PRE TEST DAN POST TEST	xlvii
LAMPIRAN VII	: PEDOMAN PENSKORAN SOAL	lii
LAMPIRAN VIII	: FORMAT LEMBAR PENGAMATAN	liii
LAMPIRAN IX	: PEDOMAN WAWANCARA	lvii
LAMPIRAN X	: TRANSKRIP WAWANCARA	lviii
LAMPIRAN XI	: INSTRUMEN DOKUMENTASI	lxi
LAMPIRAN XII	: STRUKTUR ORGANISASI SDN WONOKROMO II	lxii
LAMPIRAN XIII	: FOTO DOKUMENTASI PEMBELAJARAN IPS	lxiii
LAMPIRAN XIV	: BIODATA MAHASISWA	lxv

ABSTRAK

Maftuukhah, Syifaaiyatul. 2014. Penerapan Strategi *Poster Comment* dan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

Pengajaran IPS di SD/MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya, pembelajaran IPS ini masih dirasa sulit oleh siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, karena materi IPS membutuhkan banyak hafalan, sehingga siswa merasa bahwa pelajaran IPS sangat membosankan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti menerapkan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi.

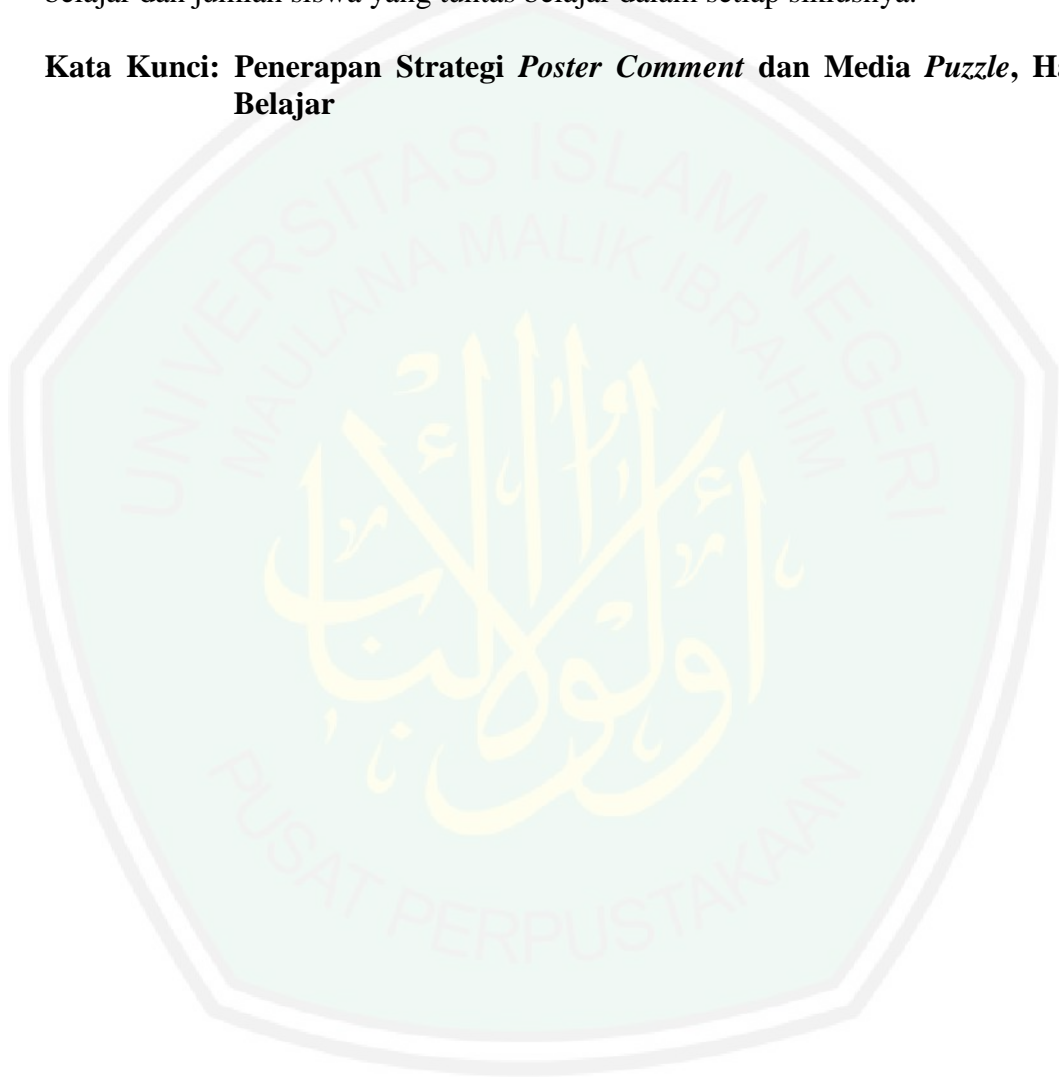
Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan proses perencanaan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, (2) mendeskripsikan proses pelaksanaan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, (3) mendeskripsikan proses evaluasi penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wonokromo II Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Instrumen kunci adalah peneliti sendiri, dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan cara mereduksi data yang tidak relevan, memaparkan data dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) proses perencanaan pembelajaran dengan menerapkan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru dan mengalami sedikit modifikasi dan perbaikan di siklus ke dua, (2) proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan berjalan dengan baik dimana guru merasa mendapat pengalaman baru dan siswa merasa senang belajar, (3) proses evaluasi pembelajaran dengan menerapkan

strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, secara kualitatif mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, keberanian berbicara, dan kerjasama antar siswa dalam kelompok, dan secara kuantitatif mampu meningkatkan hasil belajar dan jumlah siswa yang tuntas belajar dalam setiap siklusnya.

Kata Kunci: Penerapan Strategi *Poster Comment* dan Media *Puzzle*, Hasil Belajar



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan seringkali dijumpai masalah dalam proses pembelajaran, contohnya ketidak aktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Suasana yang mestinya tercipta dalam proses pembelajaran adalah bagaimana siswa benar-benar berperan aktif dalam belajar. Pada proses pembelajaran terdapat dua kegiatan yakni seorang guru mengajar dan siswa belajar. Guru mengajarkan pada siswa bagaimana cara belajar, sementara siswa seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman belajar hingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Persoalannya bagaimana mengaktifkan siswa agar secara sukarela tumbuh kesadaran mau dan senang belajar, maka guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar secara efektif, baik sifat maupun mental.

Ilmu yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, menuntut seorang guru untuk selalu kreatif dan terus *up to date*, agar sesuai dengan tuntutan masyarakat. Semakin banyaknya tuntutan yang terjadi di masyarakat, maka siswa dituntut untuk belajar secara maksimal. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang di dalamnya banyak materi yang menuntut siswa untuk menghafal seperti pada materi kelas IV semester genap yaitu tentang perkembangan teknologi komunikasi. Banyaknya materi dan alokasi waktu yang cukup sedikit dan tuntutan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang tinggi menyebabkan kesulitan belajar pada siswa. Oleh karena itu

dibutuhkan model maupun strategi pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat keluar dari kesulitan tersebut.

Siswa akan belajar secara aktif kalau rancangan pembelajaran yang disusun guru mengharuskan siswa, baik secara sukarela maupun terpaksa menuntut siswa melakukan kegiatan belajar. Rancangan pembelajaran yang mencerminkan kegiatan belajar secara aktif perlu didukung oleh kemampuan guru memfasilitasi kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian ada hubungan yang signifikan antara kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa. Mengaktifkan kegiatan belajar siswa berarti menuntut kreativitas dan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.¹

Dalam kegiatan belajar mengajar, agar seorang guru dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, memerlukan keahlian yang mantap dan utuh tentang kegiatan belajar mengajar. Salah satu keahlian yang perlu dimiliki guru adalah tentang “Strategi Belajar Mengajar” yang merupakan garis-garis besar haluan yang bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang digariskan. Strategi dalam proses belajar-mengajar merupakan suatu rencana (mengandung serangkaian aktifitas) yang dipersiapkan secara seksama untuk mencapai tujuan-tujuan belajar.²

Untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, guru harus menguasai strategi pembelajaran aktif atau *Active Learning*. Sejalan dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif, agar kegiatan belajar mengajar lebih

¹ Wahid Murni, dkk. *Keterampilan Dasar Mengajar* (Malang: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 141-142

² Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 38.

hidup dan tidak membosankan, maka guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa), sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dirinya.³ Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting. Dilihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.⁴

Dalam pembelajaran IPS diperlukan metode atau strategi pembelajaran yang tepat, bahkan tidak hanya menerapkan metode atau strategi saja agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien, selain itu juga harus ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar, hal ini tidak terlepas dari

³ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 1997), hlm. 2

beberapa faktor kendala yang dihadapi khususnya pada materi IPS, contohnya yaitu bahwa materi IPS sudah terlihat jelas banyak mengandung teori, sehingga siswa cenderung dituntut untuk banyak menghafalkan, sehingga siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan.

Salah satu faktor kendala belajar dari siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan adalah metode atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran IPS masih bersifat konvensional dengan metode ceramah dan kesiapan dari siswa itu sendiri yang menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan untuk dipelajari karena banyaknya materi yang harus dihafalkan, sehingga nilai hasil belajar siswa kelas IV khususnya pada materi perkembangan teknologi komunikasi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini dibuktikan dari adanya data hasil belajar siswa *pre research* yang dimiliki oleh guru kelas IV yang menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas IV masih di bawah KKM yang telah ditetapkan.

Lembaga yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini yaitu di Sekolah Dasar Negeri Wonokromo II, yang mana merupakan sebuah lembaga pendidikan tingkat dasar yang berada di kota Lamongan sebelah selatan, tepatnya di Dusun Gabus Desa Wonokromo Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan. Lembaga ini berdiri pada tahun 1977. Jarak sekolah dari kecamatan yaitu \pm 3 km. Jumlah siswa dari kelas I – VI berjumlah 87 anak. Jumlah tenaga pengajar 11 orang yang terdiri dari Kepala Sekolah, 6 guru kelas, 1 guru Pendidikan Agama Islam (PAI), 1 guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes), 1 guru

Bahasa Inggris yang merangkap mengajar komputer, 1 guru Bahasa Arab, serta memiliki 1 penjaga sekolah. Guru yang sudah lulus sertifikasi ada 6 orang, yang belum sertifikasi 1 orang, dan ada 4 orang guru sukuan. Siswa yang bersekolah di sekolah ini berasal dari 4 dusun, yaitu dusun Gabus, dusun Wonorejo, dusun Kanoman, dan dusun Jatilangkir.

Dari sekian banyak guru yang mengajar di SD tersebut, tidak semua guru mengetahui dan menerapkan strategi pembelajaran aktif atau *Active Learning* dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas. Selain itu, guru masih belum terampil mengemas sebuah pembelajaran menjadi Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Seperti halnya guru kelas IV, dalam mengajar guru tersebut hanya menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, sehingga beberapa siswa merasa agak jenuh dan bosan dalam pembelajaran IPS tersebut. Hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika motivasi belajar siswa tinggi, maka hasil belajarnya pun akan meningkat, begitu pun sebaliknya.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas diharapkan dengan strategi pembelajaran *Active Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Maka dari itu peneliti ingin mengadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul penelitian yaitu “*Penerapan Strategi Poster Comment dan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perencanaan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan?
2. Bagaimana proses pelaksanaan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan?
3. Bagaimana proses evaluasi penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan proses perencanaan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

2. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.
3. Untuk mendeskripsikan proses evaluasi penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan ke dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur melalui 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Melalui dua siklus tersebut dapat diamati peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti merumuskan hipotesis tindakan yaitu “*Jika dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi komunikasi penerapan strategi Poster Comment dan media Puzzle direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi dengan baik, maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan akan meningkat.*”

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, seorang guru dapat menggunakan metode/strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa, di samping itu juga bisa mengikuti target kurikulum sebagaimana yang sudah ditetapkan.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu meningkatkan motivasi belajarnya, sehingga hasil belajarnya pun dapat meningkat, serta memberi semangat dalam mempelajari mata pelajaran IPS tanpa adanya rasa jenuh dan malas, selain itu siswa juga mampu meningkatkan keaktifan mereka di kelas dalam memahami dan menghayati pelajaran IPS.

3. Bagi Lembaga Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran, pengetahuan, informasi dan referensi yang berupa bacaan ilmiah. Pengembangan lembaga dengan meningkatkan kualitas KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) melalui berbagai macam strategi pembelajaran aktif atau *Active Learning*, tak hanya dalam pembelajaran IPS saja, akan tetapi dalam pembelajaran semua mata pelajaran.

4. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, yakni tentang adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi melalui penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle*.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bagi calon peneliti dan peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian ini. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional, berpengetahuan dan berpengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mengantisipasi terjadinya pembahasan yang melebar dalam mata pelajaran IPS yang mencakup beberapa Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dikuasai oleh siswa, maka peneliti memfokuskan masalah ini pada penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan tahun pelajaran 2013/2014.

G. Definisi Operasional

Merujuk pada variabel yang diteliti, maka dianggap perlu untuk mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Strategi *Poster Comment*

Strategi *Poster Comment* adalah strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar.

2. Media *Puzzle*

Media *puzzle* adalah media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Spode mendefinisikan media *puzzle* sebagai salah satu media bermain yang dapat dimainkan di atas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*) yang diletakkan di atas meja.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Benyamin Bloom secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial seperti misalnya: sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi/antropologi dan sebagainya. Geografi memberikan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sejarah memberikan wawasan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau, ekonomi memberikan wawasan tentang berbagai macam kebutuhan manusia dan sosiologi/antropologi memberikan wawasan yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial dan sebagainya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Setelah dilakukan pencarian sementara (*pre-research*), peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Di antara hasil penelitian terdahulu yang pernah diteliti adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Strategi Pembelajaran *Poster Comment* dan *Index Card Match* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VII Adi SMPN 2 Nguling Pasuruan. Skripsi karya Dwi Kurnia Juniasih (07110014) pada tahun 2011 Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dan jenis penelitiannya yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dengan Guru PAI. Pelaksanaan penelitian selama 2 siklus dengan menggunakan model desain PTK Kurt Lewin yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, pengukuran tes hasil belajar dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Poster Comment* dan *Index Card Match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIIA pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Nguling Pasuruan. Dari hasil nilai evaluasi juga dapat dilihat tentang peningkatan prestasi belajar mulai dari pre tes hingga siklus 2 dengan rincian

rata-rata kelas nilai pre tes 64,0; siklus I 66,4; dan siklus II 78,2. Peningkatan prestasi belajar pada lembar observasi siklus I sebesar 44%, dan pada siklus II sebesar 54%.¹

2. Penggunaan Metode *Poster Comment* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV C SD Insan Amanah di Malang. Skripsi karya Siti Rosyida Q. A (07140051) pada tahun 2009 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Poster Comment* meliputi: konsultasi; analisis SK, KD dan materi; pembuatan RPP, dan perencanaan evaluasi. (2) pelaksanaan metode *Poster Comment* dalam pembelajaran bahasa Inggris berlangsung selama 2 siklus dengan tema *numbers*. (3) nilai siswa kelas IV C mengalami peningkatan sebesar 31,2% pada aspek teknik penelitian, 46,5% pada aspek *grammar* dan 13,2% pada aspek kreativitas.²

3. Penerapan Media Permainan *Puzzle* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa SD Kelas II di

¹ Dwi Kurnia Juniasih, "*Implementasi Strategi Pembelajaran Poster Comment dan Index Card Match dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VII Adi SMPN 2 Nguling Pasuruan*", Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2011.

² Siti Rosyida Q. A, "*Penggunaan Metode Poster Comment dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV C SD Insan Amanah di Malang*", Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2009.

SD Negeri Pohgajih 1 Kec. Selorejo Kab. Blitar. Skripsi karya Tisna Kusuma Wardhani pada tahun 2011 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan prosedur pelaksanaan dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai *observer*, sedangkan guru kelas adalah sebagai pelaksana tindakan. Subyek penelitian tindakan siswa kelas II SD Pohgajih 1 berjumlah 18 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis deskripsi. Hal tersebut dilihat dari hasil evaluasi pada pre test siswa, tidak ada satupun siswa yang mencapai tingkat ketuntasan. Selanjutnya pada siklus I meningkat sebanyak 53% siswa atau sekitar 9 siswa mencapai tingkat ketuntasan. Pada pre test siklus II, sejumlah 10 siswa tuntas dengan prosentase 55% dan berikutnya pada post test siklus II 18 siswa mencapai ketuntasan dengan prosentase 100%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Puzzle* di SDN Pohgajih 1 dapat menciptakan pembelajaran yang santai, menarik dan nyaman yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, (2) adanya peningkatan kemampuan siswa terbukti dari hasil pre test, post test siklus I, pre tes II dan post test pada siklus II.³

³ Tisna Kusuma Wardhani, “Penerapan Media Permainan *Puzzle* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa SD Kelas II di SD Negeri Pohgajih 1 Kec. Selorejo Kab. Blitar”, Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2011.

Berikut ini disajikan tabel perbedaan kajian terdahulu dan Penelitian

Tindakan Kelas yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Fokus	Model/Strategi	Hasil Penelitian
1.	Skripsi (2011) oleh Dwi Kurnia Juniasih (07110014). Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Implementasi Strategi Pembelajaran <i>Poster Comment dan Index Card Match</i> dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VII A di SMPN 2 Nguling Pasuruan.	Penelitian ini terfokus pada implementasi strategi pembelajaran <i>Poster Comment dan Index Card Match</i> .	Peneliti menerapkan <i>collaborative active learning</i> yaitu strategi pembelajaran <i>Poster Comment dan Index Card Match</i> untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peneliti menerapkan strategi pembelajaran ini pada siswa kelas VII SMPN 2 Nguling Pasuruan.	Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui 2 siklus. Nilai pre tes 64,0; siklus I 66,4; dan siklus II 78,2. Peningkatan prestasi belajar pada lembar observasi siklus I sebesar 44%, dan pada siklus II sebesar 54%.
2.	Skripsi (2009) oleh Siti Rosyida Q. A	Penelitian ini terfokus pada	Peneliti menerapkan	Dapat meningkatkan kemampuan menulis

	(07140051). Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penggunaan Metode <i>Poster Comment</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV C SD Insan Amanah di Malang.	penggunaan metode <i>Poster Comment</i> .	metode <i>Poster Comment</i> untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Peneliti menerapkan strategi ini pada siswa kelas IV C SD Insan Amanah Malang.	siswa melalui 2 siklus. Nilai siswa kelas IV C mengalami peningkatan sebesar 31,2% pada aspek teknik penelitian, 46,5% pada aspek <i>grammar</i> dan 13,2% pada aspek kreativitas.
3.	Skripsi (2011) oleh Tisna Kusuma Wardhani. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Penerapan Media Permainan <i>Puzzle</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa SD Kelas II di SD Negeri Pohgajih 1 Kec. Selorejo Kab. Blitar.	Penelitian ini terfokus pada penerapan media permainan <i>Puzzle</i> .	Peneliti menerapkan media permainan <i>Puzzle</i> untuk meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat menciptakan pembelajaran yang santai, menarik dan nyaman yang dapat	Dapat meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa melalui 2 siklus. Pada siklus I meningkat sebanyak 53% siswa atau sekitar 9 siswa mencapai tingkat ketuntasan. Pada pre tes siklus II, sejumlah 10 siswa tuntas dengan prosentase 55% dan berikutnya pada post test siklus II 18 siswa mencapai

			meningkatkan keaktifan siswa. Peneliti menerapkan media permainan ini di kelas II SDN Pohgajih 1 Kec. Selorejo Kab. Blitar.	ketuntasan dengan prosentase 100%.
--	--	--	--	------------------------------------

B. Konsep Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari kata Yunani *strategia* yang berarti ilmu perang atau panglima perang. Berdasarkan pengertian ini, maka strategi adalah suatu seni merancang operasi di dalam peperangan, seperti cara-cara mengatur posisi atau siasat berperang, angkatan darat atau laut. *Strategia* dapat pula diartikan sebagai suatu kejadian atau peristiwa. Secara umum sering dikemukakan bahwa strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam bidang administrasi, strategi diartikan sebagai upaya yang bersifat makro, menyeluruh jangka panjang dan didasarkan atas keputusan hasil penalaran. Strategi dimaknai pula sebagai tugas pokok lapisan sistem tingkat atas. Pada perkembangannya kata strategi digunakan dalam hampir semua disiplin ilmu, termasuk pula dalam ranah kebudayaan dan kebahasaan.⁴

⁴ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 2

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua tahun 1989 strategi adalah ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa-bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai. Dalam konteks pengajaran, menurut Gagne strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Artinya, bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berpikir secara unik untuk dapat menganalisis, memecahkan masalah di dalam mengambil keputusan. Secara umum pengertian strategi ialah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.⁵

H. Mansyur menjelaskan bahwa “strategi” dapat diartikan “Sebagai garis-garis besar haluan bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang telah ditentukan.”⁶ Kemudian Menurut Newman an Logan, strategi dasar dari setiap usaha meliputi 4 hal sebagai berikut:⁷

- a. Pengidentifikasian dan penetapan spesifikasi dan kualifikasi tujuan yang harus dicapai dengan memperhatikan dan mempertimbangkan aspirasi masyarakat yang memerlukannya.
- b. Pertimbangan dan pemilihan cara pendekatan utama yang dianggap ampuh untuk mencapai sasaran.
- c. Pertimbangan dan penetapan langkah-langkah yang ditempuh sejak titik awal pelaksanaan sampai titik akhir dimana sasaran tercapai.

