

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG  
PERJUANGAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**

**(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Cibarani II)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Ira Meiyana

1606092



**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS SERANG**

**TAHUN 2020**

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG  
PERJUANGAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**

Oleh :

Ira Meiyana

Sebuah Skripsi Yang Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar

© Ira Meiyana

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa seizin penulis.


## HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Ira Meiyana  
NIM : 1606092  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi :


PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Supriadi, M. Pd, tanda tangan 

Penguji II : Drs. H. Widjojoko, M.Pd. tanda tangan 

Penguji III : Firman Robiansyah, M.Pd. tanda tangan 

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 24 Agustus 2020

## HALAMAN PERSETUJUAN

IRA MEIYANA

PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN  
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



**Dr. Encep Supriatna, M. Pd.**

**NIP. 197601052005011001**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,**



**Dr. Supriadi, M. Pd.**

**NIP. 197907172006041002**

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat Rahmat dan Hidayahnya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “penggunaan media PUZZLE” (penelitian tindak kelas di kelas V SD Negeri Cibarani II, Kecamatan Cisata Kabupaten Pandeglang) dapat dilaksanakan dalam waktu yang sudah tentukan. Skripsi ini dapat terselsaikan dengan baik dan lancar semata-mata tidak hanya usaha penulis sendiri, melainkan bantuan tulis dari dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

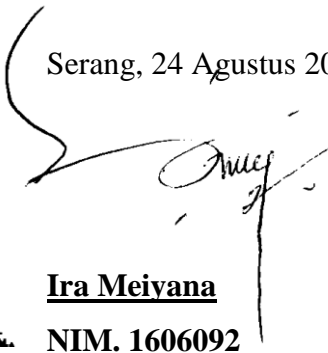
1. Bapak Drs. Herli Salim, M.Ed., Ph.D, selaku Direktur UPI Kampus Serang
2. Bapak Dr. Supriadi, M.Pd, selaku Kaprodi PGSD UPI Kampus Serang
3. Bapak Dr. Encep Supriatna, M.Pd, selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing. Memberi masukan, memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Pihak tim penguji skripsi
5. Seluruh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, yang telah memberikan ilmu, nasihat , dan bimbingan selama menjadi mahasiswa PGSD di UPI Kampus Serang.
6. Ibu Neng Aprilia Wati,S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri Cibarani II yang btelah memberikann izin dan dukungan penulis dalam melakukan penelitian dan mengambil data penelitian.
7. Kedua orang tua saya Bapa Badri Yasin S.Ag. ibu Faridah A.Ma yang snantiasia mendo'akan, mendukung, dan memotivasi baik secara moral maupun finansial.
8. Kepada kaka saya Eneng Apriliawati ,S.Pd, Deva Tansera, ST, Devi Yanti,Keb. Elis Safitri yang memberikan masukan selama peroses penyusunan skripsi ini.
9. Kepada sahabat saya Muhammad Hasan selaku penyemangat yang mendukung dan meluangkan waktu untuk mendengarkan cerita keluh kesah juga memberikan masukan selama peroses penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar yang kemudian akan dipresentasikan di hadapan tim penguji skripsi program studi pendidikan guru sekolah dasar unversitas pendidikan Indonesia kampus serang. Penyusun berharap semoga

skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca skripsi ini, terutama tenaga kependidikan tingkat sekolah dasar.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan saran serta kritik sehingga dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada skripsi ini.

Serang, 24 Agustus 2020



**Ira Meiyana**  
NIM. 1606092

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang,  
saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ira Meiyana

NIM : 1606092

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Nonesklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Bebas Hak Royalti Nonesklusif** ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada tanggal : 24 Agustus 2020

Yang Menvatakan,

  
Ira Meiyana  
NIM. 1606092

## SURAT PERNYATAAN

*Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Tentang Perjuangan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.*

Serang, 24 Agustus 2020



**Ira Meivana**

**NIM. 1606092**

PGSG UPI Kampus Serang



## **ABSTRAK**

### **PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA**

Ira Meiyana

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang  
Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi, bahwa terlihat masih banyak siswa yang kurang antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Tujuan penelitian ini yakni mengetahui langkah-langkah penggunaan media puzzle dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media puzzle pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang perjuangan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yakni pendekatan kualitatif, untuk metode penelitiannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, test, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil dari teknik pengumpulan data yang diterapkan. Analisis data yang dilakukan menggunakan 3 aktivitas yakni reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus I dan siklus II yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan. Hasil penelitian ditemukan pada siklus I siswa yang memperoleh nilai diatas 70 sebanyak 5 orang (50%) dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 70 sebanyak 5 orang (50%). Kemudian pada siklus II semua siswa memperoleh nilai di atas 70. Berdasarkan siklus I dan II siswa mengalami peningkatan sebesar 50%. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kelas V SDN Cibarani II.

