

SKRIPSI

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PADA TEMA PAHLAWANKU
SUBTEMA PAHLAWANKU KEBANGGAANKU DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS IVB SEKOLAH DASAR INPRES
BERTINGKAT OEBOBO 2 KOTA KUPANG**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



OLEH

ESTI TAMBARU
NIM: 151300020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS CITRA BANGSA
KUPANG
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan hal-hal sebagai berikut :

1. Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan di dalam skripsi ini belum pernah diajukan oleh siapapun juga untuk memperoleh gelar di Perguruan Tinggi atau Lembaga Pendidikan manapun.
2. Skripsi ini mengacu pada norma-norma etika penelitian.
3. Jika pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia untuk dicabut ijazah dan gelar akademik.

Kupang, *12 Juni*.....2020

Yang Membuat Pernyataan,



Esti Tambaru
NIM: 151300020

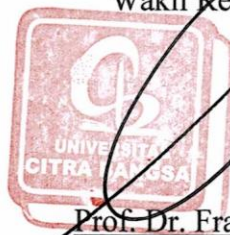
PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Program Studi PGSD Tahap Akademik Universitas Citra Bangsa
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) tanggal 12 Juni 2020

Mengesahkan

Universitas Citra Bangsa

Wakil Rektor Bidang Akademik




Prof. Dr. Frans Salesman, SE., M.Kes
NIDN. 0909055501

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui

Pada Tanggal 12 Juni 2020

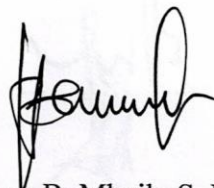
Menyetujui,

Pembimbing I



Asti Yunita Benu, S.Pd.,M.Pd
NIDN: 0819088901

Pembimbing II



Heryon B. Mbuik, S. PAK.,M.Pd
NIDN: 2327078201

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Gerlan A. Manu, ST., M.Kom
NIDN. 0824048602

Ketua

Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar



Yulsy M. Nitte, SH.,M.Pd
NIDN. 0802068203

PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Judul : Analisis Penggunaan Media *Puzzle* Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebangganku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang.

Nama : Esti Tambaru

NIM : 151300020

Telah diuji

Pada tanggal 12 Juni 2020

Ketua : Yulsy M. Nitte, SH.,M.Pd

Anggota : 1. Asti Yunita Benu,S.Pd.,M.Pd

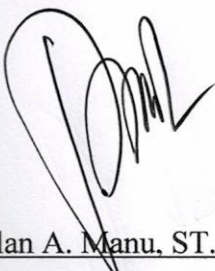
2. Heryon B. Mbuik, S. PAK.,M.Pd

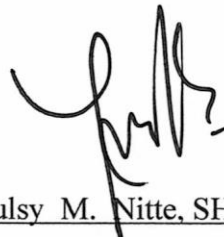
Mengetahui

Dekan

Ketua

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Gerlan A. Manu, ST., M.Kom
NIDN. 0824048602


Yulsy M. Nitte, SH.,M.Pd
NIDN. 0802068203

Ditetapkan dengan surat keputusan Rektor Universitas Citra Bangsa

Nomor : C. 171/SK/ADMIN/UCB/1X/2020

Tanggal: 03 September 2020

ABSTRAK

Tambaru, Esti, 2020. Judul: (“Analisi Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawan Kebangaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang”). SKRIPSI, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa. Pembimbing: Asti Y. Benu, S.Pd.,M.Pd dan Heryon B. Mbuik, S.PAK.,M.Pd

Media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku di Kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Objek yang diteliti adalah siswa kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, studi dokumen dan metode pengumpulan data lainnya. Data dianalisis dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penyimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran IPS di kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang sangat menarik siswa dalam mengikuti pelajaran IPS, Guru melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa aktif dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada presentase indikator minat belajar siswa yang sudah lebih meningkat.

Kata kunci: Media *puzzle*, Minat Belajar

ABSTRACT

Tambaru, Esti, 2020. Title: ("Analysis of the Use of Media Puzzles on My Heroes Themes Heroes of Pride My Pride in Improving Student Learning Interest in Class IVB SD Inpres Oebobo Level 2 Kupang City"). SKRIPSI, Elementary School Teacher Education Study Program, Citra Bangsa University. Supervisor: Asti Y. Benu, S.Pd., M.Pd and Heryon B. Mbuik, S.PAK., M.Pd

Media puzzle is a type of game that can stimulate the logic ability of children, which is played by replacing the puzzle pieces into a complete shape.

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the use of puzzle media in increasing student interest in the theme of my hero, my hero subtheme, my pride in Class IVB SD Inpres Oebobo 2 Level, Kupang City.

The research method used is qualitative research with a case study method. The object under study was students of class IVB SD Inpres Oebobo 2 Kupang. Data collection techniques used are observation, interviews, documentary studies and other data collection methods. Data were analyzed by data collection, data reduction, data presentation, inference and verification.

The results of the research in the field show that the use of puzzle media in the social studies learning process in class IVB of the Oebobo 2 Kupang Inpres Elementary School is very interesting for students to take social studies lessons, the teacher directly engages students in learning activities so students are active and not bored in teaching and learning activities. In social studies learning by using puzzle media can increase student learning interest. This can be seen in the percentage of indicators of student interest in learning that has been further increased.

Keywords: *Puzzle media, Interest in Learning.*

MOTTO

YEREMIA 17:7

**“Diberkatilah orang yang
mengandalkan TUHAN, yang
menaruh harapannya pada
TUHAN”**

PERSEMBAHAN

Karya yang sederhana ini kupersembahkan untuk :

1. Tuhan Yesus Kristus sumber segala hikmat.
2. Papa tercinta Bena Tambaru dan mama tercinta Basmat Tambaru-Koehua yang dengan segala kasih dan sayangnya telah membesarkan peneliti dan memberikan dukungan baik dalam doa maupun secara materil, moril dan dengan sabar menantikan keberhasilan peneliti.
3. Almamater tercinta Universitas Citra Bangsa Kupang khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ Analisis penggunaan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebangsaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang”.

Dalam penulisan skripsi ini banyak kendala yang dihadapi peneliti namun berkat Tuhan yang begitu melimpah peneliti dapat menyelesaikan. Selain itu, penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Frans Salesman, SE.,M.Kes selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Citra Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu.
2. Heryon B. Mbuik, S.PAK.,M.Pd selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Dosen Pembimbing II yang telah membantu, membimbing, memberi masukan dan kritik yang mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
3. Yulsy Nitte, SH. M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dosen Penasehat yang telah mendukung kelancaran dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Asti Benu, S.Pd. M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 sekaligus Sekpro PGSD yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan masukan kepada peneliti

dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak dan ibu dosen Universitas Citra Bangsa khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat peneliti gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Bena Tambaru dan Mama Basmat Tambaru-Koehua yang dengan kasih dan sayang telah membesarkan peneliti dan memberikan semangat, dukungan baik dalam doa maupun secara materi dan moril. Tata Suek Horiana Tambaru yang selalu memberikan dukungan baik dalam doa maupun secara materil dan moril. Kakak tercinta Yes Tambaru, kaka Ifon, dan adik tercinta Randi Tambaru, serta semua keluarga yang selalu memberikan semangat dan mendoakan peneliti.
7. Sahabat tercinta Yermia Kay, Regina Ndun, Sitti Aminah, Meri Hendrik, Demsey Kouanak, Hilda Atollo, Esi Koilmo, Nova, Novi yang selalu memotivasi peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Keluarga besar Program Studi SI PGSD angkatan I Tahun 2015, khususnya kelas A, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang sudah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna memperbaiki penelitian selanjutnya. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi para pembaca sekalian pada umumnya.