⁵ *Ibid.*, hlm. 3

⁶ Anissatul Mufarokah, *op.cit.*, hlm. 36

⁷ *Ibid.*, hlm. 36-37

- d. Pertimbangan dan penetapan tolak ukur dan ukuran baku untuk digunakan dalam mengukur taraf keberhasilan usaha.

Dalam perkembangannya, konsep strategi telah banyak digunakan dalam berbagai situasi, termasuk untuk situasi pendidikan. Implementasi konsep strategi dalam situasi dan kondisi belajar-mengajar ini, sekurang-kurangnya melahirkan pengertian berikut:⁸

- a. Strategi merupakan suatu keputusan bertindak dari guru dengan menggunakan kecakapan dan sumber daya pendidikan yang tersedia untuk mencapai tujuan melalui hubungan yang efektif antara lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan. Lingkungan disini adalah lingkungan yang memungkinkan peserta didik belajar dan guru mengajar. Sedangkan kondisi dimaksudkan sebagai suatu iklim kondusif dalam belajar mengajar, seperti disiplin, kreatifitas, inisiatif, dan sebagainya.
- b. Strategi merupakan garis-garis besar haluan bertindak dalam mengelola proses belajar untuk mencapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.
- c. Strategi dalam proses belajar-mengajar merupakan suatu rencana (mengandung serangkaian aktifitas) yang dipersiapkan secara seksama untuk mencapai tujuan-tujuan belajar.
- d. Strategi sebagai pola-pola umum kegiatan guru dalam perwujudan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

⁸ *Ibid.*, hlm. 37-38

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.⁹

Hakikat strategi pembelajaran menurut Zaini dan Bahri adalah sebagai berikut:

“Strategi pembelajaran mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha untuk mencapai pembelajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan pengajar dan peserta didik dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Ada empat strategi dasar dalam pembelajaran, yaitu mengidentifikasi apa yang diharapkan, memilih sistem pendekatan, memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran, menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan.”¹⁰

Secara singkat strategi belajar-mengajar, pada dasarnya mencakup empat hal utama, yaitu (1) penetapan Tujuan Pengajaran Khusus (TPK); yaitu gambaran dari perubahan tingkah laku dan kepribadian peserta didik yang

⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hlm. 126

¹⁰ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *op.cit.*, hlm. 8

diharapkan. (2) pemilihan sistem pendekatan belajar mengajar yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan. (3) pemilihan dan penetapan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang tepat yang dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan (4) penetapan kriteria keberhasilan proses belajar mengajar sebagai pegangan dalam mengadakan evaluasi belajar mengajar.¹¹

2. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

a. Strategi Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung adalah istilah yang sering digunakan untuk teknik pembelajaran Ekspositoris, atau teknik penyampaian semacam kuliah (sering juga digunakan istilah “*chalk and talk*”). Strategi pembelajaran langsung merupakan bentuk dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*). Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur. Diharapkan apa yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik.

Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik (*academic achievement*) siswa. Metode pembelajaran dengan kuliah dan demonstrasi merupakan bentuk-bentuk strategi pembelajaran langsung.

¹¹ Anissatul Mufarokah, *loc.cit.*

b. Strategi Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didik melalui jalinan kerjasama/gotong royong antar berbagai komponen, baik kerjasama antar sesama peserta didik (belajar secara berkelompok di kelas), kerjasama dengan pihak sekolah (tenaga kependidikan yang ada di sekolah/madrasah), kerjasama dengan anggota keluarga, kerjasama dengan masyarakat (tokoh masyarakat, organisasi sosial kemasyarakatan, para ulama, dan lainnya). Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya melalui kerja bersama dalam sebuah kelompok.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penerapan pembelajaran kooperatif ini menurut Etin Solihatin, yang dikutip A. Fatah Yasin dalam bukunya yang berjudul *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam* adalah sebagai berikut:¹²

- 1) Tahap perencanaan program pembelajaran ; seorang pendidik (guru) membuat rancangan program pembelajaran dengan mempertimbangkan target yang akan dicapai dalam pembelajaran yang meliputi target pencapaian aspek pengetahuan dan pemahaman, aspek sikap dan perilaku sosial peserta didik (siswa). Rancangan yang dibuat oleh pendidik (guru) tersebut meliputi berbagai aspek yang

¹² A. Fatah Yasin, *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam* (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm. 176-180

akan dilakukan oleh peserta didik dalam belajar, termasuk menentukan kompetensi apa yang akan dicapai, materinya apa dan bahannya diambil dari mana, pengalaman belajar yang dilakukan bagaimana, dan bagaimana cara menilainya, semua aspek tersebut harus mencerminkan dan mengandung unsur-unsur yang dapat dikerjakan dalam kegiatan kelompok.

- 2) Penyajian materi; dalam penyajian ini pendidik langsung membentuk kelompok-kelompok dan masing-masing kelompok kemudian bekerja untuk memahami materi sesuai dengan skenario yang dibuat oleh pendidik. Dalam tahap ini pendidik mengaktifkan diri untuk mengobservasi kerja peserta didik dengan mengumpulkan penilaian skala sikap selama kegiatan belajar dalam kelompok tersebut berlangsung. Dari sini dapat diketahui siapa melakukan apa dan seberapa besar partisipasi dalam kerja kelompok masing-masing anggota.
- 3) Pendampingan dan pembimbingan; dalam memulai kerja kelompok pendidik selalu aktif membimbing, mengarahkan dan menunjukkan berbagai hal yang dirasa sulit atau belum bisa dipahami peserta didik selama proses kerja kelompok berlangsung, sehingga diupayakan hasil dari kerja kelompok berhasil maksimal.
- 4) Presentasi; pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dari sini pendidik mengetahui seberapa besar tingkat ketercapaian masing-masing

kelompok dalam bekerja, apakah sesuai dengan target yang diharapkan atau tidak.

Setelah masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja masing-masing, maka pendidik harus memberikan komentar/penjelasan dan memberikan pujian atau merayakan hasil usaha peserta didik melalui kerja kelompok tersebut. Disamping itu pendidik juga perlu mengulas sedikit materi dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat ketercapaian dalam belajar.

c. Strategi Pembelajaran *Problem Solving*

Mengajar memecahkan masalah berbeda dengan penggunaan pemecahan masalah sebagai suatu strategi pembelajaran. Mengajar memecahkan masalah adalah mengajar bagaimana siswa memecahkan suatu persoalan, misalkan memecahkan soal-soal matematika. Sedangkan strategi pembelajaran pemecahan masalah adalah teknik untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemecahan masalah. Dengan demikian perbedaan keduanya terletak pada kedudukan pemecahan masalah itu. Mengajar memecahkan masalah berarti pemecahan masalah itu sebagai isi atau *content* dari pelajaran, sedangkan pemecahan masalah adalah sebagai suatu strategi. Jadi, kedudukan pemecahan masalah hanya sebagai suatu alat saja untuk memahami materi pembelajaran.

Ada beberapa ciri strategi pembelajaran dengan pemecahan masalah: Pertama, bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil; Kedua, pembelajaran ditekankan kepada materi pelajaran yang mendukung persoalan-persoalan untuk dipecahkan dan lebih disukai persoalan yang banyak kemungkinan cara pemecahannya; Ketiga, siswa menggunakan banyak pendekatan dalam belajar; Keempat, hasil dari pemecahan masalah adalah tukar pendapat (*sharing*) di antara semua siswa.

d. Strategi Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Dalam hal ini proses aktivitas pembelajaran didominasi oleh peserta didik dengan menggunakan otak untuk menemukan konsep dan memecahkan masalah yang sedang dipelajari, disamping itu juga untuk menyiapkan mental dan melatih keterampilan fisiknya.

Beberapa strategi dalam pembelajaran aktif, antara lain:¹³

1) *Critical Incident* (Mengkritisi Pengalaman Penting)

Strategi ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk mengingat pengalaman yang pernah dijumpai atau dialami sendiri kemudian dikaitkan dengan materi bahasan.

¹³ *Ibid.*, hlm. 180-190

2) *Reading Guide* (Penuntun Bacaan)

Strategi ini digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan cara membaca suatu teks bacaan (buku, majalah, koran, dll) sesuai dengan materi bahasan.

3) *Poster Comment* (Mengomentari Gambar)

Strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar. Gambar tersebut tentu saja berkaitan dengan pencapaian suatu kompetensi dalam pembelajarannya.

4) *Index Card Match* (Mencari Pasangan Jawaban)

Suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan.

5) *Card Sort* (Mensortir Kartu)

Suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran.

6) *The Power Of Two* (Kekuatan Berpasangan)

Suatu strategi yang digunakan oleh guru dengan maksud mengajak peserta didik untuk belajar dengan cara berpasangan, karena hasil belajar berpasangan dua orang memiliki kekuatan yang lebih dibanding sendirian.

7) *Snowballing* (1,2,4,8.... dst)

Suatu strategi yang digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk merumuskan sebuah jawaban dari pertanyaan guru dengan cara sendirian (1 orang) kemudian hasilnya dipadukan kepada teman lain dalam kelompok kecil (2 orang) sampai menjadi rumusan yang disepakati ke dalam kelompok besar (1,2,4,8.... dst).

8) *Concept Mapping* (Peta Konsep)

Suatu cara yang digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk membuat konsep atau kata-kata kunci dari suatu pokok persoalan sebagai rumusan inti pelajaran.

9) *Jigsaw*

Strategi kerja kelompok yang terstruktur didasarkan pada kerjasama dan tanggung jawab. Strategi ini menjamin setiap peserta didik memikul suatu tanggung jawab yang signifikan dalam kelompok.

10) *Brainstorming* (Curah Pendapat) dan *Elisitasi* (Seleksi Pendapat)

Strategi yang digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk mencurahkan pendapatnya atau memunculkan ide gagasan secara lisan. Curah pendapat dapat menjadi pembuka dari sejumlah kegiatan. Kegiatan ini perlu dikendalikan oleh pendidik tetapi tidak membatasi semua gagasan atau pendapat yang muncul dari peserta didik, kemudian di *Elisitasi* atau dipilih jawabannya yang dianggap benar dan cocok.

11) *Information Search* (Mencari Informasi)

Suatu cara yang digunakan oleh guru dengan maksud mengajak peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan baik oleh pendidik maupun peserta didik sendiri, kemudian mencari informasi jawabannya lewat membaca untuk menemukan informasi yang akurat.

12) *Active Debat* (Debat Aktif)

Strategi ini dapat mendorong pemikiran dan perenungan terutama kalau peserta didik diharapkan mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinannya.

13) *Everyone is Teacher Here* (Semua adalah Pendidik/Guru)

Strategi yang digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk semuanya berperan menjadi narasumber terhadap sesama temannya di kelas belajar.

3. **Hakikat Strategi *Poster Comment***

Poster comment (mengomentari gambar) adalah salah satu strategi *active learning* (pembelajaran aktif). Strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar. Gambar tersebut tentu saja berkaitan dengan pencapaian suatu kompetensi dalam pembelajarannya.

Langkah-langkah penerapannya dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:¹⁴

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 183-184

- a. Pendidik menyediakan potongan gambar yang dihubungkan dengan materi bahasan.
- b. Jangan ada tulisan apapun dalam gambar tersebut.
- c. Peserta didik disuruh berkomentar dengan bebas secara bergiliran, kira-kira ide apa yang akan dimunculkan setelah melihat gambar tersebut.
- d. Peserta didik boleh mengeluarkan pendapat yang berbeda, karena pikiran manusia juga berbeda-beda.
- e. Pendidik sudah mempersiapkan rumusan jawaban yang tepat mengenai gambar tersebut, sehingga peserta didik merasa dapat penjelasan sekaligus dapat pula menyaksikan gambarnya.

C. Konsep Media *Puzzle*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وَسَائِلَ). Gerlach & Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis,

atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹⁵

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹⁶

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting. Dilihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 3

¹⁶ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 6

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.¹⁷

Selain itu tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Sanaky dalam bukunya *Media Pembelajaran*, sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajaran (siswa) dalam proses pembelajaran.¹⁸

Hamalik 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 psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.¹⁹ Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 1997), hlm. 2

¹⁸ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 4

¹⁹ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 16

Berkaitan dengan nilai media pembelajaran, Pupuh dan Sobry dalam bukunya mengutip Nana Sudjana yang mengemukakan beberapa nilai praktis, yakni:

- a. Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir dan dapat mengurangi verbalisme.
- b. Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
- c. Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran dan berkembangnya kemampuan berbahasa.
- f. Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu berkembangnya pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- g. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang baik.
- h. Metode mengajarkan lebih bervariasi.
- i. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.²⁰

²⁰ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami* (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 67

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru.
- d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Secanggih apapun medianya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.²¹

²¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *op.cit.*, hlm. 4-5

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebab media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

2. Hakikat Media Puzzle

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *puzzle* adalah “teka-teki”. Menurut Hamalik, gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran.²² Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja.

Di antara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab *puzzle* itu disukai

²² Muhammad Abdullah, *Pengertian Puzzle*
(<http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html>, diakses 3 September 2013 jam 20.49 WIB)

oleh siswa, harganya relatif terjangkau dan tidak sulit mencarinya. Spode mendefinisikan media *puzzle* sebagai salah satu media bermain yang dapat dimainkan di atas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*) yang diletakkan di atas meja.²³ Dengan demikian, maka si anak dapat mengambil dan mengembalikan sendiri media *puzzle* tersebut ke tempat penyimpanan media semula.

Tujuan permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- b. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa.
- c. Melatih strategi dalam bekerja sama antarsiswa.
- d. Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- e. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa.
- f. Menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa.
- g. Menghibur para siswa di dalam kelas.²⁴

Manfaat *puzzle* sebagai media bermain dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle* anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Dengan sedikit arahan contoh dari guru, sang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara

²³ Muzamil Misbach, *Media Puzzle* (<http://economicsjurnal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html>, diakses pada 3 September 2013 jam 20.29 WIB)

²⁴ Raisatun Nisak, *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar-Mengajar* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 110

mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Misalnya, anak memasang warna merah dengan warna merah lagi. Lalu memasang *puzzle* bergambar kaki atau roda selalu di bagian bawah *puzzle*.

- b. Meningkatkan keterampilan motorik halus. Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Untuk itu anak usia di bawah tiga tahun (balita) direkomendasikan untuk diberikan permainan *puzzle* untuk mengasah kemampuan motorik halusnya.
- c. Melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi. *Puzzle* yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak. Melalui *puzzle* ini mereka akan menyimpulkan di mana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.
- d. Melatih kesabaran. *Puzzle* dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berfikir dahulu sebelum bertindak. Dengan bermain *puzzle* anak bisa belajar melatih kesabarannya dalam menyelesaikan suatu tantangan.

- e. Pengetahuan melalui *puzzle*. Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran, dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan. Namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapatkan bimbingan.
- f. Meningkatkan keterampilan sosial. *Puzzle* dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *puzzle* dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari *puzzle* tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sehingga akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain.²⁵

D. Hakikat Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yaitu sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Sedangkan evaluasi merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian, pengukuran dan perbandingan hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran.

²⁵ Muhammad Abdullah, *Pengertian Puzzle*
(<http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html>, diakses 3 September 2013 jam 20.49 WIB)

Tujuan utama evaluasi selain untuk mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan juga symbol. Apabila tujuan utama dari evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditujukan untuk berbagai keperluan.²⁶

Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori. Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:²⁷

- a. Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.

²⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 200

²⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) hlm. 5-6

Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai sebagai standar perilaku.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah , yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.²⁸ Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah

²⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1989)

psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleksi, (b) keterampilan gerak dasar, (c), kemampuan perspektual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini:

- a. Untuk diagnosis dan pengembangan, penggunaan hasil belajar dijadikan sebagai alat mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Untuk seleksi, hasil belajar yang diperoleh oleh siswa seringkali dijadikan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa ketika naik pada jenjang pendidikan selanjutnya.
- c. Untuk kenaikan kelas, dari hasil belajar yang diperoleh siswa akan dapat diketahui apakah siswa dapat naik kelas, apakah hasil belajar dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

- d. Untuk penempatan, hasil belajar siswa digunakan untuk menentukan kelas siswa sesuai dengan kemampuan mereka dan potensi yang dimiliki, hal ini dilakukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara lebih optimal.²⁹

2. Pentingnya Penilaian Hasil Belajar

Suharsimi berkata dalam buku Putro Widoyoko yang berjudul *Evaluasi Program Pembelajaran*, seorang guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan penilaian hasil belajar mempunyai makna yang penting, baik bagi siswa, guru maupun sekolah. Adapun makna penilaian bagi ketiga pihak tersebut adalah:

a. Makna Bagi Siswa

Dengan diadakannya penilaian hasil belajar, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru. Hasil yang diperoleh oleh siswa dari penilaian hasil belajar ini ada kemungkinan:

1) Memuaskan

Jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan dan hasil itu menyenangkan, tentu kepuasan itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan lain waktu. Akibatnya, siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil

²⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *op.cit.*, hlm. 201

yang lebih memuaskan. Keadaan sebaliknya dapat juga terjadi, yakni siswa sudah merasa puas dengan hasil yang diperoleh dan usahanya menjadi kurang gigih untuk lain kali.

2) Tidak Memuaskan

Jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh, ia akan berusaha agar lain kali keadaan itu tidak terulang lagi. Maka ia selalu belajar giat. Namun demikian, dapat juga sebaliknya. Bagi siswa yang lemah kemauannya, akan menjadi putus asa dengan hasil kurang memuaskan yang telah diterimanya.³⁰

b. Makna Bagi Guru

- 1) Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui siswa-siswa mana yang sudah berhak melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kompetensi yang diharapkan, maupun mengetahui siswa-siswa yang belum berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan. Dengan petunjuk ini guru dapat lebih memusatkan perhatiannya kepada siswa-siswa yang belum berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan.
- 2) Berdasarkan penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui apakah pengalaman belajar (materi pelajaran) yang disajikan sudah tepat bagi siswa, sehingga untuk kegiatan pembelajaran di waktu yang akan datang tidak perlu diadakan perubahan.

³⁰ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 36-37

3) Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui apakah strategi pembelajaran yang digunakan sudah tepat apa belum. Jika sebagian besar dari siswa memperoleh dari hasil penilaian yang diadakan, mungkin hlm ini disebabkan oleh strategi atau metode pembelajaran yang kurang tepat. Apabila demikian hlmnya, maka guru harus introspeksi diri dan mencoba mencari strategi lain dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

c. Makna Bagi Sekolah

- 1) Apabila guru-guru mengadakan penilaian dan diketahui bagaimana hasil belajar siswa-siswanya, maka akan dapat diketahui pula apakah kondisi belajar maupun kultur akademik yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan apa belum. Hasil belajar siswa merupakan cermin kualitas suatu sekolah.
- 2) Informasi hasil penilaian yang diperoleh dari tahu ke tahun dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah untuk mengetahui apakah yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar pendidikan sebagaimana dituntut Standar Nasional Pendidikan (SNP) atau belum. Pemenuhan berbagai standar akan terlihat dari bagusny hasil penilaian hasil belajar siswa.