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

## **ABSTRACT**

### *USE OF PUZZLE MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LEARNING SOCIAL SCIENCE CONCERNING THE STRUGGLE OF INDONESIA'S INDEPENDENCE PROCLAMATION*

Ira Meiyana

*Elementary School Teacher Education Program, Serang Regional Campus,  
Indonesia University of Education*

*This research is based on observations, that there are still many students who are less enthusiastic and enthusiastic in participating in learning social science. The purpose of this research is to know the steps in using puzzle media and to know the increase in student learning outcomes through the use of puzzle media in learning social science about the struggle for the proclamation of Indonesian independence. The approach used in this study is a qualitative approach, for research methods using classroom action research methods. The data collection techniques used are observation, test, and documentation. Data analysis was performed by researchers to determine the results of the data collection techniques applied. Data analysis was performed using 3 activities namely data reduction, data presentation, and data verification. In this class action research using cycle I and cycle II which includes action planning, action implementation, action observation and action reflection. The results of the study found in the first cycle that students who scored above 70 were 5 people (50%) and students who scored below 70 were 5 people (50%). Then in the second cycle all students scored above 70. Based on the first and second cycle students experienced an increase of 50%. Therefore the researcher concludes that puzzle media can improve student learning outcomes in Social Sciences subjects in Class V SDN Cibarani II.*

*Keywords: Puzzle media, learning outcomes*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERSYARATAN PUBLIKASI .....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Definisi Istilah.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
A. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial.....	6
B. Media Puzzle.....	8
C. Hasil Belajar.....	10

BAB III METODE PENELITIAN.....	11
A. Pendekatan Penelitian .....	11
B. Model Penelitian .....	11
C. Teknik Penelitian .....	13
D. Settingan Penelitian.....	16
E. Subjek Penelitian.....	16
F. Instrumen Penelitian.....	17
G. Prosedur Penelitian.....	18
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	20
A. Lokasi Penelitian.....	20
B. Profil Sekolah.....	21
C. Temuan Penelitian.....	24
1. Pra Siklus .....	24
2. Siklus 1 .....	25
3. Siklus 2.....	30
D. Pembahasan Penelitian.....	35
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	38
A. Simpulan.....	38
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA .....	40
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	19
Tabel 4.1 Daftar Guru di Sekolah Dasar Negeri Cibarani II.....	24
Tabel 4.2 Jumlah Keseluruhan Siswa SDN Cibarani II.....	25
Tabel 4.3 Jumlah Siswa Kelas V SDN Cibarani II .....	25
Tabel 4.4 Data Awal Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus .....	26
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I.....	29
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	31
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II .....	34
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Menurut Kemmis dan Tanggart .....	14
Gambar 3.2 Aktivitas dalam analisis data.....	17

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	44
Lampiran 2. Kisi-kisi soal .....	62
Lampiran 3. Soal tes.....	63
Lampiran 4. Kunci jawaban tes.....	67
Lampiran 5. Hasil Aktivitas Belajar dan Tes Siklus I dan II .....	68

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).
- Fitrianti. (2016). *Sukses Profesi Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: grup penerbit cv budi utama.
- Husna, Nurul, dkk. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1).
- Kemmis & Mc. Taggart. 2010. *The Action Research Planner*. Geelong: Deaken Univercity Press.
- Nana Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pramudiani, dkk. (2014). Penerapan Pendekatan *Accelarated Learning* Disertai Media Puzzle Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(2).
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Pratiwi, Y. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Media Gambar Berbentuk Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul*. Yogyakarta: UNY.
- Santoso, A. B. (2014). Keefektifan pembelajaran menggunakan media cd pembelajaran pada mata pelajaran pada mata pelajaran ips kelas v sd. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 1(1).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.