Kupang, 12 Juni 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENETAPAN PANITIA PENGUJI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori	7
1. Belajar	7
2. Media Pembelajaran <i>puzzle</i>	8
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	17
4. Minat Belajar	18
B. Kerangka Berpikir.....	20
C. Hasil Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Definisi Operasional	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Deskripsi Data.....	32
B. Hasil Analisis Data.....	45
1. Pengumpulan Data	45
2. Reduksi Data.....	55
3. Penyajian Data	56
4. Penarikan Kesimpulan	61
C. Pembahasan Hasil Penelitian	62

BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.2 Teknik Analisis Data	31

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
3.1 Rancangan Penelitian	26
3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Keterlaksanaan Media <i>Puzzle</i> Guru.....	28
3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Minat Belajar Siswa	29
4.1 Jumlah pendidik SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang.....	41
4.2 Nama-Nama Guru Umum/Kelas SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang	41
4.3 Nama-Nama Guru Agama Kristen.....	42
4.4 Nama Guru Agama Katholik	42
4.5 Nama Guru Agama Islam.....	42
4.6 Nama-Nama Guru Penjaskers	42
4.7 Nama-Nama Pegawai.....	42
4.8 Jumlah Peserta Didik SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang	43
4.9 Jumlah Peserta Didik Yang beragama Muslim.....	43
4.10. Jumlah Peserta Didik Yang beragama Kristen.....	43
4.11 Jumlah Peserta Didik Yang beragama Katholik	44
4.12 Jumlah Peserta Didik Kelas IV	44
4.13.Lembar Observasi Keterlaksanaan Media <i>Puzzle</i> Guru.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Surat Ijin Penelitian.....	72
2. Lembar Observasi Guru	73
3. Lembar Observasi Siswa.....	76
4. Lembar Wawancara Guru	82
5. Lembar Wawancara Siswa	87
6. Daftar Hadir Siswa Kelas IVB.....	108
7. Silabus.....	111
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	116
9. Foto Kegiatan Penelitian	130
10. Surat Selesai Penelitian	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tuntutan zaman yang semakin maju, memaksa seseorang untuk dapat terus bertahan menghadapi masalah yang lahir dan muncul seiring dengan perkembangan zaman. Keterpaksaan tersebut mengakibatkan timbulnya kesadaran bahwa tiap individu harus memiliki kemampuan andalan untuk kehidupannya, yang pada akhirnya membawa mereka masuk ke dunia pendidikan. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam perkembangan kemampuan seseorang. Karena dengan pendidikanlah, potensi yang dimiliki seseorang dapat dieksplor dan dikembangkan.

Dalam undang-undang (UU) No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan saat ini menjadi suatu tolak ukur dalam upaya memperoleh ilmu secara formal. Tafsir (2008:5), sekolah sebagai pendidikan formal berfungsi untuk memberikan pendidikan dan pengajaran kepada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar sangat menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Guru dituntut untuk kreatif dalam menggunakan berbagai macam gaya dan cara mengajar dalam membantu para siswa untuk menyerap informasi dan memperkuat pemahamannya. Untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa guru

harus selalu berupaya dengan berbagai strategi, metode, teknik, taktik termasuk diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter dimana siswa dituntut untuk memahami materi pelajaran, aktif dalam proses berdiskusi serta memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik dimana pembelajaran tersebut mempunyai konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang pada tanggal 28- 30 Januari 2019 berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IVB. Pembelajaran masih sering menggunakan metode konvensional, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar cenderung kurang bervariasi, aktivitas siswa selama proses pembelajaran terlihat bahwa siswa cenderung bosan sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang aktif selama pembelajaran dan tampak kurang serius dalam mengikuti pembelajaran, minat belajar siswa kurang dan guru belum menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Maka perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu membuat siswa berminat untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar semaksimal mungkin.

Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih termotivasi, lebih aktif, dan lebih mudah memahami ilmu pengetahuan yang diberikan oleh gurunya selama proses pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Terkait dengan masalah tersebut maka peneliti berupaya menerapkan penggunaan media *puzzle* sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Soebachman (2012: 48) permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "*Analisis penggunaan media puzzle pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, antara lain:

1. Pembelajaran masih sering menggunakan metode konvensional,
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar kurang bervariasi,
3. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran terlihat bahwa siswa cenderung bosan sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru,
4. Siswa kurang aktif selama pembelajaran dan tampak kurang serius dalam mengikuti pembelajaran,
5. Minat belajar siswa kurang, dan
6. Guru belum menggunakan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku.

C. Batasan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut: Guru belum menggunakan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah dalam menentukan arah penelitian ini, yaitu bagaimana penggunaan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanganku dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi bahan rujukan dan bahan informasi untuk penelitian yang sejenis pada masa yang akan datang.
- b. Memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya tentang penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanganku.
- c. Dengan adanya penelitian ini menambah wawasan atau pengetahuan bagi penulis dan pihak lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat menciptakan rasa senang dan dapat fokus dalam memperhatikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan para guru untuk memperbaiki kualitas layanan bimbingan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sekolah untuk memperbaiki kualitas layanan pembinaan profesionalisme guru.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembandingan atau sebagai referensi terhadap penelitian yang relevan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Belajar

Menurut Rusman, (2017:75-76) belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.

Menurut Lefudin, (2017:2) secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Menurut Baharuddin & Wahyuni, (2010:11) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat.

Menurut Rusman, (2017:84) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Menurut Susanto, (2013:18) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru.

Mengacu pada pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu dari yang tidak tahu menjadi tahu melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan pembelajaran adalah aktivitas belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa yang didalamnya terdapat berbagai macam komponen yang saling berhubungan.

2. Media Pembelajaran *Puzzle*

Menurut Riyana, (2012:10) pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Menurut Wati, (2016: 2-3) media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan atau menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Rusman, (2012: 140) media pembelajaran adalah alat bantu atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam.

Mengacu pada pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat menghubungkan guru dengan siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Satrianawati (2018: 10) jenis media pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat seperti: media foto, gambar, komik, gambar temple, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

b. Media Audio

Media Audio adalah media yang bisa didengar seperti: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan seperti: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.

d. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu seperti: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Merujuk pada pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada empat jenis media pembelajaran yaitu, media visual adalah media yang bisa dilihat, media audio adalah media yang bisa didengar, media audio-visual adalah media yang bisa dilihat dan didengar dan media multimedia adalah media yang menggunakan internet.

Menurut Wati (2016:8) penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus, memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar, memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, memberikan pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa dan membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran.

Menurut Wati (2016: 9-11) selain itu media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi di antaranya adalah:

a. Fungsi Atensi

Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

b. Fungsi Afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

c. Fungsi Kognitif

Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya.

d. Fungsi Kompensatoris

Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian.

Merujuk pada pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian siswa dan siswa merasa nyaman ketika belajar.

Menurut Riyana, (2012:11) secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor & kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Wati (2016: 13) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru, yaitu manfaat umum dan manfaat praktis. Untuk mengetahui kedua manfaat tersebut, bisa dilihat melalui ulasan berikut:

a. Manfaat Umum

- 1) Lebih menarik
- 2) Materi jelas
- 3) Tidak mudah bosan

b. Manfaat Praktis

- 1) Meningkatkan prestasi belajar
- 2) Memotivasi siswa
- 3) Merangsang kepekaan
- 4) Terjadi interaksi langsung.