- 3) Informasi hasil penilaian yang diperoleh dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi sekolah untuk menyusun berbagai program pendidikan di sekolah untuk masa-masa yang akan datang.³¹

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.³² Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

E. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional (SPN) No. 20 Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan

³¹ *Ibid.*, hlm.39

³² Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensido Offset, 1989)

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan hakikat pembelajaran dalam pendidikan karakter didefinisikan sebagai *Pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan/dirujuk pada suatu nilai*. Penguatan adalah upaya untuk melapisi suatu perilaku anak sehingga berlapis (kuat). Pengembangan perilaku adalah proses adaptasi perilaku anak terhadap situasi dan kondisi baru yang dihadapi yang berdasarkan pengalaman anak. Kegiatan penguatan dan pengembangan didasarkan pada suatu nilai yang dirujuk.³³

Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal. Langkah pertama dalam merancang pembelajaran ialah merumuskan apa hasil pembelajaran itu. Gagne dan Briggs (1979) menyarankan perumusan hasil pembelajaran dalam bentuk tujuan performansi. Maka dari itu, komponen esensial pembelajaran ialah (1) merumuskan tujuan performansi dan (2) mengenali acara pembelajaran yang cocok bagi tujuan-tujuan tertentu.³⁴

Tugas tujuan performansi bagi pembelajaran ialah bahwa itu merupakan pernyataan yang tidak meragukan artinya mengenai kapabilitas yang akan dipelajari. Istilah-istilah seperti “mengerti”, “memahami”, dan “menghargai” harus diganti dengan istilah-istilah yang lebih tepat yang secara jelas memberitahukan apa keterampilan atau sikap yang akan dicapai. Suatu

³³ Dharma Kesuma, dkk, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 110

³⁴ Margaret E. Bell Gredler, *Belajar dan Membelajarkan* (Rajawali), hlm. 207

contoh tujuan performansi ialah: “Siswa dapat menemukan pemecahan soal persamaan kuadrat dengan satu bilangan anu”.³⁵

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka member wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sosial sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.³⁶

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan

³⁵ *Ibid.*, hlm. 208

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 137-138

agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik.³⁷

Pengajaran IPS di setiap jenjang pendidikan kita harus melakukan pembatasan-pembatasan sesuai dengan kemampuan siswa pada tingkat masing-masing. Pada jenjang SD/MI pelajaran ilmu sosial dikemas dalam bentuk IPS Terpadu. Ruang lingkup pengajaran IPS di SD/MI dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan hidup murid-murid SD/MI tersebut.

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI berfungsi mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini.

3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai

³⁷ *Ibid.*, hlm. 143

bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan siswa upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.³⁸

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:³⁹

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

³⁸ Etin Solihatini dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi Aksara), hlm. 15

³⁹ Margaret E. Bell Gredler, *op.cit.*, hlm. 176-177

- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- f. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- g. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- h. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*” dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- i. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

Jadi, tujuan IPS di tingkat SD/MI ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Di samping itu juga bertujuan bagaimana sikap siswa terhadap

pelajaran berupa: penerimaan, jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai, dan menceritakan.

F. Penerapan Strategi *Poster Comment* dan *Media Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Nursid Sumaatmadja yang dikutip oleh Trianto, pembelajaran IPS adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.⁴⁰

Dalam suatu proses belajar mengajar, 2 unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Selain itu, guru juga harus benar-benar memperhatikan bagaimana hasil belajar siswa dari hari ke hari, apakah meningkat ataukah malah menurun. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

⁴⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 121

Pada pelajaran IPS, khususnya pada materi perkembangan teknologi komunikasi ini, peneliti menerapkan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonokromo II Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan. Sebelum diadakannya penelitian ini, peneliti melihat proses pendidikan di SDN Wonokromo II tersebut masih konvensional dan masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar kurang adanya pembaharuan dan bersifat monoton.

Dari sini peneliti menerapkan strategi *Poster Comment* dimana siswa kelas IV SDN Wonokromo II diperlihatkan satu per satu gambar-gambar tentang perkembangan teknologi komunikasi dan diminta untuk dapat mengomentari gambar tersebut sesuai dengan materi pelajaran dengan menggunakan bahasa mereka sendiri secara benar dan jelas. Selain itu peneliti juga mengajak siswa untuk dapat menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh secara berkelompok. Peneliti menerapkan *puzzle* secara berkelompok, agar siswa dapat bekerjasama dengan teman-teman yang lainnya, sehingga dapat menumbuhkan rasa sosialisasi yang tinggi terhadap teman yang lainnya. Karena dalam kegiatan pembelajaran, utamanya pembelajaran IPS, siswa tidak hanya dituntut untuk bekerja secara individu, tetapi juga kelompok, agar nantinya di masyarakat siswa dapat menanamkan nilai-nilai sosial yang telah diajarkan di sekolah, serta dapat bekerja sama dan bergotong royong dengan masyarakat yang lainnya dengan baik.

Poster comment (mengomentari gambar) adalah salah satu strategi *Active Learning* (pembelajaran aktif). Strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar. Gambar tersebut tentu saja berkaitan dengan pencapaian suatu kompetensi dalam pembelajarannya. Langkah-langkah penerapannya dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:⁴¹

1. Pendidik menyediakan potongan gambar yang dihubungkan dengan materi bahasan.
2. Jangan ada tulisan apapun dalam gambar tersebut.
3. Peserta didik disuruh berkomentar dengan bebas secara bergiliran, kira-kira ide apa yang akan dimunculkan setelah melihat gambar tersebut.
4. Peserta didik boleh mengeluarkan pendapat yang berbeda, karena pikiran manusia juga berbeda-beda.
5. Pendidik sudah mempersiapkan rumusan jawaban yang tepat mengenai gambar tersebut, sehingga peserta didik merasa dapat penjelasan sekaligus dapat pula menyaksikan gambarnya.

Puzzle adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab *puzzle* itu disukai oleh siswa, harganya relative terjangkau dan tidak sulit mencarinya. Spode mendefinisikan media *puzzle* sebagai salah satu media bermain yang dapat dimainkan di atas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*) yang diletakkan di atas meja. Dengan demikian, maka si anak dapat

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 183-184

mengambil dan mengembalikan sendiri media *puzzle* tersebut ke tempat penyimpanan media semula.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Durasi permainan ini tidak terbatas. Beberapa sifat dari permainan ini yaitu kelompok dan setiap kelompok terdiri atas 4-5 siswa. Bahan yang harus dipersiapkan dalam permainan ini yakni pulpen, kertas, amplop, *puzzle*, majalah, dan koran. Langkah-langkah penerapan permainan ini dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Carilah gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran, misalnya peta pulau Jawa, gambar organ tubuh, gambar candi, dan lain-lain.
2. Buatlah *puzzle* dari gambar-gambar tersebut.
3. Guru juga dapat membuat *puzzle* ini dengan menggunakan program komputer, jika merasa susah dalam mendapatkan gambar.
4. Masukkan potongan-potongan gambar itu ke dalam amplop.
5. Bagikan amplop tersebut kepada masing-masing kelompok.
6. Berikan waktu secukupnya kepada mereka untuk merangkai gambar-gambar itu.
7. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan-potongan gambar tersebut.

8. Diskusikan gambar-gambar itu, terutama mengenai kelebihan dan kekurangan gambar.
9. Rayakan proses belajar mengajar ini dengan saling mengomentari gambar yang telah berhasil digabung.⁴²



⁴² *Ibid.*, hlm. 111-112

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif, yang mana peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan-catatan.¹

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni suatu penelitian yang mengkaji proses pembelajaran dikaitkan dengan pengoptimalan penggunaan metode, media, strategi pembelajaran, dimana kegiatan perbaikan pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa.² PTK dimulai dengan adanya masalah yang dirasakan sendiri oleh guru dalam pembelajaran. Masalah tersebut dapat berupa masalah yang berhubungan dengan proses dan hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan guru atau hal-hal lain yang berkaitan dengan perilaku

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 60

² Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang: UM Press, 2008), hlm.

mengajar guru dan perilaku belajar siswa. Langkah menemukan masalah dilanjutkan dengan menganalisis dan merumuskan masalah, kemudian merencanakan PTK dalam bentuk tindakan perbaikan, mengamati, dan melakukan refleksi.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti di lokasi penelitian sangat diperlukan, karena peneliti dalam penelitian adalah sebagai instrumen kunci atau instrumen utama yaitu selain sebagai pengamat, peneliti juga sebagai pelaksana tindakan. Peneliti sebagai pelaksana tindakan yakni yang membuat rancangan pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengumpul data, pewawancara, pemberi tes, pengamat, dan pembuat laporan yang dibantu oleh guru kelas IV.

Langkah awal peneliti yaitu menyiapkan surat izin melakukan penelitian skripsi yang resmi dari kampus, kemudian menyusun lembar pedoman wawancara kepada guru dan siswa kelas IV, setelah itu menyusun lembar instrumen dokumentasi kepada kepala sekolah, serta menyusun soal pre test. Peneliti melakukan wawancara serta meminta izin kepada kepala sekolah terkait hal untuk melakukan penelitian ini, kemudian melaksanakan pra tindakan dilanjutkan dengan tindakan yang dilakukan dalam dua siklus. Peneliti sebagai pemberi/pelaksana tindakan juga sebagai pengamat yang mengamati proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai akhir dibantu dengan guru kelas IV.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Wonokromo II Desa Wonokromo Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak. Alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah bahwa pemahaman siswa tentang pokok bahasan perkembangan teknologi komunikasi masih rendah, pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini juga masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yaitu ceramah, dan siswa masih perlu banyak menghafal, sehingga siswa cenderung bosan.

Sekolah ini sangat terbuka untuk melakukan penelitian, peneliti merupakan salah satu mahasiswi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tetapi peneliti memiliki relasi yang cukup banyak di sekolah tersebut, jadi cukup mudah untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 27 anak.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Lembar Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi perkembangan teknologi komunikasi. Lembar tes ini berupa soal pre test dan post test. Pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dilakukan pada waktu awal pra tindakan dan post test untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran berlangsung yang dilakukan di akhir pembelajaran setiap pertemuan kedua pada setiap siklus.

2. Lembar Pedoman Wawancara

Lembar pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek wawancara yaitu guru dan siswa kelas IV untuk mengetahui tanggapan mengenai strategi dan media pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti.

3. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas siswa, yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas-aktivitas siswa dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan berdasarkan format observasi yang telah dibuat oleh peneliti.

4. Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah seperangkat rencana yang menggambarkan proses dan prosedur pengorganisasian kegiatan pembelajaran untuk mencapai satu Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan di dalam silabus. Lembar RPP ini digunakan peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

5. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui dokumen resmi dari pihak sekolah yang berupa data sejarah berdirinya SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data struktur organisasi SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data guru dan karyawan SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data siswa SDN Wonokromo II Tikung

Lamongan, data sarana dan prasarana SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, serta data nilai hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

E. Data dan Sumber Data

Sumber data adalah subyek darimana data dapat diperoleh.³ Jadi sumber data ini menunjukkan asal informasi. Data ini harus diperoleh dari sumber data yang tepat. Jika sumber data tidak tepat maka mengakibatkan data yang terkumpul tidak relevan dengan masalah yang diselidiki. Adapun yang akan dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian kali ini adalah siswa-siswi kelas IV SDN Wonokromo II Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan, dimana siswa-siswi tersebut tidak hanya diperlukan sebagai obyek yang dikenai tindakan, tetapi juga aktif dalam kegiatan yang dilakukan.

Data yang dikumpulkan secara garis besar dapat dibagi menjadi 2 yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh peneliti. Data primer berupa (1) skor hasil tes siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan dalam mengerjakan soal-soal pre test yang diberikan di awal pra tindakan dan soal-soal post test yang diberikan di akhir pembelajaran pertemuan kedua pada setiap siklus, (2) hasil lembar observasi afektif siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, (3) hasil observasi dan catatan lapangan yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada saat

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 107

pembelajaran IPS di kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan berlangsung.

Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh pihak lain, yang biasanya dalam bentuk publikasi atau jurnal. Data sekunder berupa dokumen-dokumen resmi yang dimiliki sekolah yang meliputi data sejarah berdirinya SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data struktur organisasi SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data guru dan karyawan SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data siswa SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data sarana dan prasarana SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, serta data nilai hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap kenyataan-kenyataan yang akan diselidiki. Metode observasi sering diartikan sebagai pengamatan, yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba).⁴

Peneliti menyusun lembar observasi aktivitas siswa, yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas-aktivitas siswa dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati secara langsung

⁴ *Ibid.*, hlm. 146

peristiwa di lapangan yang dibantu oleh guru kelas IV untuk memperoleh suatu keyakinan tentang keabsahan data dengan mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis, dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan.⁵ Sementara Suharsimi menjelaskan bahwa: “Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewee*)”.⁶

Subjek wawancara yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV untuk mengetahui tanggapan mengenai strategi dan media pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti.

3. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes tulis, tes perbuatan, dan tes lisan.

Untuk mengukur kemampuan kognitif siswa, peneliti menggunakan tes tulis yang berupa pre test yang dilakukan di awal pra tindakan dan post test yang dilakukan di akhir pembelajaran pertemuan kedua pada setiap siklus. Untuk mengukur afektif siswa, peneliti menggunakan tes lisan dan tes

⁵ Iin Tri Rahayu dan Tristiadi Ardi Ardani, *Observasi dan Wawancara* (Malang: Banyumedia, 2004), hlm. 63

⁶ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, hlm. 132

perbuatan. Tes lisan untuk mengukur afektif siswa dalam kegiatan mengomentari gambar, sedangkan tes perbuatan untuk mengukur afektif siswa dalam kegiatan menyusun *puzzle* secara berkelompok. Penilaiannya berpedoman pada daftar cek (*check list*) lembar observasi/pengamatan siswa. Aspek yang dinilai dalam kegiatan mengomentari gambar adalah kejelasan komentar dan ketepatan dengan materi, sedangkan aspek yang dinilai dalam kegiatan menyusun *puzzle* adalah kerjasama dalam kelompok, kecepatan dalam menyusun potongan-potongan *puzzle*, dan ketepatan dalam menyusun potongan-potongan *puzzle*. Berikut ini adalah tabel hasil validasi instrumen soal:

Tabel 3.1
Hasil Validasi Instrumen Soal

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Soal menguji aspek pembelajaran penting	1
2.	Soal sesuai dengan indikator	1
3.	Pengecoh sudah berfungsi	0
4.	Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat	1
5.	Pokok soal dirumuskan sesuai dengan kaidah penulisan soal	1
6.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	1
7.	Pokok soal tidak memberi petunjuk ke kunci jawaban	1
8.	Gambar/grafik/tabel/diagram dan sejenisnya pada soal jelas dan berfungsi	1
9.	Pilihan jawaban beragam dan logis	1
10.	Panjang pilihan jawaban soal pilihan ganda relatif sama	1
11.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “Semua jawaban di atas salah” atau “Semua jawaban di atas benar”	0

12.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka disusun berdasarkan urutan besar kecilnya	0
13.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	1
14.	Setiap pernyataan berisi satu gagasan, konsep, prinsip, atau pemahaman	1
15.	Soal tidak diambil dari kalimat yang ada di buku pelajaran	1
16.	Satu kelompok pokok uji harus diletakkan pada halaman yang sama agar tidak menyulitkan siswa	1
17.	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	1
18.	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif	1
19.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat	1
20.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama	0

Berdasarkan hasil validasi di atas yang dilakukan oleh guru kelas IV, maka jumlah skor penilaian instrumen tersebut adalah 16 dari 20 kriteria penilaian. Untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen tersebut, maka skor tersebut kemudian dihitung sesuai dengan rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Dengan demikian, diperoleh hasil prosentase sebesar 80%, dan dinyatakan bahwa instrumen tersebut VALID/TIDAK REVISI.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti,

notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.⁷ Dalam metode dokumentasi ini peneliti mengumpulkan data-data yang dimiliki lembaga dan peneliti menformulasikan dan menyusunnya dalam bentuk laporan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Peneliti mengumpulkan data melalui dokumen resmi dari pihak sekolah yang berupa data sejarah berdirinya SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data struktur organisasi SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data guru dan karyawan SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data siswa SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, data sarana dan prasarana SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, serta data nilai hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses yang memerlukan usaha secara formal untuk mengidentifikasikan tema-tema dan menyusun hipotesis-hipotesis (gagasan-gagasan) yang ditampilkan oleh data, serta upaya untuk menunjukkan bahwa tema dan hipotesa tersebut didukung oleh data.⁸ Analisa data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensiteskannya, mencari, dan menemukan polanya, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁹

⁷ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, hlm. 236

⁸ Robert Bogdan & Steven J. Taylor, *Pengantar Metode Kualitatif Suatu Pendekatan Fenomenologis Terhadap Ilmu-Ilmu Sosial* (Surabaya: Usaha Nasional, 1992), hlm. 137

⁹ *Ibid*, hlm. 248

Analisis merupakan tahap akhir terhadap apa yang dilakukan selama berada di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian tindakan kelas. Untuk menganalisa data yang telah diperoleh melalui observasi, interview, dan dokumentasi, maka peneliti menganalisis data yang telah diperoleh untuk memastikan bahwa dengan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi IPS, khususnya pada materi perkembangan teknologi komunikasi.

Penilaian keberhasilan tindakan ditentukan sesuai dengan data yang terkumpul. Dalam penelitian ini, menentukan keberhasilan tindakan digunakan metode sebagai berikut:

1. Data penerapan pembelajaran strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* dalam pembelajaran dianalisis secara deskriptif.
2. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar dalam penelitian ini mencakup ranah kognitif dan afektif. Setiap ranah mempunyai pedoman penilaian yang berbeda. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada ranah kognitif berpedoman pada hasil tes yang berupa tes tulis dalam bentuk pilihan ganda, jawab singkat dan *essay*. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada ranah afektif berpedoman pada hasil lembar observasi kegiatan siswa dalam mengomentari gambar dan menyusun *puzzle*. Penghitungan hasil belajar pada setiap ranah adalah sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif

Pengukuran hasil belajar siswa pada ranah kognitif menggunakan tes tulis dalam bentuk tes obyektif pilihan ganda pada pre test yang berjumlah 10 butir.

Pada post test berbentuk tes obyektif pilihan ganda yang berjumlah 10 butir, jawab singkat berjumlah 5 butir, dan *essay* berjumlah 5 butir. Adapun teknik penskoran pada tes tulis ini adalah:¹⁰

$$S = R$$

Keterangan:

S = Skor yang sedang dicari

R = *Right* (jumlah jawaban betul)

Skor yang diperoleh belum dapat dikatakan skor akhir hasil belajar, karena skor tersebut adalah skor mentah. Jadi, skor yang diperoleh/skor mentah tersebut harus diubah menjadi nilai. Adapun rumus mengubah skor yang diperoleh/skor mentah menjadi nilai adalah:¹¹

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100$$

Data hasil penguasaan kognitif tiap siswa dianalisis nilainya berdasarkan KKM mata pelajaran IPS dari SDN Wonokromo II Tikung Lamongan yaitu 70. Apabila siswa memperoleh nilai ≥ 70 , maka siswa tersebut dikatakan tuntas dalam mengerjakan tes tulis. Siswa yang tidak memperoleh nilai < 70 , maka siswa tersebut dikatakan belum tuntas dalam mengerjakan tes tulis.

b. Ranah afektif

Data penguasaan ranah afektif siswa diperoleh dari daftar cek (*check list*) lembar observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle*.

¹⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 303

¹¹ *Ibid.*, hlm. 318

Tindakan yang dilakukan dikatakan berhasil jika prosentase keberhasilan minimal 70%. Adapun rumus untuk menghitung prosentase keberhasilan tindakan adalah:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

Jika pada siklus pertama prosentase keberhasilan tindakan masih di bawah 70%, maka strategi dan media yang digunakan oleh peneliti dikatakan belum berhasil, dan harus dilanjutkan pada siklus selanjutnya atau siklus kedua.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Peneliti mengecek kembali data-data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan mengamati serta melihat dokumen yang ada, dengan ini data yang didapat dari peneliti dapat diuji keabsahannya dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu peneliti juga menggunakan teknik observasi mendalam dan triangulasi sumber data, yakni dengan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dan juga dengan metode *peer deriefing*, yaitu dengan mendiskusikan data yang telah terkumpul dengan pihak-pihak yang memiliki pengetahuan dan keahlian yang relevan, baik teman sejawat dan lebih-lebih dosen pembimbing peneliti.