Merujuk pada pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran yaitu memperjelas apa yang disampaikan guru, merangsang siswa agar lebih bergairah dalam belajar, siswa bisa belajar mandiri dan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil siswa.

Menurut Depdiknas (2003: 43) *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran yang terwujud secara nyata.

Menurut Soebachman (2012: 48) permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Menurut, Yulianty (2008:42) *puzzle* adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya.

Mengacu pada pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.

Memberikan permainan pada anak yaitu permainan yang menarik dan memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak. Permainan anak yang diberikan dapat memberikan simbol. Permainan membuat anak belajar dengan senang, dan dengan belajar melalui permainan anak dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang. Permainan *puzzle* menurut Sunarti (2005: 49) mempunyai tujuan, yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *puzzle*. *Puzzle* terdiri dari kepingan-kepingan. Kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya, sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Anak terbiasa dalam permainan *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Beberapa jenis potongan *puzzle* menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 45-46), diantaranya:

- a. *Puzzle* model potongan melengkung
- b. *Puzzle* model potongan geometris
- c. *Puzzle* model potongan modul
- d. *Puzzle* model potongan menurut bagian
- e. *Puzzle* model potongan lurus

Jumlah potongan *puzzle* dan jenis potongan *puzzle* harus disesuaikan dengan kelompok umur dan kemampuan kecerdasan anak, mulai dari jumlah 2 keping, 3 keping, 6 keping, 9 keping, dan seterusnya.

Permainan *puzzle* bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada anak. Memainkan *puzzle* bersama-sama dapat merekatkan hubungan antara orangtua dan anak. Permainan *puzzle* memberikan tantangan tersendiri untuk anak saat anak berada dalam kondisi bingung sebagai orangtua dapat menyemangati anak agar tidak patah semangat. Semangat yang diperoleh anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan merasa mampu menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut. Rasa percaya dapat menambah rasa aman kepada anak sehingga anak akan lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan lainnya. Manfaat permainan *puzzle* menurut Yulianty (2008:43) adalah:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d. Melatih nalar, permainan *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika.

- e. Melatih kesabaran. Aktivitas permainan *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- f. Memberikan pengetahuan, permainan *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.

Adapun kekurangan dari media *puzzle* yaitu:

- a. Membuat siswa hanya ingin bermain-main
- b. Siswa asik dengan susun menyusun
- c. Biaya yang diperlukan untuk membuat media cukup besar
- d. Waktu yang dibutuhkan kurang efektif dan efisien

Permainan yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan tidak hanya membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan juga meningkatkan aktifitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukkan pengamatan atau ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Cara memainkan *puzzle* pun tidak sulit. Menurut Yulianti (2008:43) langkah-langkah memainkan permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan *puzzle* dari papannya
- b. Acak kepingan *puzzle* tersebut

- c. Mintalah anak untuk memasangkannya kembali
- d. Berikan tantangan pada anak untuk melakukannya dengan cepat, biasanya dengan hitungan angka dari 1 sampai 10, stopwatch.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Susanto (2013:137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Susanto (2014:9) studi sosial adalah bidang pengetahuan dan penelaahan gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial, dalam usaha mencari jalan keluar dari masalah-masalah tersebut.

Menurut Susanto (2013: 145 - 151) tujuan utama pembelajaran IPS 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 lain, secara eksplisit, dengan mempelajari kondisi masyarakat seperti yang dimuat dalam pendidikan IPS ini, maka siswa akan dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut, sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dengan masyarakat.

4. Minat Belajar

Menurut Djamarah (2008:132) “minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang”.

Slameto (2010:180) menyatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.” Minat dapat didefinisikan secara sederhana yaitu kecenderungan individu (siswa) untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu.

Dengan mengacu pada pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan kepada sesuatu yang disukai dan disenangi serta memusatkan perhatiannya.

Menurut Surya (2004) mengenai jenis minat, menurutnya minat dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut:

- a. Minat *volunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa ada pengaruh luar.
- b. Minat *involunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru
- c. Minat *nonvolunter* adalah minat yang ditimbulkan dari dalam diri siswa secara dipaksa atau dihapuskan.

Menurut Slameto (2010:180) beberapa indikator minat belajar yaitu:

a. Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dengan sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

b. Keterlibatan

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

c. Perasaan senang

Apabila seseorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

d. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

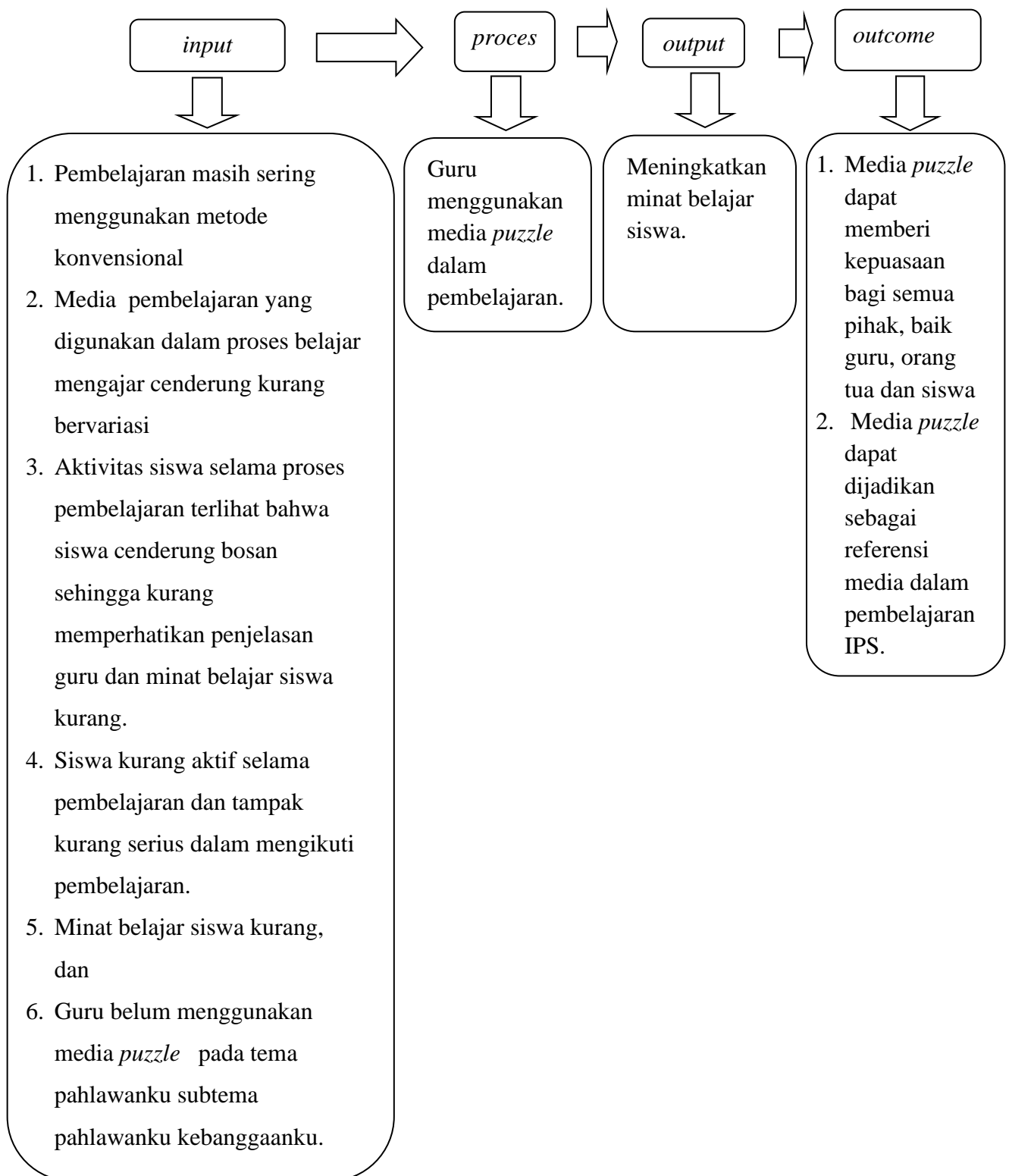
b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