I. Tahap-tahap Pelaksanaan Penelitian

Kurt Lewin menjelaskan ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus-menerus.¹² Penjelasan secara detail masing-masing tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pra Tindakan

a. Mengidentifikasi Masalah

Peneliti berdiskusi dengan guru kelas IV terkait dengan permasalahan yang selama ini muncul dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, seperti melihat strategi dan media apa yang digunakan serta bagaimana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran IPS, sehingga nantinya diperlukan sebuah penyelesaian untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran tersebut.

b. Memeriksa Lapangan

Peneliti mengamati permasalahan yang ada di lapangan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, untuk mengetahui permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Kemudian peneliti juga melakukan pencatatan terhadap kejadian-kejadian di lapangan. Sebagai kegiatan memeriksa lapangan, peneliti memberikan materi pelajaran kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, kemudian melakukan pre test.

2. Tindakan

a. Siklus I

1) Perencanaan

¹² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 49

Penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b) Menyusun lembar observasi/pengamatan.
- c) Menyusun soal post test.
- d) Menyiapkan materi perkembangan teknologi komunikasi.
- e) Menyiapkan media gambar yang digunakan untuk *Poster Comment* dan *Puzzle*.
- f) Menyiapkan media pendukung yaitu media audio visual yang berupa *slide Microsoft Power Point*.
- g) Menyiapkan stick yang berupa tongkat kecil yang digunakan untuk bermain *Talking Stick*.
- h) Menyiapkan kamera.
- i) Dalam penelitian ini, personal yang terlibat adalah:
 - (1) Siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak sebagai obyek penelitian.
 - (2) Dosen pembimbing yang mengarahkan dalam pembuatan rencana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, sebagaimana yang terlampir dalam lampiran. Dalam tahap ini, peneliti berperan sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai pengamat.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung bersamaan dengan penerapan tindakan. Pengamatan dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang sedang dan telah dilaksanakan. Untuk melihat perkembangan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran IPS, peneliti menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk mengemukakan data terkait dengan penguasaan siswa dalam mengomentari gambar dan menyusun *puzzle*. Selain itu observasi juga dilakukan dengan cara mencatat hal-hal penting pada saat pembelajaran berlangsung.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk melihat hasil sementara penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat mengomentari gambar dan menyusun *Puzzle* yang telah diberikan oleh peneliti.

5) Revisi Perencanaan

Hasil yang didapatkan dari siklus pertama, menjadi patokan peneliti untuk melakukan revisi perencanaan selanjutnya. Revisi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas IV, untuk meninjau kembali rencana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya dan mendiskusikan jika ada permasalahan baru yang muncul tanpa diprediksi sebelumnya.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b) Menyusun lembar observasi/pengamatan.
- c) Menyusun soal post test.
- d) Menyiapkan materi perkembangan teknologi komunikasi.
- e) Menyiapkan media gambar yang digunakan untuk *Poster Comment* dan *Puzzle*.
- f) Menyiapkan media pendukung yaitu media audio visual yang berupa *slide Microsoft Power Point*.
- g) Menyiapkan stick yang berupa tongkat kecil yang digunakan untuk bermain *Talking Stick*.
- h) Menyiapkan kamera.
- i) Dalam penelitian ini, personal yang terlibat adalah:
 - (1) Siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak sebagai obyek penelitian.
 - (2) Dosen pembimbing yang mengarahkan dalam pembuatan rencana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

2) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, sebagaimana yang

terlampir dalam lampiran. Dalam tahap ini, peneliti berperan sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai pengamat.

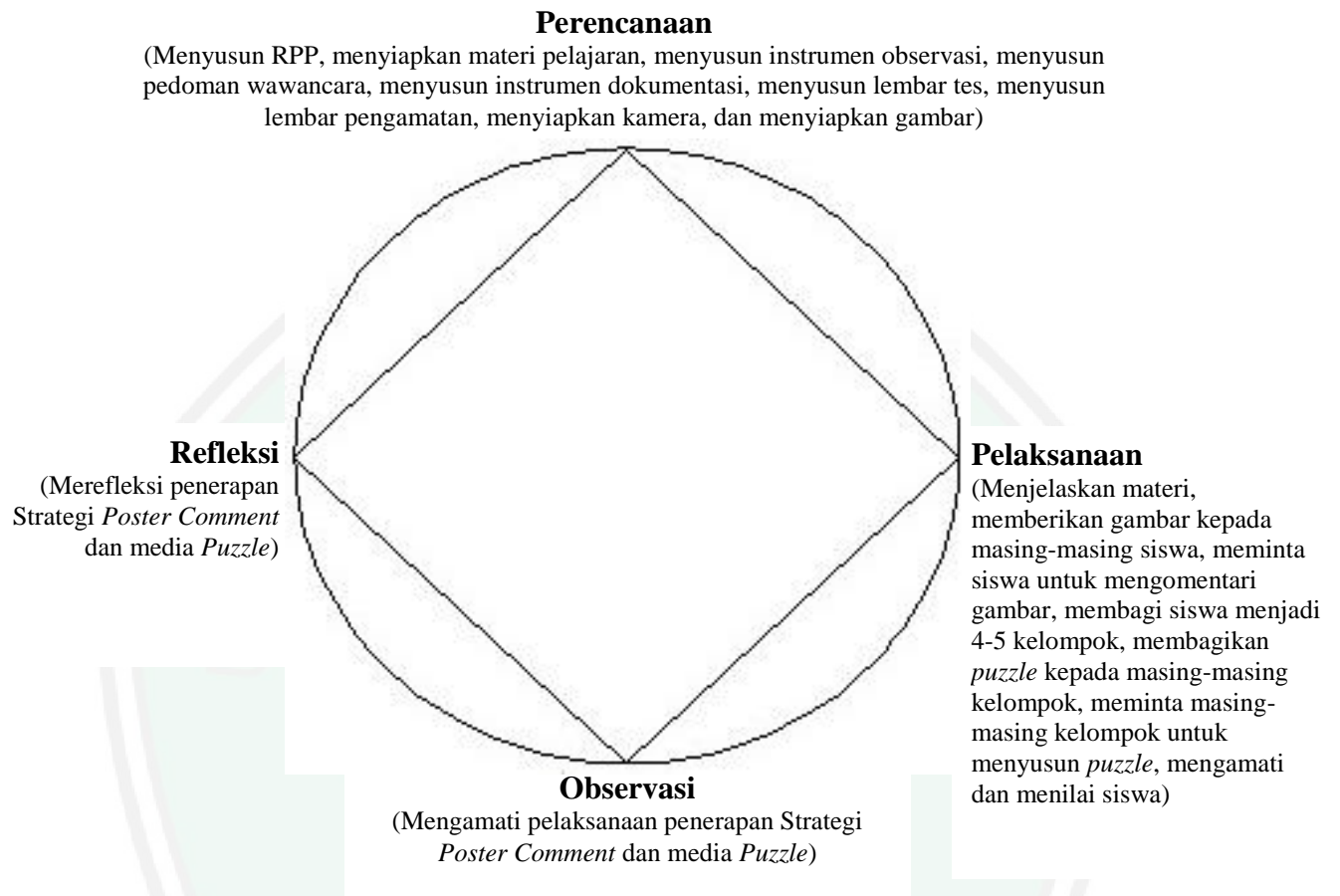
3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung bersamaan dengan penerapan tindakan. Pengamatan dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang sedang dan telah dilaksanakan. Untuk melihat perkembangan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran IPS, peneliti menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk mengemukakan data terkait dengan penguasaan siswa dalam mengomentari gambar dan menyusun *puzzle*. Selain itu observasi juga dilakukan dengan cara mencatat hal-hal penting pada saat pembelajaran berlangsung.

4) Refleksi

Peneliti mencatat hasil pengamatan dan berdiskusi dengan guru kelas IV untuk mengetahui hasil tindakan yang telah diterapkan. Peneliti merefleksi hasil dan menyimpulkan dari siklus I sampai siklus II, sehingga dapat diketahui bahwa ada peningkatan pada penguasaan mengomentari gambar dan menyusun *puzzle*.

Penjabaran di atas dapat diringkas dan dilihat dalam spiral berikut:¹³



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin

¹³ *Ibid.*, hlm. 50

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Profil Lembaga

1. Sejarah Berdirinya SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

Sekolah Dasar Negeri Wonokromo II merupakan sebuah lembaga pendidikan tingkat dasar yang berada di kota Lamongan sebelah selatan, tepatnya di Dusun Gabus Desa Wonokromo Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan. Lembaga ini berdiri pada tahun 1977. Jarak sekolah dari kecamatan yaitu 3 km. Jumlah siswa dari kelas I – VI berjumlah 87 anak. Jumlah tenaga pengajar 11 orang yang terdiri dari Kepala Sekolah, 6 guru kelas, 1 guru Pendidikan Agama Islam (PAI), 1 guru Penjaskes, 1 guru Bahasa Inggris yang merangkap mengajar komputer, 1 guru Bahasa Arab, serta memiliki 1 penjaga sekolah. Guru yang sudah lulus sertifikasi ada 6 orang, yang belum sertifikasi 1 orang, dan ada 4 orang guru sukuan. Siswa yang bersekolah di sekolah ini berasal dari 4 dusun, yaitu dusun Gabus, dusun Wonorejo, dusun Kanoman, dan dusun Jatilangkir.

SDN Wonokromo II ini telah terakreditasi Negeri. Sekolah ini diketuai oleh bapak kepala sekolah yang bernama Drs. SUSJANTO dengan Nomor Induk Pegawai 19600712 198010 1 003. Pendidikan terakhir beliau adalah S1 dan beliau kini memiliki pangkat Pembina Tk I dengan golongan ruang IV-b.

SDN Wonokromo II memiliki visi yaitu TERWUJUDNYA SISWA YANG UNGGUL DALAM PRESTASI, SANTUN DALAM BERGAUL

BERDASARKAN IMAN DAN TAKWA. Untuk mencapai visi tersebut, maka SDN Wonokromo II merumuskan misi yaitu 1) Melaksanakan proses Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM); 2) Menumbuhkan semangat kompetitif untuk meraih prestasi yang lebih baik; 3) Meningkatkan kebiasaan disiplin dalam kegiatan sehari-hari; 4) menumbuhkan sikap santun dalam pergaulan sehari-hari; dan 5) Mewujudkan perilaku siswa yang memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

2. Data Guru dan Karyawan SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

Data guru dan karyawan di Sekolah Dasar Negeri Wonokromo II Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan tahun 2013/2014 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Guru dan Karyawan SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

No.	Nama	Pangkat	Tingkat Golongan	Jabatan
1.	Drs. Susjanto NIP. 19600712 198010 1 003	Pembina Tk. I	IV-b	Kepala Sekolah
2.	Mulyadi, S.Pd.SD NIP. 19580102 197803 1 004	Pembina	IV-b	Guru Kelas VI
3.	Laminingsih, S.Pd NIP. 19580408 198010 2 003	Pembina Tk. I	IV-b	Guru Kelas I
4.	Mabruri, S.Pd NIP. 19670808 1988031 1 010	Pembina	IV-a	Guru Penjaskes
5.	Dra. Sukarti, MA NIP. 19690929 200701 2 018	Penata Muda Tk. I	III-b	Guru Agama

6.	Nasikhatun, S.Pd.SD NIP. 19780525 200801 2 028	Pengatur	II-c	Guru Kelas IV
7.	Deny Fatmawati, S.Pd NIP. 19830818 200902 2 005	Pengatur Muda Tk. I	II-b	Guru Kelas V
8.	Arso NIP. 19601010 197907 1 001	Pengatur Muda	II-a	Penjaga Sekolah
9.	Anis Mufarida, S.Pd NIP.	-	-	Guru Kelas II
10.	Hindun Chusmiati, S.Pd.I NIP.	-	-	Guru Kelas III
11.	Pipit Sugiarti NIP.	-	-	Guru Bahasa Inggris dan Komputer
12.	Siti Maria Ulfah NIP.	-	-	Guru Bahasa Arab

3. Data Siswa SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

Perkembangan siswa dari tahun ke tahun menunjukkan bahwa kualitas SDN Wonokromo II Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan ini semakin meningkat, dapat dilihat dari jumlah siswa yang semakin meningkat seperti pada data di bawah ini. Peneliti mengambil data mulai Tahun Ajaran 2011/2012 sampai 2013/2014:

Tabel 4.2
Jumlah Siswa SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

Tahun Pelajaran Kelas	2011/2012			2012/2013			2013/2014		
	L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML
Kelas I	4	3	7	7	5	12	9	11	20
Kelas II	14	11	25	4	7	11	6	4	10

Kelas III	5	5	10	14	12	26	3	3	6
Kelas IV	3	11	14	6	5	11	14	13	27
Kelas V	3	7	10	2	11	13	6	5	11
Kelas VI	9	7	16	3	7	10	2	11	13
Jumlah Semua	38	44	82	36	43	79	40	47	87
Kesimpulan	Setiap Tahun Ada Penambahan Siswa Baru								

4. Data Sarana dan Prasarana SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

Data sarana dan prasarana yang dimiliki SDN Wonokromo II Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan tahun 2010/2011, 2011/2012, dan 2012/2013 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Meubelair SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

No.	Tahun Pelajaran Jenis Sarpra	2010/2011				2011/2012				2012/2013			
		B	S	R	Jml	B	S	R	Jml	B	S	R	Jml
a.	Ruang Kelas												
	• Meja kursi murid	40	30	15	85	40	30	15	85	80	30	10	120
	• Meja kursi guru	3	5	0	8	3	5	0	8	6	2	-	8
	• Almari	-	-	-	-	-	-	-	-	7	2	-	9
	• Papan Tulis	6	-	-	6	6	-	-	6	6	-	-	6
	• Papan Panjang	6	-	-	6	6	-	-	6	6	-	-	6
	• Lain-lain												
b.	Ruang Kantor												
	• Meja kursi KS	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1
	• Meja kursi guru	2	-	-	2	2	-	-	2	2	-	-	2
	• Almari	1	1	-	2	1	1	-	2	1	1	-	2
	• Rak Dokumen	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	• Lain-lain												
c.	Ruang UKS												

	• Meja kursi murid	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1
	• Meja kursi guru	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	• Almari	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	• Bet room	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-
	• Lain-lain(P3K)	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1
d.	R. Perpustakaan												
	• Meja kursi murid	1	-			1	-		1	1	-		
	• Meja kursi guru	1	-			1	-		1	1	-		
	• Almari / Rak buku	1	-	1		1	-	1	1	1	-	1	
	• Meja baca	-				-			-	-			
	• Lain-lain	-				-			-	-			
e.	Lain-lain												
	• WC Guru	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1
	• WC Murid	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2
Kesimpulan Meubelair													
Masih banyak sarana dan prasarana yang kurang layak dipakai dan perlu bantuan													

Tabel 4.4
Alat Peraga dan Media Pembelajaran SDN Wonokromo II Tikung
Lamongan

No.	Tahun Pelajaran Jenis Sarpra	2010/2011				2011/2012				2012/2013			
		B	S	R	Jml	B	S	R	Jml	B	S	R	Jml
a.	Buku Sumber												
	Agama		101		101	84			84	96			96
	PKn		101		101	84			84	96			96
	Bahasa Indonesia		101		101	84			84	96			96
	Matematika		101		101	84			84	96			96
	IPA		101		101	84			84	96			96
	IPS		101		101	84			84	96			96
	Kertakes/SBK		101		101	84			84	96			96

	Penjaskes		101		101	84			84	96			96
	Bahasa Daerah		101		101	84			84	96			96
	Bahasa Inggris		101		101	84			84	96			96
b.	Alat Peraga												
	Agama	6	-	-	6	6	-	-	6	8	-	-	8
	PKn	2											
	Bahasa Indonesia	-	-	-	2	2	-	-	2	2	-	-	2
	Matematika	-	6	-	6	-	6	-					
	IPA	-	6	-	6	-	6	-	6	10	-	-	10
	IPS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Kertakes/SBK	2	-	-	-	2	-	-	2	2	-	-	2
	Penjaskes	2	-	-	2	-	-	-	-	4	-	-	4
	Bahasa Daerah	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Bahasa Inggris	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
c.	Media												
	• Komputer	-	-	-	4	1	-	-	1	2	-	-	2
	• TV / Radio	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1
	• Tape Recorder	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1
	• Sound Sistem	-	-	2	4	-	1	-	1	2	-	-	2
	• VCD Player	1	1	-	1	1	1	-	1	1	-	-	1
	• OHP / LCD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		-											
Kesimpulan Alat Peraga													

Tabel 4.5
Gedung dan Halaman SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

No.	Tahun Pelajaran Jenis Sarpra	2010/2011				2011/2012				2012/2013			
		B	S	R	Jml	B	S	R	Jml	B	S	R	Jml
a.	Gedung												
	• Ruang Kelas	-	3	3	6	3	3	-	6	4	3	-	7

• Kantor	-	1	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1
• WC Guru	-	1	-	1	-	1	-	1	3	-	1	4
• WC Murid	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2
• Musholla	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
• Kantin	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1
• Ruang UKS	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1
• Ruang Komputer	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
• Tempat Parkir	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	1	1
• Halaman/Tempat Upacara	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1
Kesimpulan :												
Kesimpulan Sarana Prasarana												

B. Paparan Data dan Hasil Penelitian

Pada bagian ini dipaparkan data pengamatan pelaksanaan penelitian dan data hasil belajar siswa. Data pengamatan pelaksanaan penelitian berupa proses pelaksanaan pembelajaran IPS, khususnya materi perkembangan teknologi komunikasi dengan menggunakan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle*, dan data hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi perkembangan teknologi komunikasi.

1. Proses Perencanaan Strategi *Poster Comment* dan *Media Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

a. Pra Tindakan

Pra tindakan dilaksanakan selama 1 kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 17 April 2014. Pada tahap ini, peneliti langsung memasuki kelas kemudian melakukan pendekatan diri dengan siswa yaitu dengan melakukan perkenalan diri, hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa bahwa mereka sedang dalam keadaan diteliti, kemudian peneliti memberikan materi tentang perkembangan teknologi komunikasi dengan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Peneliti melakukan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi perkembangan teknologi komunikasi.

Menurut pengamatan peneliti, terlihat kesiapan peserta didik kurang. Hal ini dibuktikan ketika peneliti sudah mulai menjelaskan materi, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS ini dan ada juga yang berbicara dengan teman sebangku. Setelah 20 menit peneliti memberikan materi, peneliti memberikan pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan, namun tidak ada siswa yang mempunyai keberanian menjawab, mereka terlihat belum menguasai materi.

Dari penjelasan tersebut, peneliti mencoba untuk mencari solusi agar pembelajaran IPS, khususnya materi perkembangan teknologi komunikasi berjalan efektif serta hasil belajar siswa meningkat dan tuntas. Solusi yang diambil yaitu dengan menerapkan strategi *Poster Comment* agar siswa mampu memberikan tanggapannya terhadap gambar-gambar yang diberikan oleh peneliti tentang materi perkembangan teknologi komunikasi dan media *Puzzle* agar siswa mampu bekerja sama dengan teman satu sama lain, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menerapkan tindakan dengan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan tindakan pra tindakan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1) Perencanaan Pra Tindakan

Peneliti menyiapkan dan menyusun perlengkapan-perengkapan pra tindakan yang dibutuhkan dalam PTK seperti:

- a) Menyiapkan surat izin melakukan penelitian skripsi yang resmi dari kampus.
- b) Menyusun lembar pedoman wawancara kepada guru dan siswa kelas IV.
- c) Menyusun lembar instrumen dokumentasi kepada kepala sekolah.
- d) Menyusun soal pre test.
- e) Menyiapkan kamera.

- f) Berkoordinasi dengan guru kelas IV tentang program dan sistem kerja pelaksanaan penelitian.