Penggunaan media memiliki dampak positif terhadap belajar. Penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran memberikan dampak yang baik berupa meningkatkan minat belajar dan aktivitas siswa dalam belajar. Karena media dalam proses belajar mengajar cenderung membantu siswa menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal ilmu yang telah dimiliki. Ketika minat belajar siswa meningkat maka otomatis hasil belajarnya juga baik.

B. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar kurang bervariasi dan guru kurang menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Sehingga siswa terlihat pasif bosan, pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dan minat belajar siswa kurang. Maka guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif dan ingin tahu. Penggunaan media *puzzle* sangat cocok untuk pelajaran IPS. Dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian Widya Hastuti (2016) yaitu berjudul: pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar ipa konsep daur hidup makhluk hidup murid Kelas IV SDN Nomor 25 panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Banteng. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan pretest (tanpa menggunakan media), terdapat 14 siswa atau sebesar 63,64 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau 36,36 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat pretest hanya mencapai 60. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan posttest dengan menggunakan media *puzzle*, terdapat 21 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 88,95. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (treatment). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Widya Hastuti (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Yang menjadi perbedaan antara penelitian Alan Tresno Setiawan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah lokasi penelitian, waktu penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data. Dan yang menjadi persamaan adalah sama sama menggunakan media *puzzle*.
2. Hasil penelitian Alan Tresno Setiawan (2012) yang berjudul: efektivitas media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat bagi cerebral palsy.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat SPOK pada anak Cerebral Palsy.

Penelitian yang dilakukan oleh Alan Tresno Setiawan (2012), menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat SPOK pada anak Cerebral Palsy. Yang menjadi perbedaan antara penelitian Alan Tresno Setiawan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah lokasi penelitian, waktu penelitian, subyek penelitian dan teknik pengumpulan data. Dan yang menjadi persamaan adalah sama sama menggunakan media *puzzle*.

3. Hasil penelitian Rosiana Khomsoh yang berjudul: penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I memperoleh pada siklus I persentase 78,13%. Pada siklus II memperoleh persentase 87,5% dan meningkat pada siklus III dengan perolehan persentase 93,75%. Sementara pada aktivitas siswa memperoleh persentase 71,43%. Sedangkan pada siklus II aktivitas siswa memperoleh persentase 78,57% dan memperoleh kenaikan pada siklus III dengan perolehan persentase 92,85%. Perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh 66. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 60% dengan rata-rata kelas sebesar. Hasil penelitian mengalami kenaikan pada siklus II persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 70% dengan rata-rata kelas sebesar 73,5. Hasil siklus II belum memenuhi

indikator keberhasilan dilanjutkan siklus III persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 85% dengan rata-rata kelas sebesar 81,75. Sedangkan respon siswa memperoleh 84,44%.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosiana Khomsoh, menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan selama tiga siklus. Yang menjadi perbedaan antara penelitian Alan Tresno Setiawan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah lokasi penelitian, waktu penelitian, teknik pengumpulan data. Dan yang menjadi persamaan adalah sama sama menggunakan media *puzzle*.

Sehingga pada penelitian ini, peneliti akan mengkaji tentang Analisis Penggunaan Media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam Meningkatkan minat belajar siswa di kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017: 16). Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian mengenai manusia (dapat suatu kelompok, organisasi maupun individu), peristiwa, latar secara mendalam, tujuan dari penelitian ini mendapatkan gambaran yang mendalam tentang suatu kasus yang sedang diteliti.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang.

Alasan peneliti memilih lokasi yaitu:

- a. Peneliti menemukan masalah bahwa dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media *puzzle* khususnya pada mata pelajaran IPS sehingga minat belajar siswa kurang. Maka perlu dilakukan penelitian ini untuk mengatasi masalah tersebut.
- b. Belum pernah dilakukan penelitian yang sama atau sejenis di sekolah tersebut.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dapat dilihat pada rincian tabel berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	2019																2020																											
		Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Perencanaan Penelitian	■	■	■	■																																								
2	Penelitian lapangan					■	■	■	■	■	■	■	■																																
3	Pengolahan data													■	■	■	■																												
4	Pembuatan laporan													■	■	■	■																												
5	Konsultasi																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
6	Presentasi hasil penelitian (ujian skripsi)																																					■							

C. Definisi Operasioal

1. Media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.
2. Minat belajar adalah rasa ketertariakn kepada sesuatu yang disukai dan disenangi serta memusatkan perhatiannya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menggumpulkan data dan obyek, sehigga penelitian tercapai, maka ada tiga teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran *riil* suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Dalam teknik ini peneliti melakukan pengamatan terkait penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa yang berlangsung di dalam kelas. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanganku khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas.

2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Dalam teknik ini peneliti melakukan wawancara secara langsung berkaitan dengan

minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Teknik wawancara dilakukan untuk mendukung atau memberikan penguatan atas data yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas.

3. Studi dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan metode pengumpulan data kualitatif sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Dalam metode ini peneliti melakukan dokumentasi berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, dokumen tertulis yang berkaitan dengan pembelajaran seperti, RPP, silabus, daftar nilai siswa dan daftar hadir siswa.

E. Instrument Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen penelitian yaitu peneliti itu sendiri (*human instrument*) yang bertugas bertanya, menganalisis, memotret dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna yang berkaitan dengan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan instrument pelengkap (*instrument komplementer*) sebagai alat seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, *tape recorder*, kamera, RPP, silabus, daftar nilai siswa, dan daftar hadir siswa.

Agar penelitian ini terarah maka peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrument penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat

pedoman observasi dan wawancara. Adapun kisi-kisi pedoman observasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Keterlaksanaan Media *Puzzle* Guru

No	Aspek yang diamati	Indikator
1	Kegiatan pembelajaran awal	a. Membuka pelajaran b. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran c. Melaksanakan kegiatan apersepsi d. Memberikan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran
2	Kegiatan pembelajaran inti	a. Melaksanakan kegiatan eksplorasi b. Melaksanakan kegiatan elaborasi c. Melaksanakan kegiatan konfirmasi hasil
3	Kegiatan pembelajaran penutup	a. Melakukan penarikan kesimpulan pada materi ajar b. Memberikan tugas rumah c. Memberikan informasi materi berikut d. Menutup proses pembelajaran
4	Penguasaan materi ajar	a. Menunjukkan penguasaan materi ajar b. Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari
5	Pemanfaatan media pembelajaran	a. Menerapkan media <i>puzzle</i> b. Memanfaatkan media/alat bantu pembelajaran c. Memanfaatkan sumber belajar
6	Pembelajaran yang memicu	a. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa b. Meningkatkan minat belajar siswa