Langkah awal peneliti yaitu melakukan wawancara dengan kepala sekolah mengenai pembelajaran IPS di kelas IV serta meminta izin untuk melakukan PTK di kelas IV. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV diperoleh hasil bahwa guru masih menggunakan metode ceramah serta tanya jawab, selain itu juga kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPS yang dianggap membosankan, karena banyak materi yang harus dihafalkan oleh siswa. Oleh karena itu, seharusnya guru menggunakan strategi dan media yang cocok dan mendukung yang membuat siswa tidak merasa bosan terhadap pelajaran IPS. Atas dasar inilah peneliti berharap dapat menerapkan tindakan dengan menerapkan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perkembangan teknologi komunikasi.

2) Pelaksanaan Pra Tindakan

Pada pelaksanaan pra tindakan, peneliti sekaligus sebagai pengamat yang mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sendiri di kelas IV. Peneliti memulai pelajaran dengan salam dan do'a serta mengenalkan dan menjelaskan tujuan kedatangan peneliti di kelas. Peneliti menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis yaitu tentang perkembangan teknologi komunikasi.

Peneliti menjelaskan materi perkembangan teknologi komunikasi yang mencakup jenis-jenis komunikasi, serta perbandingan alat komunikasi zaman dahulu dan sekarang dengan menggunakan metode ceramah. Selama menjelaskan, peneliti juga terkadang sesekali mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang dijelaskan. Peneliti menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan tentang materi perkembangan teknologi komunikasi.

Peneliti membagikan soal pre test untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami materi perkembangan teknologi komunikasi. Peneliti meminta masing-masing siswa untuk mengerjakan soal-soal pre test semampu mereka. Waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir habis. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pengamatan Pra Tindakan

Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa siswa kurang siap untuk mengikuti pembelajaran IPS, selain itu siswa terlihat kurang aktif ketika peneliti menjelaskan materi, peneliti sesekali memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi kepada siswa, namun tidak ada respon dari siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.

4) Refleksi Pra Tindakan

Dari hasil pengamatan dan nilai pre test di atas, dapat diketahui bahwa nilai siswa kelas IV pada pelajaran IPS, khususnya materi perkembangan teknologi komunikasi SDN Wonokromo II Tikung Lamongan belum tuntas. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan inovasi pembelajaran dengan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* pada tindakan selanjutnya.

2. Proses Pelaksanaan Strategi *Poster Comment* dan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

a. Siklus I

1) Perencanaan

Penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b) Menyusun lembar observasi/pengamatan.
- c) Menyusun soal post test.
- d) Menyiapkan materi perkembangan teknologi komunikasi.
- e) Menyiapkan media gambar yang digunakan untuk *Poster Comment* dan *Puzzle*.

- f) Membuat *slide show* dalam *Microsoft Power Point* sebagai media pendukung.
- g) Menyiapkan stick yang berupa tongkat kecil yang digunakan untuk bermain *Talking Stick*.
- h) Menyiapkan kamera.
- i) Dalam penelitian ini, personal yang terlibat adalah:
 - (1) Siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak sebagai obyek penelitian.
 - (2) Dosen pembimbing yang mengarahkan dalam pembuatan rencana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

2) Pelaksanaan

Peneliti melakukan tindakan pada siklus I ini sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Kamis tanggal 24 April 2014 dan pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 30 April 2014. Adapun kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* yang diterapkan pada siklus I yaitu sebagai berikut:

a) *Pertemuan I : 3 x 35 menit (Kamis, 24 April 2014)*

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 April 2014 selama 3 x 35 menit. Pada kegiatan awal, peneliti memasuki kelas pada pukul 10.25 WIB. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan laptop dan LCD. Peneliti mengucapkan salam, mengucapkan basmalah dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum

memulai pelajaran. Peneliti bertanya tentang keadaan siswa dan kesiapan dalam menerima pelajaran yaitu dengan ucapan, “*bagaimana kabarnya anak-anak hari ini?*”. Siswa dengan serentak menjawab, “*Alhamdulillah, sehat bersemangat, berprestasi, Allahu Akbar*”. Peneliti melakukan absensi untuk mengenal masing-masing siswa, dan semua siswa kelas IV masuk. Peneliti menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis, yaitu tentang perkembangan teknologi komunikasi.

Pada kegiatan inti dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap eksplorasi, tahap elaborasi, dan tahap konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan teknologi komunikasi. Pada tahap elaborasi, peneliti menjelaskan secara singkat tentang jenis-jenis teknologi komunikasi, serta perbandingan teknologi komunikasi yang digunakan pada zaman dahulu dan zaman sekarang, setelah itu, peneliti meminta beberapa siswa untuk menyebutkan alat-alat teknologi komunikasi yang ada di lingkungan tempat tinggal.

Peneliti memberikan gambar kepada masing-masing siswa. Peneliti mengajak siswa untuk bermain *Talking Stick*. Peneliti meminta semua siswa untuk berdiri dan keluar dari bangkunya masing-masing, kemudian peneliti meminta semua siswa untuk berdiri melingkar, setelah itu peneliti memberikan stick kecil kepada

salah satu siswa laki-laki, kemudian stick tersebut diestafetkan secara melingkar dari satu siswa ke siswa yang lainnya sambil menyanyikan lagu. Jika peneliti mengatakan “*stop*”, maka siswa yang terakhir memegang stick tersebut akan mengomentari gambar yang telah diberikan oleh peneliti.

Peneliti meminta siswa yang terakhir memegang stick untuk mengomentari gambar. Peneliti menilai masing-masing siswa. Permainan terus berlanjut hingga semua siswa selesai mengomentari gambar, dan setelah permainan selesai, peneliti mengembalikan suasana kelas seperti semula. Peneliti menempelkan gambar-gambar yang mendapatkan penilaian tertinggi di kertas karton yang telah dipersiapkan dan menempelkannya di dinding kelas.

Pada tahap konfirmasi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan, kemudian peneliti bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Kegiatan inti selesai dilaksanakan dan waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir selesai. Peneliti bertanya kepada siswa, “*apakah kalian pernah diajari tepuk-tepuk?*”, kemudian siswa menjawab, “*pernah bu diajari tepuk pramuka, tepuk tunggal, tepuk ganda*”, kemudian peneliti berkata, “*sekarang saya disini akan mengajari kalian sebuah tepuk yaitu Tepuk Coca Cola*”. Peneliti

terlebih dahulu menuliskannya di papan tulis, kemudian peneliti meminta semua siswa untuk berdiri dari bangkunya masing-masing, terlebih dahulu peneliti memberikan contoh bagaimana *Tepuk Coca Cola*, dan setelah itu peneliti mengajak semua siswa untuk melakukan *Tepuk Coca Cola* bersama-sama sebanyak 3 kali, setelah itu peneliti meminta semua siswa untuk duduk kembali di bangkunya masing-masing. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan II : 3 x 35 menit (Rabu, 30 April 2014)

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 30 April 2014 selama 3 x 35 menit. Pada kegiatan awal peneliti memasuki kelas pada pukul 07.00 WIB. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan laptop dan LCD. Peneliti mengucapkan salam, mengucapkan basmalah dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. Peneliti bertanya tentang keadaan siswa dan kesiapan dalam menerima pelajaran yaitu dengan ucapan, "*bagaimana kabarnya anak-anak hari ini?*". Siswa dengan serentak menjawab, "*Alhamdulillah, sehat bersemangat, berprestasi, Allahu Akbar*". Peneliti melakukan absensi, dan semua siswa kelas IV masuk. Peneliti menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis, yaitu tentang perkembangan teknologi komunikasi.

Pada tahap eksplorasi, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan

teknologi komunikasi. Pada tahap elaborasi, peneliti menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi, perbandingan teknologi komunikasi yang digunakan pada zaman dahulu dan zaman sekarang. Peneliti meminta beberapa siswa untuk menyebutkan alat-alat teknologi komunikasi, yang ada di lingkungan tempat tinggal.

Peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan cara meminta siswa satu per satu dengan berhitung 1 sampai dengan 4.

Berikut ini adalah tabel pembagian kelompok *puzzle*:

Tabel 4.6
Nama Kelompok *Puzzle* Siklus I

No.	Kelompok 1 “Telepon Zaman Dahulu”	No.	Kelompok 2 “Surat”
1.	Amelia Syah Fitrih	1.	Siti Nur Rokhmah
2.	Ria Fadila	2.	Rahmah Zudana
3.	Yogi Eko Prastyo	3.	Jhea Helvandra Wulandari
4.	Hidayaturrohman	4.	Dewi Fatimatus Zahroh
5.	Ahmad Zainuri Pradana	5.	Khisom Irfandi
6.	Sintiyah Rahmadani	6.	Wahyu Hidayat
		7.	M. Bagus Saputra
No.	Kelompok 3 “Koran”	No.	Kelompok 4 “Handy Talkie”
1.	Dea Anis Fitriyah	1.	Novi Dwiyanti
2.	Reni Muhrezi	2.	Silvi Adinda Cahya Lestari
3.	Ajeng Putri Sholekhah	3.	Hanifaturrohman
4.	Levina Septianeen Putri	4.	Anton Miftahul Khairi
5.	Abdul Aziz Muzadi	5.	Muhammad Fredy Ramadhan
6.	Akhmad Nasikh Fatoni	6.	Eka Rama Syaifuddin

7.	Bagus Setiawan		
8.	Muhammad Mahmud Hidayat		

Peneliti membagikan amplop yang berisi potongan-potongan *puzzle* kepada masing-masing kelompok dan kertas alas untuk menempelkannya. Peneliti membagikan soal-soal post test kepada masing-masing siswa. Masing-masing siswa mengerjakan soal-soal post test yang diberikan oleh peneliti. Pada tahap konfirmasi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan, kemudian peneliti bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini.

Kegiatan inti selesai dilaksanakan dan waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir selesai. Peneliti mengajak siswa untuk melakukan *Tepuk Coca Cola* seperti pada pertemuan sebelumnya. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pengamatan

a) *Pertemuan I : 3 x 35 menit (Kamis, 24 April 2014)*

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan awal, peneliti mengucapkan salam, mengucapkan basmalah dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.

Peneliti bertanya tentang keadaan siswa dan kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini. Peneliti melakukan absensi siswa, kemudian menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis.

Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan teknologi komunikasi. Kondisi siswa pada saat itu tenang, tetapi siswa tidak merespon pertanyaan dari peneliti. Peneliti menjelaskan secara singkat tentang jenis-jenis teknologi komunikasi serta perbandingan teknologi komunikasi yang digunakan pada zaman dahulu dan zaman sekarang melalui *slide show* dalam *Microsoft Power Point*, setelah itu, peneliti meminta beberapa siswa untuk menyebutkan alat-alat teknologi komunikasi yang ada di lingkungan tempat tinggal. Kondisi siswa pada saat itu tenang mendengarkan penjelasan materi perkembangan teknologi komunikasi dari peneliti, akan tetapi ketika peneliti bertanya kebanyakan siswa tidak merespon pertanyaan dari peneliti, kebanyakan siswa hanya diam.

Peneliti memberikan gambar kepada masing-masing siswa, kemudian mengajak siswa bermain *Talking Stick*. Peneliti meminta semua siswa untuk berdiri dan keluar dari bangkunya masing-masing, kemudian berdiri melingkar. Terlihat bahwa semua siswa senang diajak peneliti untuk bermain, karena dengan strategi seperti ini artinya peneliti mengajak semua siswa untuk bermain sambil

belajar, tidak hanya bermain saja. Peneliti terlebih dahulu peneliti memberikan instruksi atau cara bermain *Talking Stick* kepada siswa, dan terlihat siswa tampak sudah mengerti dengan instruksi dari peneliti. Masing-masing siswa mengomentari gambar yang telah diberikan oleh peneliti. Terlihat bahwa sebagian besar siswa masih kurang jelas dan kurang tepat dalam mengomentari gambar.

Kegiatan inti selesai dilaksanakan dan waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir selesai. Peneliti mengajak semua siswa untuk melakukan *Tepuk Coca Cola* bersama-sama sebanyak 3 kali. Terlihat disini bahwa semua siswa sangat senang dengan permainan tepuk yang diberikan oleh peneliti, kemudian peneliti meminta semua siswa untuk duduk kembali di bangkunya masing-masing.

Peneliti kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dengan serempak.

b) Pertemuan II : 3 x 35 menit (Rabu, 30 April 2014)

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan awal, peneliti mengucapkan salam, mengucapkan basmalah dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. Peneliti dengan bertanya tentang keadaan siswa dan kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini. Peneliti melakukan absensi siswa, kemudian menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis.

Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan teknologi komunikasi. Kondisi siswa pada saat itu tenang, tetapi siswa tidak merespon pertanyaan dari peneliti. Peneliti menjelaskan materi secara singkat melalui *slide show* dalam *Microsoft Power Point* seperti pada pertemuan sebelumnya. Kondisi siswa pada saat itu tenang mendengarkan penjelasan materi perkembangan teknologi komunikasi dari peneliti, akan tetapi ketika peneliti bertanya kebanyakan siswa tidak merespon pertanyaan dari peneliti, kebanyakan siswa hanya diam.

Peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok. Kondisi siswa pada saat itu ramai sekali, sehingga peneliti berkali-kali mengarahkan masing-masing siswa untuk duduk berkumpul di bangku kelompok yang telah ditunjukkan oleh peneliti.

Peneliti membagikan soal-soal post test kepada masing-masing siswa. Masing-masing siswa mengerjakan soal-soal post test yang diberikan oleh guru. Kondisi siswa saat mengerjakan soal-soal post test ramai, kebanyakan siswa ramai dengan teman sebangkunya masing-masing untuk menjawab soal-soal post test, ada beberapa siswa yang berjalan menuju ke bangku temannya untuk melihat jawaban temannya.

Kegiatan inti selesai dilaksanakan dan waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir selesai. Peneliti mengajak siswa untuk

melakukan *Tepuk Coca Cola*. Terlihat disini bahwa semua siswa sangat senang dengan permainan tepuk yang diberikan oleh peneliti.

Peneliti kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dengan serempak.

c) Refleksi

Pada refleksi tindakan siklus I menunjukkan bahwa pada materi perkembangan teknologi komunikasi waktu yang dibutuhkan untuk menjelaskan materi ini tidak cukup dalam 2 kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan, menunjukkan bahwa sebagian siswa masih asing pada strategi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, tetapi tidak membutuhkan waktu yang lama untuk dapat terbiasa dengan strategi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, karena siswa cukup cepat dalam memahami strategi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti tersebut. Dilihat dari hasil nilai post test siswa, prosentase keberhasilan tindakan pada siklus I ini masih belum meningkat, artinya hasilnya masih belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

Jadi untuk menyikapi kenyataan yang terjadi pada siklus I di atas, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pada siklus II, peneliti akan lebih memantapkan penjelasan materi perkembangan teknologi komunikasi dan untuk menyusun *puzzle*

yang mana pada siklus I satu kelas dibagi menjadi 4 kelompok, pada siklus II satu kelas akan dibagi menjadi 5 kelompok.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b) Menyusun lembar observasi/pengamatan.
- c) Menyusun soal post test.
- d) Menyiapkan materi perkembangan teknologi komunikasi.
- e) Menyiapkan media gambar yang digunakan untuk *Poster Comment* dan *Puzzle*.
- f) Membuat *slide show* dalam *Microsoft Power Point* sebagai media pendukung.
- g) Menyiapkan kamera.
- h) Dalam penelitian ini, personal yang terlibat adalah:
 - (1) Siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak sebagai obyek penelitian.
 - (2) Dosen pembimbing yang mengarahkan dalam pembuatan rencana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

2) Pelaksanaan

Peneliti melakukan tindakan pada siklus II ini sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2014 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2014. Adapun kegiatan belajar mengajar dengan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* yaitu sebagai berikut:

a) *Pertemuan I : 3 x 35 menit (Selasa, 6 Mei 2014)*

Pertemuan I ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2014 selama 3 x 35 menit. Pada kegiatan awal peneliti memasuki kelas pada pukul 07.00 WIB. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan laptop dan LCD. Peneliti mengucapkan salam, mengucapkan basmalah dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. Peneliti bertanya tentang keadaan siswa dan kesiapan dalam menerima pelajaran yaitu dengan ucapan, “*bagaimana kabarnya anak-anak hari ini?*”. Siswa dengan serentak menjawab, “*Alhamdulillah, sehat bersemangat, berprestasi, Allahu Akbar*”. Peneliti melakukan absensi siswa, dan ada 3 anak yang tidak masuk yaitu Ahmad Zainuri Pradana, Anton Miftahul Khairi dan Hidayaturrohman. Peneliti menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis, yaitu tentang perkembangan teknologi komunikasi.

Pada tahap eksplorasi, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan

teknologi komunikasi. Pada tahap elaborasi, peneliti menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi. Peneliti meminta siswa untuk mengeluarkan buku tulisnya masing-masing dan mencatat materi yang dijelaskan oleh peneliti, agar nanti siswa dapat membaca dan mempelajarinya kembali di rumahnya masing-masing.

Peneliti memberikan gambar kepada masing-masing siswa. Peneliti mengajak siswa untuk bermain *Who Wants To Be A Smart Student?* atau *Hot Chair*. Peneliti meminta deretan bangku siswa yang paling dekat dengan pintu kelas untuk menggeser bangku mereka agak ke belakang sedikit. Peneliti dibantu dengan beberapa siswa menata 5 kursi secara melingkar di depan kelas, kemudian peneliti meminta 6 siswa yaitu 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan untuk maju ke depan kelas untuk bermain *Hot Chair*. Siswa tersebut berdiri melingkar di samping kursi dan jumlah siswa harus melebihi jumlah kursi. Semua siswa menyanyikan sebuah lagu, jika peneliti mengatakan “*stop*”, maka siswa yang bermain harus berhenti dan berebut untuk duduk di kursi. Siswa yang tidak mendapatkan tempat untuk duduk akan mengomentari gambar yang telah diberikan peneliti.

Peneliti meminta siswa yang tidak mendapatkan tempat untuk duduk untuk mengomentari gambar. Permainan terus berlanjut dengan siswa maju secara bergantian, hingga semua siswa selesai

mengomentari gambar. Peneliti menempelkan gambar-gambar yang mendapatkan penilaian tertinggi di kertas karton yang telah dipersiapkan dan menempelkannya di dinding kelas.

Pada tahap konfirmasi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan, kemudian peneliti bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini.

Kegiatan inti selesai dilaksanakan dan waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir selesai. Salah satu siswa mengajak peneliti untuk melakukan *Tepuk Coca Cola*. Peneliti meminta semua siswa untuk berdiri dari bangkunya masing-masing, kemudian peneliti bersama-sama siswa melakukan *Tepuk Coca Cola*, kemudian peneliti meminta semua siswa untuk duduk kembali di bangkunya masing-masing. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan II : 3 x 35 menit (Rabu, 7 Mei 2014)

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2014 selama 3 x 35 menit. Pada kegiatan awal peneliti memasuki kelas pada pukul 07.00 WIB. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan laptop dan LCD. Peneliti mengucapkan salam, mengucapkan basmalah dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. Peneliti bertanya tentang keadaan siswa dan

kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini yaitu dengan ucapan, “*bagaimana kabarnya anak-anak hari ini?*”. Siswa dengan serentak menjawab, “*Alhamdulillah, sehat bersemangat, berprestasi, Allahu Akbar*”. Peneliti melakukan absensi siswa, dan ada 1 siswa yang tidak masuk yaitu Anton Miftahul Khairi. Peneliti menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis, yaitu tentang perkembangan teknologi komunikasi.

Pada kegiatan inti, pada tahap eksplorasi, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan teknologi komunikasi. Pada tahap elaborasi, peneliti menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi. Pada pertemuan kedua pada siklus kedua ini peneliti menambah materi perkembangan teknologi komunikasi yang belum dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga meminta siswa untuk mencatat materi di buku tulisnya masing-masing seperti pada pertemuan sebelumnya.

Peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok berdasarkan absen di dalam daftar absen. Berikut ini adalah tabel pembagian kelompok *Puzzle*:

Tabel 4.7
Nama Kelompok *Puzzle* Siklus II

No.	Kelompok 1 “Handphone”	No.	Kelompok 2 “Mesin Telegraf”
1.	Abdul Aziz Muzadi	1.	Bagus Setiawan
2.	Ahmad Zainuri Pradana	2.	Dea Anis Fitriyah

3.	Ajeng Putri Sholekhah	3.	Dewi Fatimatus Zahroh
4.	Akhmad Nasikh Fatoni	4.	Eka Rama Syaifuddin
5.	Amelia Syah Fitrih	5.	Hanifaturrohman
No.	Kelompok 3 “Mesin Tik”	No.	Kelompok 4 “Televisi”
1.	Hidayaturrohman	1.	Muhammad Mahmud Hidayat
2.	Jhea Helvandra Wulandari	2.	Novi Dwiyantri
3.	Khisom Irfandi	3.	Rahmah Zudana
4.	M. Bagus Saputra	4.	Reni Muhrezi
5.	Muhammad Fredy Ramadhan	5.	Ria Fadila
No.	Kelompok 5 “Mesin Faximile”		
1.	Silvi Adinda Cahya Lestari		
2.	Sintiyah Rahmadani		
3.	Siti Nur Rochmah		
4.	Wahyu Hidayat		
5.	Yogi Eka Prastyo		
6.	Levina Eka Septianeen Putri		

Peneliti membagikan amplop yang berisi potongan-potongan *puzzle* kepada masing-masing kelompok dan kertas alas untuk menempelkan *puzzle*. Peneliti membagikan soal-soal post test kepada masing-masing siswa. Masing-masing siswa mengerjakan soal-soal post test yang diberikan oleh peneliti. Pada tahap konfirmasi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan, kemudian peneliti bersama siswa bertanya jawab

meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini.

Kegiatan inti selesai dilaksanakan dan waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir selesai. Salah satu siswa mengajak peneliti untuk melakukan *Tepuk Coca Cola* seperti pada pertemuan sebelumnya. Waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir habis. Peneliti kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dengan serempak.

3) Pengamatan

a) Pertemuan I : 3 x 35 menit (Selasa, 6 Mei 2014)

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan awal, peneliti mengucapkan salam, mengucapkan basmalah dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. Peneliti bertanya tentang keadaan siswa dan kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini. Peneliti melakukan absensi siswa. Peneliti menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis.

Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan teknologi komunikasi. Kondisi siswa pada saat itu tenang, tetapi siswa tidak merespon pertanyaan dari peneliti. Peneliti

menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi melalui *slide show* dalam *Microsoft Power Point*.

Peneliti meminta siswa untuk mengeluarkan buku tulisnya masing-masing dan mencatat materi yang dijelaskan oleh peneliti, agar nanti siswa dapat membaca dan mempelajarinya kembali di rumahnya masing-masing. Terlihat semua siswa antusias mengeluarkan buku dan alat tulis dari tas mereka masing-masing untuk mencatat materi yang diberikan oleh peneliti, meskipun pada hari itu tidak ada jam pelajaran IPS. Semua siswa dengan senang dan tenang mencatat satu per satu tulisan yang terdapat pada *slide show* dalam *Microsoft Power Point* yang diberikan oleh peneliti.

Peneliti memberikan gambar kepada masing-masing siswa. Peneliti mengajak siswa untuk bermain *Who Wants To Be A Smart Student?* atau *Hot Chair*. Terlihat bahwa semua siswa senang diajak peneliti untuk bermain, karena dengan strategi seperti ini artinya peneliti mengajak semua siswa untuk bermain sambil belajar, tidak hanya bermain saja. Peneliti terlebih dahulu menuliskan kalimat *Who Wants To Be A Smart Student?* atau *Hot Chair* di papan tulis. Pada saat peneliti bertanya kepada siswa, “*ada yang tahu artinya?*”, siswa terlihat bingung dan menjawab “*tidak tahu bu*”, kemudian peneliti mengartikan kata per kata kalimat tersebut, dan siswa terlihat sudah mengerti semuanya.

Kegiatan inti selesai dilaksanakan dan waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir selesai. Salah satu siswa mengajak peneliti untuk melakukan *Tepuk Coca Cola*. Terlihat semua siswa sangat senang. Waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir habis. Peneliti kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dengan serempak.

b) Pertemuan II : 3 x 35 menit (Rabu, 7 Mei 2014)

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan awal, peneliti mengucapkan salam, mengucapkan basmalah dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. Peneliti bertanya tentang keadaan siswa dan kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini. Peneliti melakukan absensi siswa. Peneliti menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis.

Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan teknologi komunikasi. Kondisi siswa pada saat itu tenang, tetapi siswa tidak merespon pertanyaan dari peneliti. Peneliti menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi melalui *slide show* dalam *Microsoft Power Point* seperti pada pertemuan sebelumnya.

Terlihat semua siswa antusias mengeluarkan buku dan alat tulis dari tas mereka masing-masing dengan sendirinya untuk mencatat materi yang diberikan oleh peneliti, tanpa peneliti meminta terlebih dahulu, dan meskipun pada hari itu tidak ada jam pelajaran IPS. Semua siswa dengan senang dan tenang mencatat satu per satu tulisan yang terdapat pada *slide show* dalam *Microsoft Power Point* yang diberikan oleh peneliti seperti pada pertemuan sebelumnya.

Peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok berdasarkan absen di dalam daftar absen. Pada saat itu terlihat siswa mengeluh karena tidak dapat memilih sendiri teman satu kelompok atau berhitung seperti pada pertemuan kedua pada siklus pertama, tetapi kemudian peneliti menjelaskan bahwa peneliti membagi kelompok berdasarkan urutan absen, dan semua siswa sepakat dengan ketetapan peneliti. Peneliti membacakan nama-nama siswa berdasarkan absen.

Peneliti membagikan amplop yang berisi *Puzzle* kepada masing-masing kelompok dan kertas alas untuk menempelkan *Puzzle*. Kondisi siswa pada saat itu terlihat ramai dan ada dua siswa laki-laki dan perempuan bertengkar sampai siswa perempuan menangis, kemudian peneliti melerai pertengkar dua siswa tersebut, namun kedua siswa tersebut tidak dapat berhenti bertengkar, dan peneliti kembali lagi melerai, hingga kedua siswa tersebut tidak bertengkar lagi, tetapi siswa perempuan tetap tidak

berhenti menangis. Peneliti membiarkan siswa tersebut, hingga siswa tersebut tenang dan berhenti menangis.

Pada saat peneliti mendokumentasikan yaitu dengan mengambil foto setiap kelompok di depan kelas, terlihat beberapa siswa mengganggu temannya yang sedang difoto, kemudian peneliti meminta siswa tersebut untuk tidak mengganggu, namun siswa tersebut tidak berhenti untuk mengganggu, sehingga berkali-kali peneliti meminta siswa tersebut untuk berhenti mengganggu. Peneliti menempelkan *Puzzle* yang telah disusun oleh masing-masing kelompok di dinding kelas di samping gambar yang telah ditempelkan sebelumnya.

Peneliti membagikan soal-soal post test kepada masing-masing siswa. Masing-masing siswa mengerjakan soal-soal post test yang diberikan oleh guru. Kondisi siswa saat mengerjakan soal-soal post test tidak jauh berbeda dengan pertemuan kedua pada siklus pertama.

Kegiatan inti selesai dilaksanakan dan waktu menunjukkan bahwa jam pelajaran hampir selesai. Salah satu siswa mengajak peneliti untuk melakukan *Tepuk Coca Cola* seperti pada pertemuan sebelumnya. Pada waktu itu tiba-tiba guru kelas IV yaitu Ibu Nasikhatun masuk ke dalam kelas, dan siswa perempuan yang bertengkar mengadu kepada guru, kemudian guru meleraikan dan menasihati kedua siswa tersebut agar jangan bertengkar lagi.

Peneliti kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dengan serempak.

4) Refleksi

Siklus II selesai dilaksanakan, dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa terlihat semakin terbiasa dengan penerapan strategi pembelajaran *Poster Comment* dan media *Puzzle*. Penjelasan yang mereka berikan dalam mengomentari gambar semakin jelas, serta pada saat menyusun *puzzle* siswa jadi semakin semangat dan kompak bekerjasama dalam menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh. Penjelasan yang diberikan oleh peneliti melalui *slide show* dalam *Microsoft Power Point* ditambah dengan catatan di buku tulis mereka masing-masing membuat siswa selalu ingat dengan materi pelajaran IPS, khususnya materi perkembangan teknologi komunikasi. Permainan pendukung yaitu *Talking Stick* pada siklus I pertemuan pertama, serta *Who Wants To Be A Smart Student* atau *Hot Chair* pada siklus II pertemuan pertama membuat siswa sangat senang dan menjadikan siswa semakin bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPS.

Pelaksanaan pembelajaran strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* telah berjalan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* yang telah diaplikasikan pada penelitian ini menunjukkan hasil yang positif. Hal

ini terlihat dari peningkatan nilai yang diperoleh sebagian besar siswa yakni pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan peneliti yaitu 70% siswa telah mampu memperoleh nilai yang sempurna artinya nilai yang melebihi KKM IPS SDN Wonokromo II Tikung Lamongan. Peningkatan nilai yang diperoleh oleh siswa tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengakhiri penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

3. Proses Evaluasi Strategi *Poster Comment* dan *Media Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

a. Pra Tindakan

Menurut pengamatan peneliti, diperoleh hasil pre test untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi perkembangan teknologi komunikasi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Tes Pra Tindakan (Pre Test)

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas (BT)
1.	Abdul Aziz Muzadi	70	Tuntas	
2.	Ahmad Zainuri Pradana	40		BT

3.	Ajeng Putri Sholekhah	30		BT
4.	Akhmad Nasikh Fatoni	60		BT
5.	Amelia Syah Fitrih	70	Tuntas	
6.	Anton Miftahul Khairi	60		BT
7.	Bagus Setiawan	60		BT
8.	Dea Anis Fitriyah	60		BT
9.	Dewi Fatimatuz Zahro	40		BT
10.	Eka Rama Syaifuddin	40		BT
11.	Hanifaturrohman	50		BT
12.	Hidayaturrohman	40		BT
13.	Jhea Helvandra Wulandari	30		BT
14.	Khisom Irfandi	60		BT
15.	M. Bagus Saputra	60		BT
16.	Muhammad Fredy Ramadhan	40		BT
17.	Muhammad Mahmud Hidayat	50		BT
18.	Novi Dwiyantri	80	Tuntas	
19.	Rahma Zudana	50		BT
20.	Reni Muhrezi	60		BT
21.	Ria Fadila	30		BT
22.	Silvi Adindah Cahya Lestari	40		BT
23.	Sintiyah Rahmadani	40		BT
24.	Siti Nur Rokhmah	40		BT
25.	Wahyu Hidayat	60		BT
26.	Yogi Eka Prastyo	60		BT
27.	Levina Eka Septianeen Putri	40		BT
	Jumlah	1.360	3	24
	Rata-rata	50,4		
	Prosentase Keberhasilan	11,11 %		

b. Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada pelaksanaan tindakan siklus I, diperoleh data hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data tersebut dianalisis berdasarkan teknik analisa data yang sesuai. Data hasil pengamatan mencakup penilaian kognitif dan afektif siswa. Data kemampuan siswa pada ranah kognitif pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Post Test Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Abdul Aziz Muzadi	69		BT
2.	Ahmad Zainuri Pradana	68		BT
3.	Ajeng Putri Sholekhah	88	Tuntas	
4.	Akhmad Nasikh Fatoni	93	Tuntas	
5.	Amelia Syah Fitrih	84	Tuntas	
6.	Anton Miftahul Khairi	58		BT
7.	Bagus Setiawan	72	Tuntas	
8.	Dea Anis Fitriyah	81	Tuntas	
9.	Dewi Fatimatuz Zahro	76	Tuntas	
10.	Eka Rama Syaifuddin	56		BT
11.	Hanifaturrohman	60		BT
12.	Hidayaturrohman	56		BT
13.	Jhea Helvandra Wulandari	85	Tuntas	
14.	Khisom Irfandi	79	Tuntas	
15.	M. Bagus Saputra	54		BT
16.	Muhammad Fredy Ramadhan	39		BT

17.	Muhammad Mahmud Hidayat	56		BT
18.	Novi Dwiyantri	92	Tuntas	
19.	Rahmah Zudana	51		BT
20.	Reni Muhrezi	87	Tuntas	
21.	Ria Fadila	64		BT
22.	Silvi Adindah Cahya Lestari	57		BT
23.	Sintiyah Rahmadani	61		BT
24.	Siti Nur Rokhmah	71	Tuntas	
25.	Wahyu Hidayat	71	Tuntas	
26.	Yogi Eka Prastyo	78	Tuntas	
27.	Levina Eka Septianeen Putri	72	Tuntas	
	Jumlah	1.878	14	13
	Rata-rata	69,6		
	Prosentase Keberhasilan	51,9%		

Data kemampuan siswa pada ranah afektif pada kegiatan mengomentari gambar yang terdapat pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Hasil Penilaian *Poster Comment* Siklus I

No.	Nama	Kejelasan Komentar			Ketepatan dengan Materi			Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	1	2	3		
1.	Abdul Aziz Muzadi	√				√		3	50
2.	Ahmad Zainuri Pradana	√				√		3	50
3.	Ajeng Putri Sholekhah		√			√		4	67
4.	Akhmad Nasikh Fatoni	√			√			2	33
5.	Amelia Syah Fitrih			√			√	6	100

6.	Anton Miftahul Khairi	√			√			2	33
7.	Bagus Setiawan	√			√			2	33
8.	Dea Anis Fitriyah		√			√		4	67
9.	Dewi Fatimatuz Zahroh		√			√		4	67
10.	Eka Rama Syaifuddin		√				√	5	83
11.	Hanifaturrohman	√			√			2	33
12.	Hidayaturrohman		√				√	5	83
13.	Jhea Helvandra Wulandari	√				√		3	50
14.	Khisom Irfandi		√			√		4	67
15.	M. Bagus Saputra		√				√	5	83
16.	Muhammad Fredy Ramadhan		√				√	5	83
17.	Muhammad Mahmud Hidayat		√				√	5	83
18.	Novi Dwiyantri			√			√	6	100
19.	Rahmah Zudana		√			√		4	67
20.	Reni Muhrezi		√			√		4	67
21.	Ria Fadila		√		√			3	50
22.	Silvi Adindah Cahya Lestari		√			√		4	67
23.	Sintiyah Rahmadani	√			√			2	33
24.	Siti Nur Rokhmah	√				√		3	50
25.	Wahyu Hidayat	√			√			2	33
26.	Yogi Eka Prastyo	√			√			2	33
27.	Levina Eka Septianeen Putri			√			√	6	100
	Jumlah Skor Maksimum		81		81			162	2.700
	Ideal								
	Jumlah Skor yang Didapat		46		54			100	1.665
	Rata-rata		1,7		2			3,7	61,7
	Prosentase Keberhasilan		61,7%						

Keterangan:

 Kejelasan komentar

Skor: 3 = Jelas
 2 = Cukup jelas
 1 = Kurang jelas

✚ Ketepatan dengan materi

Skor: 3 = Tepat
 2 = Cukup tepat
 1 = Kurang tepat

Data kemampuan siswa pada ranah afektif pada kegiatan menyusun *puzzle* secara kelompok yang terdapat pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Pengamatan Kerja Kelompok Menyusun *Puzzle* Siklus I

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai									Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama			Kecepatan			Ketepatan				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1.	Amelia Syah Fitrih		√				√	√			6	60
	Ria Fadila		√				√	√			6	60
	Yogi Eko Prastyo		√				√	√			6	60
	Hidayaturrohman		√				√	√			6	60
	Ahmad Zainuri P		√				√	√			6	60
	Sintiyah Rahmadani		√				√	√			6	60
2.	Siti Nur Rokhmah			√	√			√			7	70
	Rahmah Zudana			√	√			√			7	70
	Jhea Helvandra W			√	√			√			7	70
	Dewi Fatimatuz Z			√	√			√			7	70
	Khisom Irfandi			√	√			√			7	70
	Wahyu Hidayat			√	√			√			7	70
	M. Bagus Saputra			√	√			√			7	70
Dea Anis Fitriyah			√		√		√			6	60	

3.	Reni Muhrezi			√		√		√			6	60
	Ajeng Putri S			√		√		√			6	60
	Levina Eka S. P			√		√		√			6	60
	Abdul Aziz Muzadi			√		√		√			6	60
	Akhmad Nasikh F			√		√		√			6	60
	Bagus Setiawan			√		√		√			6	60
	M. Mahmud Hidayat			√		√		√			6	60
4.	Novi Dwiyantri			√			√	√			5	50
	Silvi Adinda C. L			√			√	√			5	50
	Hanifaturohman			√			√	√			5	50
	Anton Miftahul K			√			√	√			5	50
	M. Fredy Ramadhan			√			√	√			5	50
	Eka Rama S			√			√	√			5	50
Jumlah Skor Maksimum Ideal		81		81		81				243	2.700	
Jumlah Skor yang Didapat		33		49		81				163	1.630	
Rata-rata		1,4		1,8		3				6,1	60,4	
Prosentase Keberhasilan		67,1%										

Keterangan:

 Kerjasama

Skor : 3 = Dapat bekerja sama dengan baik
 2 = Cukup dapat bekerja sama dengan baik
 1 = Kurang dapat bekerja sama dengan baik

 Kecepatan

Skor : 3 = Cepat
 2 = Cukup cepat
 1 = Kurang cepat

 Ketepatan

Skor : 3 = Tepat

2 = Cukup tepat

1 = Kurang tepat

c. Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada pelaksanaan tindakan siklus II, diperoleh data hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data tersebut dianalisis berdasarkan teknik analisa data yang sesuai. Data hasil pengamatan mencakup penilaian ranah kognitif dan afektif siswa. Data kemampuan siswa pada ranah kognitif yang terdapat pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Post Test Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Abdul Aziz Muzadi	94	Tuntas	
2.	Ahmad Zainuri Pradana	82	Tuntas	
3.	Ajeng Putri Sholekhah	87	Tuntas	
4.	Akhmad Nasikh Fatoni	79	Tuntas	
5.	Amelia Syah Fitrih	87	Tuntas	
6.	Anton Miftahul Khairi	0		BT
7.	Bagus Setiawan	81	Tuntas	
8.	Dea Anis Fitriyah	88	Tuntas	
9.	Dewi Fatimatuz Zahro	89	Tuntas	
10.	Eka Rama Syaifuddin	85	Tuntas	
11.	Hanifaturrohman	61		BT

12.	Hidayaturrohman	85	Tuntas	
13.	Jhea Helvandra Wulandari	82	Tuntas	
14.	Khisom Irfandi	75	Tuntas	
15.	M. Bagus Saputra	85	Tuntas	
16.	Muhammad Fredy Ramadhan	71	Tuntas	
17.	Muhammad Mahmud Hidayat	76	Tuntas	
18.	Novi Dwiyantri	87	Tuntas	
19.	Rahmah Zudana	92	Tuntas	
20.	Reni Muhrezi	88	Tuntas	
21.	Ria Fadila	82	Tuntas	
22.	Silvi Adindah Cahya Lestari	51		BT
23.	Sintiyah Rahmadani	51		BT
24.	Siti Nur Rokhmah	94	Tuntas	
25.	Wahyu Hidayat	94	Tuntas	
26.	Yogi Eka Prastyo	92	Tuntas	
27.	Levina Eka Septianeen Putri	97	Tuntas	
	Jumlah	2.135	23	4
	Rata-rata	82,1		
	Prosentase Keberhasilan	88,5%		

Data kemampuan siswa pada ranah afektif pada kegiatan mengomentari gambar yang terdapat pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13
Hasil Penilaian *Poster Comment* Siklus II

No.	Nama	Kejelasan Komentar			Ketepatan dengan Materi			Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	1	2	3		