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Minat Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Jumlah Pertanyaan	No Item
Minat Belajar	Perhatian Dalam KBM	4	1, 2, 3, 4
	Partisipasi dalam KBM	4	5, 6, 7, 8
	Perasaan senang terhadap KBM	4	9, 10, 11, 12
	Ketertarikan terhadap KBM	4	13, 14, 15, 16

F. Teknik Analisi Data

Menurut Sugiyono, (2017:370 - 375) ada tiga jenis teknik analisis data kualitatif yaitu:

1. Data *Collection* (Pengumpulan Data)

Kegiatan awal pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif mengumpulkan data dengan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Pada tahap awal penelitian peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/objek yang diteliti. Semua yang dilihat dan didengar akan direkam sehingga peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

2. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema, dan polanya. Dalam mereduksi data Peneliti memilih hal-hal penting yang berkaitan dengan tema dan hal-hal yang tidak berkaitan dengan tema dibuang. Hal ini dilakukan untuk membantu peneliti dalam melakukan pengumpulan data pada tahap selanjutnya. Peneliti melakukan reduksi data meliputi data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang berisi tentang penggunaan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanganku khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2.

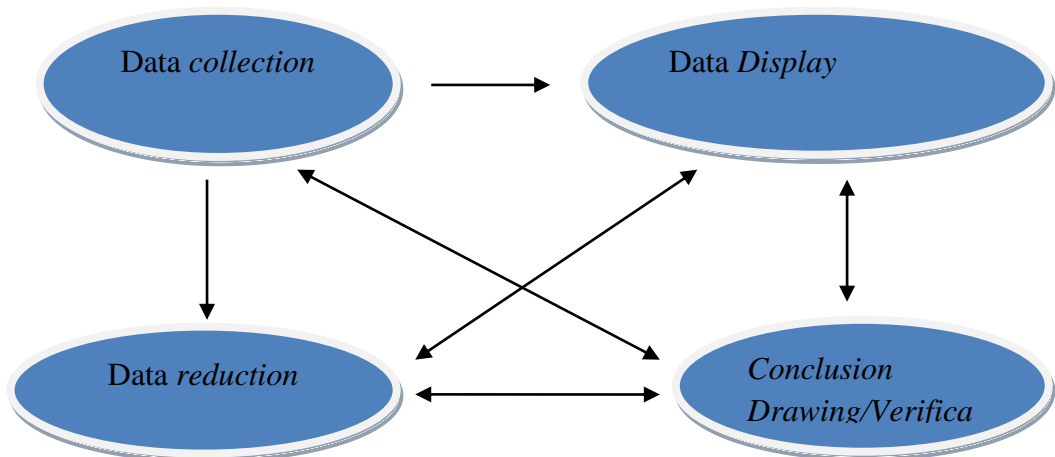
3. Data *Display* (Penyajian Data)

Data yang diperoleh dikategorisasikan menurut pokok permasalahan dan di buat dalam bentuk matriks sehingga memudahkan peneliti untuk melihat pola-pola hubungan satu data dengan yang lain. Dalam tahap penyajian data

peneliti menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan dan sebagainya. Dengan penyajian data maka akan memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan apa yang akan dilakukan dari apa yang dipahami oleh peneliti.

4. *Conclusion Drawing/Verificati on* (Penyimpulan dan Verifikasi)

Kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa perbandingan berbagai kategori dan dapat berupa hubungan kausal, interaktif, dan hubungan struktural (hubungan jalur, ada variabel intervening satu atau lebih). Setelah tahap penyajian data maka tahap selanjutnya peneliti akan memverifikasi data. Pada tahap verifikasi data peneliti akan menarik kesimpulan awal yang masih bersifat sementara. Penarikan kesimpulan sementara, masih dapat diuji kembali dengan data yang ada di lapangan sehingga kebenaran ilmiah dapat dicapai. Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Komponen dalam Analisis Data: Model Interaktif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus yang dilaksanakan di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Setelah peneliti melakukan penelitian di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dapat dipaparkan temuan penelitian sebagai berikut:

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 merupakan sebuah lembaga Pendidikan Dasar dalam lingkup Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Kupang, Kecamatan Oebobo dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) : 101246003032 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 50305020. Sekolah ini didirikan pada Tahun 1984 hasil pemekaran dari SD Negeri Oebobo I (Satu).

Gedung Sekolah Dasar Bertingkat Oebobo 2 Kupang berbentuk huruf L dengan Kondisi bangunan permanen berlantai dua yang terletak di Jalan Frans Seda, Kelurahan Fatulu li, dengan jumlah ruangan seluruhnya 23 yang terdiri dari ruangan kelas sebanyak 12 ruangan dengan ukuran 7 x 8 m, ruangan kantor sebanyak 1 ruang dengan ukuran 2 x 1 m, 1 ruang perpustakaan dengan ukuran 7 x 8 m, 1 ruang laboratorium komputer ukuran 7 x 8 m dan WC siswa sebanyak 8 ruang dengan ukuran 2 x 1,5 m,

serta kantin sebanyak 1 ruang dengan ukuran 6 x 8 m. Sejak berdirinya sekolah ini dipimpin berturut-turut oleh :

- 1) Drs. B Bala Lejab, BA : Tahun 1984 s/d 1986
- 2) Drs. Eduard Haning : Tahun 1986 s/d 2000
- 3) Rabeka S. Sunbanu-Aploegi : Tahun 2000 s/d 2005
- 4) Linus Lusi, S.Pd : Tahun 2006 s/d 2010
- 5) Siprianus Tua, S.Pd, M.Pd : Tahun 2010 s/d 2013
- 6) Yoel Lesiangi, S.Pd : Tahun 2014 s/d 2018
- 7) Sisilia Kuna Hadjon, S.Pd (Plt) : Agustus 2018 s/d Feb 2019
- 8) Margareta Leda Lolo, S.Pd. : Feb 2019 s/d Sekarang

Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang sejak berdirinya sampai sekarang telah direhab 2 kali pada tahun 2006 dan tahun 2012. Dan juga mendapat bantuan ruang perpustakaan tahun 2010 dan mendapat tambahan 3 Ruang Kelas (RKB) Tahun 2011. Melalui kerjasama Kementerian Pendidikan Nasional Panglima TNI pada tahun 2011 dan tahun 2012. Pada tahun 2017 mendapat bantuan 1 (Satu) Gedung Sanitasi Sekolah dan 1 (Satu) Gedung Kantin Sehat.

Melalui kerja sama yang baik antara Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua Siswa (Komite Sekolah), masyarakat, pemerintah dan instansi terkait lainnya, maka Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang mengalami perbaikan mutu dari tahun ke tahun dalam komponen kegiatan pembelajaran juga penampilan fisik, serta bermitra dengan sekolah Australia sebagai pertukaran guru dan siswa, dan pembelajaran bersama secara *online*.