1.	Abdul Aziz Muzadi			√		√		5	83
2.	Ahmad Zainuri Pradana	-	-	-	-	-	-	-	-
3.	Ajeng Putri Sholekhah		√			√		4	67
4.	Akhmad Nasikh Fatoni		√		√			3	50
5.	Amelia Syah Fitrih			√			√	6	100
6.	Anton Miftahul Khairi	-	-	-	-	-	-	-	-
7.	Bagus Setiawan		√		√			3	50
8.	Dea Anis Fitriyah		√			√		4	67
9.	Dewi Fatimatuz Zahroh		√			√		4	67
10.	Eka Rama Syaifuddin		√				√	5	83
11.	Hanifaturrohman		√		√			3	50
12.	Hidayaturrohman	-	-	-	-	-	-	-	-
13.	Jhea Helvandra Wulandari	√				√		3	50
14.	Khisom Irfandi		√			√		4	67
15.	M. Bagus Saputra		√				√	5	83
16.	Muhammad Fredy Ramadhan			√			√	6	100
17.	Muhammad Mahmud Hidayat			√			√	6	100
18.	Novi Dwiyantri			√			√	6	100
19.	Rahmah Zudana		√				√	5	83
20.	Reni Muhrezi		√			√		4	67
21.	Ria Fadila		√		√			3	50
22.	Silvi Adindah Cahya Lestari		√			√		4	67
23.	Sintiyah Rahmadani		√		√			3	50
24.	Siti Nur Rokhmah	√				√		3	50
25.	Wahyu Hidayat		√			√		4	67
26.	Yogi Eka Prastyo		√				√	5	83
27.	Levina Eka Septianeen Putri			√			√	6	100
	Jumlah Skor Maksimum Ideal		72		72			144	2.400
	Jumlah Skor yang Didapat		52		52			110	1.734

Rata-rata	2,2	2,2	4,6	72,3
Prosentase Keberhasilan	76,4%			

Keterangan:

✚ Kejelasan komentar

Skor: 3 = Jelas

2 = Cukup jelas

1 = Kurang jelas

✚ Ketepatan dengan materi

Skor: 3 = Tepat

2 = Cukup tepat

1 = Kurang tepat

Data kemampuan siswa pada ranah afektif pada kegiatan menyusun *puzzle* secara kelompok yang terdapat pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.14
Hasil Pengamatan Kerja Kelompok Menyusun *Puzzle* Siklus II

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai									Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama			Kecepatan			Ketepatan				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1.	Abdul Aziz Muzadi	√			√			√			9	90
	Ahmad Zainuri P	√			√			√			9	90
	Ajeng Putri S	√			√			√			9	90
	Akhmad Nasikh F	√			√			√			9	90
	Amelia Syah Fitrih	√			√			√			9	90
2.	Bagus Setiawan	√			√			√			9	90
	Dea Anis Fitriyah	√			√			√			9	90
	Dewi Fatimatuz Z	√			√			√			9	90

	Eka Rama S	√			√			√			9	90	
	Hanifaturrohman	√			√			√			9	90	
3.	Hidayaturroman		√			√			√		6	60	
	Jhea Helvandra W		√			√			√		6	60	
	Khisom Irfandi		√			√			√		6	60	
	M. Bagus Saputra		√			√			√		6	60	
	M. Fredy Ramadhan		√			√			√		6	80	
4.	M. Mahmud Hidayat		√			√			√		7	70	
	Novi Dwiyanti		√			√			√		7	70	
	Rahmah Zudana		√			√			√		7	70	
	Reni Muhrezi		√			√			√		7	70	
	Ria Fadila		√			√			√		7	70	
5.	Silvi Adinda C. L		√			√			√		7	70	
	Sintiyah Rahmadani		√			√			√		7	70	
	Siti Nur Rochmah		√			√			√		7	70	
	Wahyu Hidayat		√			√			√		7	70	
	Yogi Eka Prastyo		√			√			√		7	70	
	Levina Eka S. P		√			√			√		7	70	
	Jumlah Skor Maksimum Ideal		78			78			78		234	2.600	
	Jumlah Skor yang Didapat		62			62			76		200	2.000	
	Rata-rata		2,3			2,3			2,8		7,4	74,1	
	Prosentase Keberhasilan		85,5%										

Keterangan:

 Kerjasama

Skor : 3 = Dapat bekerja sama dengan baik

2 = Cukup dapat bekerja sama dengan baik

1 = Kurang dapat bekerja sama dengan baik

 Kecepatan

Skor : 3 = Cepat
2 = Cukup cepat
1 = Kurang cepat

 Ketepatan

Skor : 3 = Tepat
2 = Cukup tepat
1 = Kurang tepat

Setelah pembelajaran dengan menggunakan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* selesai dilaksanakan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ibu Nasikhatun dan salah satu siswa yang memiliki nilai akademik tinggi yaitu Novi Dwiyantri. Berikut ini adalah hasil wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ibu Nasikhatun:

Menurut Ibu Nasikhatun,

Penerapan strategi *Poster Comment* sangat bagus sekali dalam pembelajaran, karena dapat melatih siswa untuk berbicara untuk mengungkapkan semua ide, sehingga siswa selalu aktif dalam belajar IPS. Media *Puzzle* juga bagus sekali dalam pembelajaran IPS, karena sangat menyenangkan, belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak bosan dalam belajar IPS.¹

Berikut ini hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas IV yang mempunyai nilai akademik tinggi yaitu Novi Dwiyantri:

Menurut Novi,

¹ Hasil wawancara dengan Nasikhatun, guru kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, tanggal 7 Mei 2014.

Pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang menyenangkan, dan saya lebih senang dengan belajar kelompok. Saya juga senang dengan pembelajaran yang ibu gunakan, lebih menyenangkan bermain sambil belajar, dan soal-soal yang ibu berikan juga mudah-mudah, tidak ada yang sulit.²

Berikut ini disajikan tabel yang menunjukkan hasil prosentase nilai hasil belajar:

Tabel 4.15
Hasil Prosentase Nilai Hasil Belajar

No.	Ranah	Pre Test	Siklus I	Siklus II
1.	Kognitif	11,1%	51,9%	88,5%
2.	a. Afektif (Kegiatan <i>Poster Comment</i>)	-	61,7%	76,4%
	b. Afektif (Kegiatan <i>Menyusun Puzzle</i>)	-	67,1%	85,5%

² Hasil wawancara dengan Novi Dwiyanti, siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, tanggal 7 Mei 2014.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Strategi *Poster Comment* dan *Media Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

Perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk pemecahan masalah.¹ Merencanakan suatu kegiatan merupakan aktivitas sehari-hari bagi setiap orang yang hidup teratur. Rencana merupakan satu kebutuhan pokok dalam melaksanakan setiap kegiatan. Meskipun membuat rencana, seperti membuat rencana pembelajaran merupakan kegiatan rutin, namun ada kalanya rencana harus dibuat secara khusus, lebih-lebih jika ada keperluan atau kebutuhan khusus untuk melakukan kegiatan. Misalnya anda ingin memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).²

Rencana tindakan hendaknya dikembangkan dengan memanfaatkan secara optimal teori-teori yang relevan dan pengalaman-pengalaman yang diperoleh di masa lalu dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian sejenis. Sebelum rencana tindakan tersebut dilaksanakan terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

¹ Wahidmurni dan Nur Ali, *op.cit*, hal. 97

² I.G.A.K Wardani dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006) hal. 23

1. Buatlah skenario yang berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran; mulai dari pembukaan, kegiatan inti atau pembentukan kompetensi, dan penutup.
2. Siapkan sumber-sumber belajar yang mendukung terlaksananya tindakan. Sumber belajar ini bisa berupa manusia sumber, bahan pembelajaran, media pembelajaran, petunjuk praktikum, dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Siapkan pedoman atau instrumen untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan instrumen untuk mengukur hasil belajar.
4. Lakukan simulasi pelaksanaan tindakan dan uji keterlaksanaannya dalam pembelajaran.
5. Kembangkanlah pedoman untuk monitoring dan evaluasi (monev) pelaksanaan rencana tindakan.³

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti melakukan perencanaan tindakan pra tindakan yang meliputi:

1. Menyiapkan surat izin melakukan penelitian skripsi yang resmi dari kampus.
2. Menyusun lembar pedoman wawancara kepada guru dan siswa kelas IV.
3. Menyusun lembar instrumen dokumentasi kepada kepala sekolah.
4. Menyusun soal pre test.
5. Menyiapkan kamera.
6. Berkoordinasi dengan guru kelas IV tentang program dan sistem kerja pelaksanaan penelitian.

Dalam perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti telah menetapkan untuk menerapkan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle*. Perencanaan

³ Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 111

pelaksanaan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Menyusun lembar observasi/pengamatan.
3. Menyusun soal post test.
4. Menyiapkan materi perkembangan teknologi komunikasi.
5. Menyiapkan media gambar yang digunakan untuk *Poster Comment* dan *Puzzle*.
6. Membuat *slide show* dalam *Microsoft Power Point* sebagai media pendukung.
7. Menyiapkan stick yang berupa tongkat kecil yang digunakan untuk bermain *Talking Stick*.
8. Menyiapkan kamera.
9. Dalam penelitian ini, personal yang terlibat adalah:
 - a. Siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak sebagai obyek penelitian.
 - b. Dosen pembimbing yang mengarahkan dalam pembuatan rencana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Pengembangan rencana tindakan harus fleksibel agar dapat disesuaikan dengan pengaruh tak terduga dan kendala yang tidak dapat diamati.⁴ Berdasarkan pernyataan tersebut, maka pada perencanaan siklus II, peneliti merencanakan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Menyusun lembar observasi/pengamatan.

⁴ *Ibid.*, hlm. 107

3. Menyusun soal post test.
4. Menyiapkan materi perkembangan teknologi komunikasi.
5. Menyiapkan media gambar yang digunakan untuk *Poster Comment* dan *Puzzle*.
6. Membuat *slide show* dalam *Microsoft Power Point* sebagai media pendukung.
7. Menyiapkan kamera.
8. Dalam penelitian ini, personal yang terlibat adalah:
 - a. Siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak sebagai obyek penelitian.
 - b. Dosen pembimbing yang mengarahkan dalam pembuatan rencana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

B. Pelaksanaan Strategi *Poster Comment* dan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

Pelaksanaan Tindakan merupakan aksi riil PTK di kelas. Pelaksanaan tindakan harus sesuai dengan rencana tindakan yang disusun. Aktivitas selama pelaksanaan tindakan baik yang dilakukan oleh guru maupun siswa perlu direkam dengan perangkat audio-video. Selama pelaksanaan tindakan akan diobservasi oleh sejawat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Aktivitas selanjutnya adalah melakukan refleksi untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan pelaksanaan tindakan.⁵

Kegiatan pelaksanaan PTK ini dilakukan di kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan. Pelaksanaan PTK ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 April 2014 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 30 April 2014. Pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2014 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi perkembangan teknologi komunikasi.

Darsono menjelaskan bahwa pada tahap awal peneliti perlu menjajaki keadaan dan kemampuan siswa melalui observasi. Misalnya, bagaimana gambaran keadaan kelas, perilaku siswa sehari-hari, perhatian terhadap pelajaran yang disampaikan guru, sikap siswa terhadap mata pelajaran, dan sebagainya.⁶

Berdasarkan pernyataan di atas, maka langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi. Observasi dilakukan di dalam kelas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta kondisi siswa di awal sebelum diterapkannya strategi pembelajaran baru. Observasi dilakukan di kelas IV di SDN Wonokromo II Tikung Lamongan ketika pembelajaran IPS.

⁵ Sutijono, dkk., *Modul Umum Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Kuota 2011* (Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, 2011), hlm. 146

⁶ Sukidin, dkk., *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas* (Insan Cendekia, 2010), hlm. 82

Secara umum, observasi dilakukan untuk merekam proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung yang pelaksanaannya menyatu dengan pelaksanaan tindakan, sehingga perlu dikembangkan suatu sistem dan prosedur observasi yang mudah dan cepat dilakukan. Untuk kepentingan tersebut, tim peneliti dapat menggunakan berbagai cara dan alat untuk mengakses perilaku guru dan peserta didik secara menyeluruh dan akurat dalam proses pembelajaran, termasuk mengakses suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Agar hasil observasi memberikan manfaat, perlu dilanjutkan dengan diskusi agar mendapat balikan yang diperlukan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan.⁷

Kondisi ketika observasi awal terlihat bahwa siswa kurang siap untuk mengikuti pembelajaran IPS, selain itu siswa terlihat kurang aktif ketika peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, peneliti sesekali memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi kepada siswa, namun tidak ada respon dari siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut. Metode ceramah adalah metode yang biasanya digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, namun metode ceramah ini kurang efektif digunakan dalam pembelajaran, apabila tidak divariasikan dengan metode/strategi pembelajaran yang lain, karena metode ceramah memiliki kekurangan/keterbatasan. Keterbatasan metode ceramah adalah sebagai berikut;

1. Keberhasilan siswa tidak terukur,
2. Perhatian dan motivasi siswa sulit diukur,
3. Peranserta siswa dalam pembelajaran rendah,

⁷ Mulyasa, *op.cit.*, hlm. 113

4. Materi kurang terfokus,
5. Pembicaraan sering melantur.⁸

Siswa akan belajar aktif kalau rancangan pembelajaran yang disusun guru mengharuskan siswa, baik secara sukarela maupun terpaksa menuntut siswa melakukan kegiatan belajar. Rancangan pembelajaran yang mencerminkan kegiatan belajar secara aktif perlu didukung oleh kemampuan guru memfasilitasi kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian ada hubungan yang signifikan antara kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa. Mengaktifkan kegiatan belajar siswa berarti menuntut kreativitas dan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.⁹

Pernyataan di atas adalah sebagai asumsi bahwa seorang guru harus melakukan persiapan sebelum memulai pembelajaran di kelas. Guru harus memilih suatu strategi yang tepat yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, karena ketepatan seorang guru memilih strategi yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran siswa dituntut berperan aktif, agar siswa mempunyai pemahaman yang lebih tentang materi yang diajarkan serta selalu diingat agar hasil belajar siswa meningkat. Selain itu siswa juga harus mempunyai sifat sosial seperti yang diajarkan dalam pembelajaran IPS. Fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan

⁸ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hlm. 65

⁹ Wahid Murni, dkk. *Keterampilan Dasar Mengajar* (Malang: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 141-142

karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.¹⁰ Siswa diajarkan kerjasama antara siswa satu dengan lainnya untuk meminimalisir suatu perbedaan setiap siswa.

Tahap selanjutnya adalah melaksanakan dari rencana pembelajaran yang dibuat pada tahap pelaksanaan pada siklus I pada pertemuan pertama. Dalam tahapan ini peneliti melakukan kegiatan awal sebelum memulai menjelaskan materi, yaitu peneliti terlebih dahulu membuka pelajaran dengan melakukan salam sampai mengkondisikan siswa ketika berdo'a, menanyakan kabar, mengabsen satu per satu siswa, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada materi perkembangan teknologi komunikasi. Membuka pelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru dalam proses belajar-mengajar untuk menciptakan suasana yang menjadikan siswa siap mental dan menimbulkan perhatian siswa terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari, sehingga itu akan dapat berpengaruh positif terhadap kegiatan dan hasil belajar siswa. Kegiatan membuka pelajaran ini dilakukan guru tidak hanya pada awal jam pelajaran saja, tetapi setiap awal penggalan materi pelajaran, sehingga murid diharapkan akan dapat terdorong untuk mengikuti materi pelajaran baru yang akan disampaikan.¹¹

Pada kegiatan inti, pada tahap eksplorasi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang akan dipelajari. Terlihat siswa tidak ada yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti menjadi bukti bahwa tidak ada persiapan sebelumnya dari siswa. Pada tahap elaborasi, peneliti menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi melalui slide-slide dalam *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* merupakan

¹⁰ Supriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 11

¹¹ Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), hlm. 106-107

sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita.¹²

Peneliti meminta beberapa siswa untuk menyebutkan alat-alat teknologi komunikasi, yang ada di lingkungan tempat tinggal. Peneliti memberikan gambar kepada masing-masing siswa, kemudian mengajak siswa bermain *Talking Stick*. Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Penting sebab dapat memberi penggambaran visual yang konkrit tentang masalah yang digambarkannya. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang dapat diungkapkan oleh kata-kata, baik yang ditulis maupun yang diucapkan.¹³ Peneliti menempelkan gambar-gambar yang mendapatkan penilaian tertinggi di kertas karton yang telah dipersiapkan dan menempelkannya di dinding kelas. Kegiatan inti selesai dilaksanakan. Peneliti mengajak siswa untuk melakukan *Tepuk Coca Cola*. Pada tahap konfirmasi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan, kemudian peneliti bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 163

¹³ Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan* (Jakarta: Gramedia, 1981), hlm. 27

pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada siklus I pertemuan kedua pada kegiatan awal, peneliti mengajak berdo'a bersama, mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, dan melakukan absensi siswa. Eksplorasi adalah kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk membuat rencana untuk membangun pengetahuan dasar siswa.¹⁴ Pada tahap ini, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Elaborasi adalah kegiatan inti pembelajaran.¹⁵ Pada tahap ini, peneliti menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi seperti pada pertemuan sebelumnya. Peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian membagikan amplop yang berisi potongan-potongan *puzzle* kepada masing-masing kelompok dan kertas alas untuk menempelkan *puzzle*. Peneliti membagikan soal-soal post test kepada masing-masing siswa. Kegiatan inti selesai dilaksanakan. Peneliti mengajak siswa untuk melakukan *Tepuk Coca Cola*.

Konfirmasi merupakan tahap akhir dari pembelajaran. Pada tahap ini guru memberikan *feedback* terhadap para peserta didik.¹⁶ Pada tahap ini, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan, kemudian peneliti bersama siswa bertanya

¹⁴ Fadli Eha, *Pengertian Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi (EEK)* (<http://www.sekolahoke.com>, diakses 21 Mei 2014 jam 20.49 wib)

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ *Ibid*

jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Yang dimaksud dengan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri proses pembelajaran.¹⁷

Refleksi dari tindakan siklus I ini adalah bahwa pada materi perkembangan teknologi komunikasi waktu yang dibutuhkan untuk menjelaskan materi ini tidak cukup dalam 2 kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan, menunjukkan bahwa sebagian siswa masih asing pada strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, tetapi tidak membutuhkan waktu yang lama untuk dapat terbiasa dengan strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, karena siswa cukup cepat dalam memahami strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti tersebut. Dilihat dari hasil nilai post test siswa, prosentase keberhasilan tindakan pada siklus I ini masih belum meningkat, artinya hasilnya masih belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan seperti yang telah dicatat dan diobservasi. Melalui aktivitas refleksi diharapkan Anda berusaha: (1) memahami proses, masalah, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategik dengan mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin ada dalam situasi pembelajaran situasi pembelajaran di kelas dan (2) memahami persoalan pembelajaran dan keadaan kelas tempat pembelajaran dilaksanakan. Melalui refleksi, dapat direnungkan kembali secara intensif, kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan

¹⁷ Soetomo, *op.cit.*, hlm. 107

atau tidak diharapkan. Refleksi dilakukan melalui analisis dan sintesis; induktif dan deduktif. Dengan melakukan refleksi, Anda akan mengetahui kekuatan dan kelemahan terhadap tindakan yang sudah dilakukan untuk kemudian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun rencana perbaikan pada siklus selanjutnya atau memutuskan diakhirinya satu siklus.¹⁸

Jadi untuk menyikapi kenyataan yang terjadi pada siklus I di atas, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Peneliti akan lebih memantapkan penjelasan materi perkembangan teknologi komunikasi pada siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama pada kegiatan awal peneliti terlebih dahulu menyiapkan laptop dan LCD, kemudian mengucapkan salam, mengucapkan basmalah, mengajak siswa untuk berdoa bersama, bertanya tentang keadaan siswa dan kesiapan dalam menerima pelajaran hari ini, melakukan absensi siswa, dan menuliskan materi yang akan dipelajari di papan tulis. Pada kegiatan inti, pada tahap eksplorasi, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan teknologi komunikasi. Pada tahap elaborasi, peneliti menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi. Peneliti meminta siswa untuk mengeluarkan buku tulisnya masing-masing dan mencatat materi yang dijelaskan oleh peneliti, agar nanti siswa dapat membaca dan mempelajarinya kembali di rumahnya masing-masing.

Peneliti memberikan gambar kepada masing-masing siswa, kemudian mengajak siswa untuk bermain *Who Wants To Be A Smart Student?* atau *Hot*

¹⁸ Sutijono, dkk., *op.cit.*, hlm. 145-146

Chair. Pada tahap konfirmasi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan, kemudian peneliti bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Peneliti menempelkan gambar-gambar yang mendapatkan penilaian tertinggi di kertas karton yang telah dipersiapkan dan menempelkannya di dinding kelas. Kegiatan inti selesai dilaksanakan. Salah satu siswa mengajak peneliti untuk melakukan *Tepuk Coca Cola*. Peneliti kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada siklus II pertemuan kedua pada kegiatan awal, peneliti mengucapkan salam kepada siswa, menanyakan kabar siswa, dan melakukan absensi siswa. Peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan inti, pada tahap eksplorasi, peneliti menggali kemampuan siswa dengan cara memberikan pertanyaan tentang perkembangan teknologi komunikasi. Pada tahap elaborasi, peneliti menjelaskan secara singkat tentang perkembangan teknologi komunikasi dan menambah materi perkembangan teknologi komunikasi yang belum dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Siswa dengan sendirinya mengeluarkan buku tulisnya masing-masing tanpa diminta oleh peneliti, kemudian mencatat materi yang dijelaskan oleh peneliti, agar nanti siswa dapat membaca dan mempelajarinya kembali di rumahnya masing-masing.

Menjelaskan merupakan suatu aspek penting yang harus dikuasai guru, karena pembelajaran apapun baik yang bersifat konvensional maupun penerapan pembelajaran kolaboratif dan kooperatif, selalu memerlukan penjelasan guru.¹⁹

Peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok berdasarkan absen di dalam daftar absen, kemudian membagikan amplop yang berisi potongan-potongan *puzzle* kepada masing-masing kelompok dan kertas alas untuk menempelkan *puzzle*. Peneliti meminta masing-masing kelompok untuk membuka isi amplop, kemudian menyusun *puzzle* di atas kertas yang telah disediakan. Peneliti membagikan soal-soal post test kepada masing-masing siswa dan masing-masing siswa mengerjakan soal-soal post test. Pada tahap konfirmasi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan dan bertanya tentang materi yang telah disampaikan, kemudian peneliti bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini.

Kegiatan inti selesai dilaksanakan. Pertemuan kedua pada siklus II ini adalah pertemuan terakhir, maka peneliti mengucapkan permintaan maaf dan terima kasih kepada semua siswa dan guru kelas IV atas kerjasamanya dalam melaksanakan PTK ini, kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Refleksi tindakan pada siklus II ini adalah siswa terlihat semakin terbiasa dengan penerapan strategi pembelajaran *Poster Comment* dan media *Puzzle*. Strategi *Poster Comment* ini bertujuan untuk menstimulus dan meningkatkan

¹⁹ Suyono dan Harianto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 215

keaktivitas dan mendorong penghayatan peserta didik terhadap suatu permasalahan. Dalam strategi ini peserta didik didorong untuk bisa mengungkapkan pendapatnya secara lisan tentang suatu *poster* atau gambar.²⁰ Penjelasan yang mereka berikan dalam mengomentari gambar semakin jelas, serta pada saat menyusun *puzzle* siswa jadi semakin semangat dan kompak bekerjasama dalam menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh. Penjelasan yang diberikan oleh peneliti melalui *slide Microsoft Power Point* ditambah dengan catatan siswa di bukunya masing-masing membuat siswa selalu ingat dengan materi pelajaran IPS, khususnya materi perkembangan teknologi komunikasi. Permainan pendukung yaitu *Talking Stick* pada siklus I pertemuan pertama, serta *Who Wants To Be A Smart Student* atau *Hot Chair* pada siklus II pertemuan pertama membuat siswa sangat senang dan menjadikan siswa semakin bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPS.

Pelaksanaan pembelajaran strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* telah berjalan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* yang telah diaplikasikan pada penelitian ini menunjukkan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai yang diperoleh sebagian besar siswa yakni pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan peneliti yaitu 70% siswa telah mampu memperoleh nilai yang sempurna yang melebihi nilai KKM IPS SDN Wonokromo II Tikung Lamongan. Peningkatan nilai yang diperoleh oleh siswa

²⁰ Yurnalis Nurdin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Madrasah Ibtidaiyah (MI)* (Balai Diklat Keagamaan Palembang, 2012), hlm. 17-18

tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengakhiri penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan.

C. Evaluasi Strategi *Poster Comment* dan *Media Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan

Menurut Bloom, evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa.²¹ Guru, ataupun pengelola pengajaran mengadakan penilaian dengan maksud melihat apakah usaha yang dilakukan melalui pengajaran sudah mencapai tujuan. Tujuan utama melakukan evaluasi dalam proses belajar-mengajar adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa sehingga dapat diupayakan tindak lanjutnya.

Dalam makalahnya, Sumarmo menjelaskan bahwa fungsi pokok evaluasi tindakan ada 2 yaitu fungsi pokok dan fungsi sampingan. Fungsi pokok evaluasi adalah untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan, sedangkan fungsi sampingan evaluasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya manfaat sampingan pelaksanaan perbaikan dan untuk mengetahui efek samping yang bersifat negatif dari pelaksanaan perbaikan.

²¹ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 1

Sasaran evaluasi adalah untuk menemukan bukti-bukti konkret ada tidaknya perbaikan dari pelaksanaan PTK. Bukti-bukti nyata, baik yang bersifat positif maupun negatif sangat besar manfaatnya bagi penarikan kesimpulan dan tindak lanjut PTK. Nilai positif perbaikan dapat berupa peningkatan motivasi belajar siswa di kelas, motivasi mengajar guru, profesionalitas mengajar guru, partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran, daya serap, hasil belajar, kerja kelompok, perubahan gaya belajar siswa, dan peningkatan pada sisi yang lainnya. Peningkatan ini bisa berupa peningkatan masing-masing individu pelajar atau peningkatan rata-rata kelas. Peningkatan individu tercermin dari motivasi individu dalam mengikuti pelajaran di kelas dan peningkatan kelompok dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas.²²

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan evaluasi tindakan hasil belajar yang mencakup ranah kognitif dan ranah afektif. Penilaian setiap ranah berbeda. Rincian tingkat penilaian setiap ranah dijelaskan sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah: (1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), (2) Pemahaman (*comprehension*),

²² Sukidin, dkk., *op.cit.*, hlm. 138-140

(3) Penerapan (*application*), (4) Analisis (*analysis*), (5) Sintesis (*synthesis*) dan (6) Penilaian (*evaluation*).²³

Penilaian kognitif siswa pada penelitian ini diperoleh dari pre test di awal pembelajaran pada pra tindakan dan post test di akhir pembelajaran pada setiap siklus. Hasil penguasaan kemampuan ranah kognitif siswa pada pra tindakan, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Pada tes pra tindakan (pre test), siswa yang dapat mencapai nilai KKM adalah 3 anak, dengan nilai rata-rata 50,4, dan prosentase keberhasilan 11,1%.
- b. Pada post test siklus I, siswa yang dapat mencapai nilai KKM adalah 14 anak, dengan nilai rata-rata 69,6, dan prosentase keberhasilan 51,9%.
- c. Pada post test siklus II, siswa yang dapat mencapai nilai KKM adalah 23 anak, dengan nilai rata-rata 82,1, dan prosentase keberhasilan 88,5%.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sedangkan menurut para ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat meramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada berbagai tingkah laku peserta didik seperti perhatiannya yang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, kedisiplinan dalam belajar, memiliki motivasi yang tinggi untuk mengetahui lebih jauh tentang apa yang sedang

²³ Anas Sudijono, *op.cit.*, hlm. 49-50

dipelajarinya, penghargaan dan rasa hormat terhadap guru mata pelajaran yang bersangkutan.²⁴

Tingkat hasil belajar pada ranah afektif dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi kegiatan siswa. Observasi kegiatan siswa dilakukan oleh peneliti ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penilaian afektif siswa diperoleh dari pelaksanaan proses pembelajaran yang mencakup sikap siswa selama KBM, sikap siswa dalam menghormati guru dan peneliti, serta keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti.

Hasil penguasaan kemampuan ranah afektif siswa pada kegiatan mengomentari gambar pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Pada siklus I, prosentase yang diperoleh adalah 61,7%. Siswa yang memperoleh jumlah skor tertinggi adalah 3 anak dengan skor 6, dan nilai yang diperoleh adalah 100.
- b. Pada siklus II, prosentase yang diperoleh adalah 76,4%. Siswa yang memperoleh jumlah skor tertinggi adalah 5 anak dengan skor 6, dan nilai yang diperoleh adalah 100.

Hasil penguasaan kemampuan ranah afektif siswa pada kegiatan menyusun *puzzle* pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Pada siklus I, prosentase yang diperoleh adalah 67,1%. Siswa yang memperoleh jumlah skor tertinggi adalah 7 anak dengan skor 7, dan nilai yang diperoleh adalah 70.

²⁴ Mimin Haryati, *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hlm. 62

- b. Pada siklus II, prosentase yang diperoleh adalah 85,5%. Siswa yang memperoleh jumlah skor tertinggi adalah 10 anak dengan skor 9, dan nilai yang diperoleh adalah 90.

Apabila nilai hasil belajar (pencapaian indikator) sama atau lebih besar dari standar ketuntasan minimal, maka peserta didik tersebut dapat diinterpretasikan tuntas belajar (telah menguasai kompetensi dasar tersebut). Sebaliknya jika nilai yang diperoleh ternyata di bawah standar maka dapat diinterpretasikan belum tuntas/lulus belajar. Sehingga peserta didik yang bersangkutan tidak bisa melanjutkan ke level berikutnya. Solusinya terhadap peserta didik yang belum tuntas tersebut yaitu mengikuti program remedial sedangkan bagi peserta didik yang tuntas melanjutkan belajar ke level berikutnya/program pengayaan.²⁵

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II sudah terlihat, yaitu dengan adanya siswa-siswa yang memperoleh nilai melebihi nilai KKM dan sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan pada mata pelajaran IPS SDN Wonokromo II Tikung Lamongan. Berdasarkan paparan data dan analisis data, penerapan pembelajaran dengan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan, khususnya pada materi perkembangan teknologi komunikasi, karena pembelajaran dengan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 75

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan hasil pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan adalah sebagai berikut:
 - a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - b. Menyusun lembar observasi/pengamatan.
 - c. Menyusun soal post test.
 - d. Menyiapkan materi perkembangan teknologi komunikasi.
 - e. Menyiapkan media gambar yang digunakan untuk *Poster Comment* dan *Puzzle*.
 - f. Membuat *slide show* dalam *Microsoft Power Point* sebagai media pendukung.
 - g. Menyiapkan stick yang berupa tongkat kecil yang digunakan untuk bermain *Talking Stick* pada siklus I.
 - h. Menyiapkan kamera.
 - i. Dalam penelitian ini, personal yang terlibat adalah:
 - 1) Siswa kelas IV yang berjumlah 27 anak sebagai obyek penelitian.
 - 2) Dosen pembimbing yang mengarahkan dalam pembuatan rencana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

2. Pelaksanaan pembelajaran strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan adalah sebagai berikut:
 - a. Pada pertemuan pertama:
 - 1) Peneliti menjelaskan secara singkat materi tentang perkembangan teknologi komunikasi melalui *slide show* dalam *Microsoft Power Point*.
 - 2) Pada siklus I peneliti mengajak siswa bermain *Talking Stick* dan pada siklus II peneliti mengajak siswa bermain *Who Wants to be A Smart Student?* atau *Hot Chair*.
 - 3) Siswa mengomentari gambar.
 - b. Pada pertemuan kedua:
 - 1) Peneliti menjelaskan secara singkat materi tentang perkembangan teknologi komunikasi melalui *slide show* dalam *Microsoft Power Point*.
 - 2) Pada siklus I peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok dan pada siklus II peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok.
 - 3) Siswa menyusun *puzzle*.
 - 4) Siswa mengerjakan soal-soal post test.
3. Evaluasi pembelajaran strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi pada siswa kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan mencakup evaluasi hasil belajar

kemampuan ranah kognitif dan afektif. Hasil belajar kedua ranah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Hasil penguasaan kemampuan ranah kognitif siswa yaitu:
 - 1) Pada pre test, siswa yang dapat mencapai nilai KKM adalah 3 anak, dengan nilai rata-rata 50,4, dan prosentase keberhasilan 11,1%.
 - 2) Pada post test siklus I, siswa yang dapat mencapai nilai KKM adalah 14 anak, dengan nilai rata-rata 69,6, dan prosentase keberhasilan 51,9%.
 - 3) Pada post test siklus II, siswa yang dapat mencapai nilai KKM adalah 23 anak, dengan nilai rata-rata 82,1, dan prosentase keberhasilan 88,5%.
- b. Penguasaan kemampuan ranah afektif siswa ada dua yaitu mengomentari gambar dan menyusun *puzzle*. Hasil penguasaan kemampuan ranah afektif siswa pada kegiatan mengomentari gambar yaitu:
 - 1) Pada siklus I, prosentasnya adalah 61,7%. Siswa yang memperoleh jumlah skor tertinggi adalah 3 anak dengan skor 6 dan nilai 100.
 - 2) Pada siklus II, prosentasenya adalah 76,4%. Siswa yang memperoleh jumlah skor tertinggi adalah 5 anak dengan skor 6 dan nilai 100.

Hasil penguasaan kemampuan ranah afektif siswa pada kegiatan menyusun *puzzle* yaitu:

- (1) Pada siklus I, prosentasenya adalah 67,1%. Siswa yang memperoleh jumlah skor tertinggi adalah 7 anak dengan skor 7 dan nilai 70.

- (2) Pada siklus II, persentasenya adalah 85,5%. Siswa yang memperoleh jumlah skor tertinggi adalah 10 anak dengan skor 9 dan nilai 90.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang membuktikan adanya peningkatan hasil belajar dengan penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle*, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Agar dalam penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* benar-benar efektif, guru harus secara konsisten mengikuti prosedur langkah-langkah pelaksanaannya, menggunakan media belajar, berusaha untuk mengubah kebiasaan belajar siswa dengan memberi pengertian tentang strategi belajar tersebut, memodifikasi kegiatan belajar dengan strategi *Poster Comment* dan menggunakan media permainan berupa *Puzzle*, memberikan variasi berupa simulasi, stimulus berupa hadiah (*reward*), dan pemberian motivasi. Guru juga perlu kreatif untuk mendesain modul pembelajaran. Guru juga sebaiknya menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa.

2. Bagi Siswa

Agar motivasi belajar yang dapat menyebabkan hasil belajar meningkat, siswa harus menghayati serta disiplin mematuhi semua langkah-langkah penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle*, baik secara individual maupun kelompok.

3. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Agar dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, maka penulis dan pembaca harus benar-benar dapat memahami strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* serta penerapannya dalam pembelajaran, yang mana nantinya dapat menerapkannya tidak hanya dalam pembelajaran IPS saja, tetapi juga dalam pembelajaran yang lainnya.

4. Bagi Lembaga Penelitian

Penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* agar dapat diterapkan pada pembelajaran yang lainnya, karena sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi perkembangan teknologi komunikasi.

5. Bagi Peneliti Lain

Dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* terhadap variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- A., Siti Rosyida Q. 2009. *Penggunaan Metode Poster Comment dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV C SD Insan Amanah di Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Abdullah, Muhammad. *Pengertian Puzzle*.
<http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html>.
 Diakses pada 3 September 2013 jam 20.49 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, M. Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bogdan, Robert & Taylor, Steven J. 1992. *Pengantar Metode Kualitatif Suatu Pendekatan Fenomenologis Terhadap Ilmu-Ilmu Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eha, Fadli. *Pengertian Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi (EEK)*.
<http://www.sekolahoke.com>. Diakses pada 21 Mei 2014 jam 20.49 WIB.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, Sobry. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Gredler, Margaret E. Bell. *Belajar dan Membelajarkan*. Rajawali.
- Haryati, Mimin. 2007. *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Juniasih, Dwi Kurnia. 2011. *Implementasi Strategi Pembelajaran Poster Comment dan Index Card Match dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VII Adi SMPN 2 Nguling Pasuruan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kesuma, Dharma, dkk. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Misbach, Muzamil. *Media Puzzle*.
<http://economicsjournal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html>.
Diakses pada 3 September 2013 jam 20.29 WIB.
- Mufarokah, Anissatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murni, Wahid dan Ali, Nur. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UM Press.
- Murni, Wahid, dkk. 2010. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Malang: Ar-Ruzz Media.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Nurdin, Yurnalis. 2012. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Balai Diklat Keagamaan Palembang.
- Rahayu, In Tri Rahayu dan Ardani, Tristiadi Ardi. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Banyumedia.
- Sadiman, Arief S. 1996. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair A. H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soetomo. 1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Solihatin, Etin dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono, Anas. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1997. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukidin, dkk. 2010. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Insan Cendekia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1981. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutijono, dkk. 2011. *Modul Umum Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Kuota 2011*. Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Suyono dan Harianto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardhani, Tisna Kusuma. 2011. *Penerapan Media Permainan Puzzle Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa SD Kelas II di SD Negeri Pohgajih 1 Kec. Selorejo Kab. Blitar*. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, Martinis. 2007. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Yasin, A. Fatah. 2008. *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam*. Malang: UIN Malang Press.



LAMPIRAN XIV

BIODATA MAHASISWA

Nama : Syifaaiyatul Maftuukhah
 NIM : 10140011
 Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 24 April 1992
 Fak./Jur./Prog. Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Tahun Masuk : 2010
 Alamat Rumah : RT. 02 RW. 05 Dusun Pule Desa Bakalanpule
 Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan
 No Tlp Rumah/HP : 08563538330



Riwayat Pendidikan:

1. TK Dharma Wanita Pule Tikung Lamongan (Tahun 1996 - 1998)
2. SD Negeri Bakalanpule II Tikung Lamongan (Tahun 1998 - 2004)
3. SMP Negeri 1 Babat Lamongan (Tahun 2004 - 2007)
4. MA Negeri Lamongan (Tahun 2007 - 2010)
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Tahun 2010 - 2014)

Malang, 26 Juni 2014

Mahasiswa

(Syifaaiyatul Maftuukhah)

LAMPIRAN I



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : psg_uinmalang@ymail.com

BUKTI KONSULTASI JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Syifaaiyatul Maftuukhah
NIM : 10140011
Judul Skripsi : Penerapan Strategi Poster Comment dan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi Pada Siswa Kelas IV SDN Wonokromo II Tikung Lamongan
Dosen Pembimbing : Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	20 Desember 2013	BAB I, II, III	
2.	17 April 2014	BAB I, II, III	
3.	21 April 2014	BAB I, II, III	
4.	13 Mei 2014	BAB I – VI	
5.	19 Mei 2014	BAB I – VI	
6.	23 Mei 2014	BAB I – VI	
7.	4 Juni 2014	Abstrak dan BAB I – VI	
8.	10 Juni 2014	Pendahuluan, BAB I – VI, dan Lampiran	
9.	13 Juni 2014	Pendahuluan, BAB I – VI, dan Lampiran	
10.	20 Juni 2014	Pendahuluan, BAB I – VI, dan Lampiran	
11.	26 Juni 2014	ACC Ujian Skripsi	

Malang, 26 Juni 2014

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

LAMPIRAN IX

PEDOMAN WAWANCARA

Responden: Guru Kelas IV

1. Berapa jam ibu mengajar mata pelajaran IPS dalam seminggu?
2. Bagaimana gambaran umum siswa kelas IV SD Negeri Wonokromo II Kecamatan Tikung Kabupaten Lamongan?
3. Apakah ada kendala selama melaksanakan pembelajaran IPS di kelas IV dan apakah kendala tersebut?
4. Apakah selama pembelajaran IPS berlangsung siswa selalu aktif mengikuti pelajaran?
5. Apa penyebab ketidakaktifan siswa di dalam kelas?
6. Bagaimana cara ibu untuk mengatasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran IPS?
7. Metode apa saja yang digunakan ibu dalam pembelajaran IPS kelas IV?
8. Strategi/metode apa saja yang pernah ibu terapkan selama mengajar mata pelajaran IPS di kelas IV?
9. Apa yang ibu ketahui tentang strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle*?
10. Bagaimana pendapat ibu tentang penerapan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle*?

Responden: Siswa Kelas IV

1. Apakah pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi kamu?
2. Menurut kamu belajar IPS itu lebih enak belajar sendiri apa belajar kelompok?
3. Senang apa tidak belajar IPS menggunakan strategi *Poster Comment* dan media *Puzzle* ini?
4. Ketika mengerjakan soal-soal, apakah kamu mengalami kesulitan?
5. Menurut kamu soal-soal tersebut mudah apa sulit?