Dengan adanya Surat Keputusan Walikota Kupang Nomor : BKPPD.821/258/D/II/2019, tanggal 12 Februari 2019, tentang Penetapan Kepala Sekolah. Dengan demikian maka Jabatan Pelaksana Tugas Kepala Sekolah yang diemban Ibu Sisilia Kuna Hadjon, S.Pd akan diserahkan kepada Ibu Margareta Leda Lolo, S.Pd.

b. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SD Inpres Bertingkat
Oebobo 2 Kupang
2. NIS : 100270
3. NSS : 1012246003032
4. NPSN : 50305020
5. Provinsi : Nusa Tenggara Timur
6. Otonomi Daerah : Kota Kupang
7. Kecamatan : Oebobo
8. Kelurahan : Fatululi
9. Jalan : Frans Seda
10. Kode Pos : 85111
11. No. Telp / HP : 0380 820994
12. Daerah : Perkotaan
13. Status Sekolah : Inpres
14. Akreditasi / Tahun Akreditasi / Nilai : Sudah /
Akreditasi
15. Tahun Berdiri : 1984 / No. 11 / Pb.SD /
1944-84

Tanggal : 01 Juni 1984

16. Tahun Penegerian : 1984
17. Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi dan Siang
18. Bangunan Sekolah : Milik Sendiri
19. Jarak ke Pusat Kecamatan : 2 km
20. Jarak ke Pusat Otonomi Daerah : 2 km
21. Jumlah Keanggotaan Rayon : 5
22. Organisasi Penyelenggara : Pemerintah
23. Kepemilikan Tanah :
 - a. Asal Tanah : Pemprov. NTT
 - b. Status Tanah : Hak Pakai No. 448
 - c. Luas Tanah : 14.250 m² (bersertifikat)
14.251

c. Visi dan Misi Sekolah Dasar Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang

1) Visi

“Bertaqwa , berbudaya, berprestasi, dan berkarakter bangsa.”

2) Misi

- a) Mengembangkan potensi yang dimiliki untuk menghadapi kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang dilandasi dengan moral agama.
- b) Menumbuhkan semangat untuk meningkatkan prestasi secara intensif pada seluruh siswa dengan pola konseling.
- c) Mendorong siswa untuk menggali potensi dirinya dengan cara melaksanakan tes bakat dan minat.

- d) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianutnya, sehingga arif dalam berfikir dan bertindak untuk menghasilkan lulusan yang berbudi pekerti luhur.
- e) Membina siswa untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa asing yang dikuasai.
- f) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan warga sekolah dan komite sekolah.
- g) Mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan, bermanfaat berlandaskan hubungan kemanusiaan yang religious dan apresiatif terhadap budaya.
- h) Menciptakan iklim budaya sekolah yang mencerminkan wawasan wiyata mandala yang religious dan berbudaya.
- i) Mengembangkan potensi peserta didik secara optimal baik yang berkaitan dengan potensi akademik dan non akademik dengan memberikan peluang aktualisasi diri siswa.
- j) Membangun sikap mental siswa melalui pendidikan secara komprehensif berdasarkan nilai-nilai keagamaan, budaya dan kebangsaan.
- k) Meningkatkan dan mengembangkan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

d. Tujuan

- 1) Memberikan rasa nyaman bagi semua warga sekolah.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dan siswa dalam melaksanakan hidup bersih dan sehat.

- 3) Mewujudkan sekolah dan lingkungan sekolah sebagai pusat sumber belajar yang menyenangkan dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat.
 - 4) Meningkatkan kebersihan lingkungan sekolah khususnya pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana.
 - 5) Melaksanakan kegiatan pendidikan karakter, misalnya mengembangkan budaya bersih, budaya tertib dan sopan santun.
- e. Lingkungan fisik pada umumnya (berkaitan dengan sarana dan prasarana pendukung dalam proses pembelajaran

Salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa adalah lingkungan fisik. Lingkungan fisik yaitu lingkungan yang ada disekitar peserta didik baik itu dikelas, sekolah, atau diluar sekolah yang perlu dioptimalkan pengelolaannya agar interaksi belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Keadaan lingkungan SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang tergolong luas dan kebersihannya terjaga. Hal ini dilihat dengan keadaan atau adanya kerja bakti umum yang dilakukan setiap hari jumat dan adanya penyediaan bak sampah di depan kelas. Lingkungan yang terlihat bersih juga di didukung oleh kerja sama siswa dan guru-guru terutama wali-wali kelas.

Adapun keadaan fisik sekolah terdiri dari ruang belajar dan kantor diuraikan sebagai berikut

- 1) Ruang Kepala Sekolah, Ruang Wakil Kepala Sekolah.
- 2) Perpustakaan Sekolah

3) Laboratorium Komputer

Laboratorium komputer yang ada pada SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 dilengkapi dengan 12 unit komputer. Dimana 6 dalam keadaan baik dan 6 dalam keadaan rusak.

4) Ruang Kelas

Sarana yang paling utama yang harus dimiliki untuk dapat berjalannya sebuah proses pembelajaran adalah ruang kelas. Ruang kelas yang ada di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 sebanyak 12 kelas, dimana setiap kelas memiliki dua kelas yaitu sebagai berikut:

- a) Kelas I sebanyak 2 kelas, yang terdiri dari kelas IA dan kelas IB
- b) Kelas II sebanyak 2 kelas, yang terdiri dari kelas IIA dan kelas IIB
- c) Kelas III sebanyak 2 kelas, yang terdiri dari kelas IIIA dan kelas IIIB
- d) Kelas IV sebanyak 2 kelas, yang terdiri dari kelas IVA dan kelas IVB
- e) Kelas V sebanyak 2 kelas, yang terdiri dari kelas VA dan kelas VB
- f) Kelas VI sebanyak 2 kelas, yang terdiri dari 1 kelas VIA dan kelas VIB. Jadi secara keseluruhan terdapat 12 kelas untuk tahun ajaran 2018/2019

Selain itu ada juga fasilitas pembelajaran dan media pembelajaran yang tersedia di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 adalah sebagai berikut:

1) Fasilitas ruang kelas

- a) Papan Tulis
- b) Meja Guru
- c) Kursi Guru
- d) Spidol
- e) Penghapus
- f) Kursi Siswa
- g) Meja Siswa
- h) Lemari
- i) Hasil karya siswa yang dipajang di tembok

2) Fasilitas Olahraga

- a) Bola Kasti
- b) Bola Kaki
- c) Bola Volli
- d) Matras
- e) Bola basket
- f) Tolak Peluru

3) Perpustakaan Sekolah

- a) Rak Buku
- b) Meja Baca
- c) Kursi Baca
- d) Buku- buku

4) LCD projector

LCD projector digunakan untuk memaparkan materi pembelajaran di kelas. LCD projector di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang berjumlah 4. Dimana 3 dalam keadaan baik dan 1 dalam keadaan rusak.

5) Laptop

SD Inpres Bertingkat Oebobo Kupang 2 memiliki 25 unit laptop dimana 22 unit laptop dalam keadaan baik dan 3 unit dalam keadaan rusak. Laptop tersebut dibagikan kepada semua guru yang ada di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2.

6) Peralatan musik

Peralatan musik yang ada di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 berupa organ, piano dan drum band. Organ berjumlah 21 buah dalam keadaan baik, piano berjumlah 2 buah dalam keadaan baik dan drum band 1 set dalam keadaan baik.

f. Jumlah Pendidik

Pendidik atau guru adalah poros utama dalam pendidikan. Tugas seorang guru adalah mengajar siswa-siswi agar memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam berbagai bidang. Selain itu juga seorang guru mempunyai tanggung jawab dalam mendidik siswa agar mempunyai sikap dan tingkah laku yang baik, baik di sekolah maupun di masyarakat. Berikut ini jumlah keseluruhan guru SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang adalah 20 Orang dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.1 Jumlah pendidik SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

No	Jenis Guru/ Pegawai	Jumlah Menurut Jenis Kelamin			Keterangan
		L	P	Jumlah	
1	Kepala Sekolah	0	1	1	PNS
2	Guru Tetap	1	15	16	PNS
3	Guru Kontrak	0	0	0	-
4	Guru Tidak Tetap	1	1	2	Honoror
5	Tata Usaha	1	0	1	Honoror
6	Tenaga Perpustakaan	0	1	1	Honoror
7	Penjaga Sekolah	1	0	1	Honoror
8	Keamanan / Security	0	0	0	-
	TOTAL :	6	14	20	-

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

**Tabel 4.2 Nama-Nama Guru Umum/Kelas SD Inpres Bertingkat
Oebobo 2 Kupang**

No	Nama Pendidik	Jenjang	Kompetensi
1	Agustina Soares	SI	Guru Kelas SD/MI
2	Anthonia E. Tanesi	SI	Guru Kelas SD/MI
3	Ivani A. Ndoen	SI	Guru Kelas SD/MI
4	Yeni Rohana	SI	Guru Kelas SD/MI
5	Lukas Here	SI	Guru Kelas SD/MI
6	Nunia Lau	SI	Guru Kelas SD/MI
7	Perpetua Kua	SI	Guru Kelas SD/MI
8	Yublina Tangasa	SI	Guru Kelas SD/MI
9	Melda Gene Data	SI	Guru Kelas SD/MI
10	Victorya Manafe	SI	Guru Kelas SD/MI
12	Yonetha A. Banase	SI	Guru Kelas SD/MI

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Tabel 4.3 Nama-Nama Guru Agama Kristen

No	Nama pendidik	Jenjang	Kompetensi
1	Naomi Edy	SI	Guru Agama Kristen
2	Lussika M. Falaka	SI	Guru Agama Kristen

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Tabel 4.4 Nama Guru Agama Katholik

No	Nama pendidik	Jenjang	Kompetensi
1	Maria E. Rajius	SI	Guru Agama Katholik

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Tabel 4.5 Nama Guru Agama Islam

No	Nama pendidik	Jenjang	Kompetensi
1	Zaenab Usman	SI	Guru Agama Islam

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Tabel 4.6 Nama-Nama Guru Penjaskers

No	Nama pendidik	Jenjang	Kompetensi
1	Magdalena R. Oni	SI	Guru Penjaskers
2	Lambertus Naiheli	SI	Guru Penjaskers

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Tabel 4.7 Nama-Nama Pegawai

No	Nama pendidik	Jenjang	Jabatan
1	Alyerhanz S. Daik	SI	Operator Sekolah
2	Emerensiana Veni	SI	Pengelola Perpustakaan
3	Yordim Sabneno	SMA	Penjaga Sekolah

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

g. Jumlah Peserta Didik

Peserta didik atau siswa adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, peserta didik

sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Peserta didik akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Jumlah peserta didik yang ada di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang adalah sebanyak 292 dengan jumlah laki-laki 160 siswa dan perempuan 132 siswi. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.8 Jumlah Peserta Didik SD Inpres Bertingkat Oebobo 2
Kupang**

TAHUN PELAJARAN : 2018/2019				
NO	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	Kelas I	32	23	55
2	Kelas II	26	30	56
3	Kelas III	30	13	43
4	Kelas IV	24	21	45
5	Kelas V	26	19	45
6	Kelas VI	22	26	48
TOTAL		160	132	292

Sumber: SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Tabel 4.9 Jumlah Peserta Didik Yang beragama Muslim

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
13 Siswa	8 Siswa	21 Siswa

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Tabel 4.10 Jumlah Peserta Didik Yang beragama Kristen

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
121 Siswa	100 Siswa	221 Siswa

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Tabel 4.11 Jumlah Peserta Didik Yang beragama Katholik

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
30 Siswa	31 Siswa	61 Siswa

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB yang diampu oleh Ibu Yublina Tanggasa. Jumlah siswa kelas IVB ada 21 siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan.

Tabel 4.12 Jumlah Peserta Didik Kelas IVB

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
15 Siswa	6 Siswa	21 Siswa

Sumber : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 07 Oktober sampai dengan tanggal 28 November tentang Analisis penggunaan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IVB. Fasilitas yang dimiliki kelas IVB antara lain berupa dua buah lemari sebagai tempat berbagai peralatan dan tempat menyimpan buku paket, map portofolio siswa, dan lain-lain. Selain lemari ada juga meja dan kursi guru, meja dan kursi siswa, papan tulis, tempat sampah, tempat mencuci tangan, bendera merah putih yang dipajang didepan kelas dan gambar-gambar pembelajaran yang dipajang di dalam kelas.

Data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi berkaitan dengan sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa, interaksi antara siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas serta aktifitas guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Selain metode observasi, peneliti juga menggunakan metode

wawancara untuk menunjang hasil observasi. Dalam metode wawancara peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan guru wali kelas IVB dan beberapa siswa-siswi kelas IVB yang berkaitan dengan Analisis penggunaan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanganku dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang, yang kemudian data tersebut disajikan dalam bentuk kutipan hasil wawancara.

B. Hasil Analisis Data

1. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan penelitian dengan menyiapkan pedoman observasi dan pedoman wawancara.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi secara langsung berkaitan dengan aktivitas guru mengenai keterlaksanaan media *puzzle* dalam pembelajaran dan observasi secara langsung tentang minat belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran. Adapun aktivitas guru dapat dilihat pada tabel observasi keterlaksanaan media *puzzle* guru berikut ini.

Tabel 4.13 Observasi Keterlaksanaan Media *Puzzle* Guru

No	Aspek	Indikator	Dilaksanakan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan	a. Membuka pelajaran	√	

	pembelajaran awal	b. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran	√	
		c. Melaksanakan kegiatan apersepsi	√	
		d. Memberikan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran	√	
2.	Kegiatan pembelajaran inti	a. Melaksanakan kegiatan eksplorasi	√	
		b. Melaksanakan kegiatan elaborasi	√	
		c. Melaksanakan kegiatan konfirmasi hasil	√	
3.	Kegiatan pembelajaran penutup	a. Melakukan penarikan kesimpulan pada materi ajar	√	
		b. Memberikan informasi materi berikut	√	
		c. Menutup proses pembelajaran	√	
4.	Penguasaan materi ajar	a. Menunjukkan penguasaan materi ajar	√	
		b. Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	√	
5.	Pemanfaatan media pembelajaran	a. Menerapkan media <i>puzzle</i>	√	
		b. Memanfaatkan media/alat bantu pembelajaran	√	
		c. Memanfaatkan sumber belajar	√	
6.	Pembelajaran yang memicu	a. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa	√	
		b. Meningkatkan minat belajar siswa.	√	

Berdasarkan tabel 4.13 peneliti dapat menyimpulkan hasil observasi keterlaksanaan media *puzzle* guru bahwa dalam proses pembelajaran pada kegiatan pembelajaran awal, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam, mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menanyakan kabar, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa serta memberikan motivasi kepada siswa.

Kegiatan pembelajaran inti, Guru menjelaskan materi dan melibatkan siswa secara langsung dalam menggali informasi berkaitan dengan materi dengan berbagai pendekatan dan media. Media yang digunakan guru adalah media *puzzle*. Media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Setelah guru menjelaskan tentang media *puzzle* dan cara penggunaannya, kemudian guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok untuk menyusun media *puzzle* yang sudah di siapkan oleh guru dan guru membagikan kepada masing-masing kelompok kepingan *puzzle* dan meminta siswa untuk menyusun menjadi gambar yang utuh. Kemudian guru memberikan umpan balik terhadap apa dihasilkan oleh siswa dan menyimpulkan materi. Dalam menjelaskan materi kepada siswa Guru juga menguasai materi pelajaran sehingga guru mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran.

Guru juga memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran guru

membagikan buku cetak kepada siswa dan juga guru menggunakan media *puzzle* yang dapat merangsang siswa sehingga siswa berperan aktif dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran.

Kegiatan aktivitas guru dapat berjalan dengan baik apabila adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa dan juga dengan sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Interaksi merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar, karena ketika tidak ada interaksi dalam proses pembelajaran maka materi yang disampaikan guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga tujuan pendidikan tidak dapat tercapai dengan baik.

Interaksi juga bukan hanya dilakukan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung saja akan tetapi interaksi juga harus dilakukan diluar jam pelajaran. Dimana harus adanya interaksi antara warga sekolah dengan warga masyarakat.

Interaksi antara guru dan siswa di Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang khususnya kelas IVB sangat baik, baik di dalam kelas pada saat jam belajar mengajar maupun diluar jam belajar mengajar. Dimana dalam proses pembelajaran di dalam kelas ketika guru menjelaskan materi siswa mendengarkan dengan baik, ketika guru bertanya siswa menjawab, ketika berdiskusi dalam kelompok siswa aktif. Dan ketika diluar jam pelajaran ketika siswa melihat guru siswa selalu menyapa guru, menyapa teman-teman dan bermain bersama teman-teman.

Selain interaksi dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru juga membutuhkan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan pembelajaran atau fasilitas yang diperlukan dalam pembelajaran agar pencapaian tujuan pendidikan berjalan dengan efektif dan efisien. Salah satu aspek yang seharusnya mendapat perhatian khusus atau utama oleh setiap pengelola pendidikan adalah mengenai fasilitas pendidikan. Sarana pendidikan umumnya mencakup semua fasilitas yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, seperti : gedung, ruangan kelas, alat-alat atau media pendidikan, meja, kursi dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan fasilitas prasarana adalah yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, seperti: halaman, kebun atau taman sekolah, maupun jalan menuju sekolah.

Sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang sudah baik. Dimana Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang memiliki 23 ruangan yang masih dalam keadaan baik yang terdiri dari 11 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 ruang kantin dan 7 ruang kamar mandi serta ada juga fasilitas penunjang lainnya seperti tersedia mes bagi guru-guru dengan jumlah 3 ruang.

Setiap ruangan memiliki sarana dan prasarana yang baik yang membantu semua warga Sekolah dalam melaksanakan semua aktivitasnya di sekolah. Seperti di dalam ruang belajar dilengkapi dengan lemari sebagai tempat berbagai peralatan dan tempat menyimpan buku

paket, map portofolio siswa, dan lain-lain. Selain lemari ada juga meja dan kursi guru, meja dan kursi siswa, papan tulis, tempat sampah, tempat mencuci tangan, bendera merah putih yang dipajang di depan kelas dan gambar-gambar pembelajaran yang dipajang di dalam kelas.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat penting. Dimana siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* peneliti melakukan observasi tentang minat belajar siswa. Lembar observasi minat belajar siswa kelas IVB dapat dilihat pada lampiran 3 (Tiga) Hal.76.

Peneliti juga melakukan wawancara secara langsung dengan guru wali kelas dan beberapa siswa-siswi kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang pada tanggal 23-27 November 2019 yang berkaitan dengan analisis penggunaan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berikut ini adalah hasil kutipan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas dan beberapa siswa-siswi kelas IVB.

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas IVB di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Minat belajar siswa terhadap pelajaran sangat penting untuk diperhatikan oleh guru wali kelas. Karena minat merupakan salah satu faktor yang dapat membantu dan mendorong siswa untuk mencapai tujuannya. Minat atau perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas siswa terhadap suatu objek. Minat

belajar siswa terhadap pelajaran IPS sangat kurang, dimana siswa sangat bosan dan kurang memperhatikan saat pelajaran IPS. Hal ini dapat ditunjang dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas IVB.

Seperti yang diungkapkan Ibu Yublina:

”Dalam belajar hanya sebagian siswa yang konsentrasi. Konsentrasi siswa terhadap pelajaran hanya 2-3 jam saja. Selebihnya siswa lebih banyak bermain, mengganggu teman dan bercerita dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Dan juga ketika kita memberikan tugas hanya sebagian siswa yang mengerjakan.”

Merujuk pada pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa hanya fokus beberapa jam. Selain itu, siswa lebih banyak bermain. hal itu dikarenakan siswa tidak berminat terhadap mata pelajaran IPS. Kurangnya minat belajar terhadap pelajaran IPS karena guru kurang kreatif dalam merancang atau mendesain proses pembelajaran. Dalam merancang atau mendesain proses pembelajaran guru harus kreatif dalam menggunakan strategi dan media pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran atau materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran di Kelas IVB guru jarang menggunakan media pembelajaran karena guru tidak begitu mengetahui tentang media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas IVB membuat siswa bosan. Media pembelajaran yang guru ketahui yaitu media gambar dan media lingkungan seperti yang diungkapkan oleh Ibu Yublina berikut ini:

“Media yang saya ketahui itu ada media gambar, media lingkungan.

media yang sering saya gunakan yaitu media gambar. Karena media gambar mudah dibuat dan juga mudah digunakan.”

Hal tersebut yang menyebabkan dalam proses pembelajaran, guru jarang menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Media yang sering guru gunakan yaitu media gambar, seperti dalam pernyataan berikut ini:

“Media yang sering saya gunakan yaitu media gambar. Karena mudah dibuat dan juga mudah digunakan.”

Selanjutnya Bagus salah satu siswa kelas IVB menyatakan bahwa:

“Dalam pembelajaran IPS, Ibu jarang menggunakan media pembelajaran. Media yang pernah ibu gunakan yaitu media gambar.”

Mengacu pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Yublina dan siswa kelas IVB maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu media gambar karena media gambar sangat mudah untuk didapatkan dan mudah digunakan.

Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS kurang. Maka guru menerapkan media *puzzle* pada pembelajaran IPS khususnya pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebangganku di kelas IVB dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Penggunaan Media *Puzzle* oleh Guru Kelas IVB dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Meningkatkan minat belajar pada siswa memang bukan suatu hal yang sangat mudah. Guru harus melakukan berbagai cara dalam

meningkatkan minat belajar siswa. Seperti penggunaan strategi dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif, lebih mudah memahami materi dan minat belajar siswa terhadap pelajaran lebih meningkat.

Dalam pembelajaran IPS di kelas IVB khususnya pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku guru menerapkan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media *puzzle* merupakan media yang dapat dimainkan dengan cara memasang kepingan-kepingan *puzzle* yang sudah dilepaskan menjadi gambar yang utuh. Media *puzzle* sangat mudah untuk digunakan, seperti yang ungkapkan oleh Ibu Yublina selaku guru kelas IVB berikut ini:

“Media puzzle adalah media yang mudah untuk digunakan dan juga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dimana dimainkan dengan cara menyusun bagian-bagian puzzle yang sudah dilepaskan menjadi gambar yang utuh.”

Proses pembelajarn dengan menggunakan media *puzzle* guru melibatkan siswa secara langsung. Sehingga siswa juga ikut aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Seperti yang di ungkapkan oleh Ibu Yublina berikut ini:

“Saya melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media puzzle. Dimana saya membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan membagikan kepada setiap kelompok kepingan puzzle yang sudah saya acak-acak kemudian siswa menyusun/memasang kepingan puzzle yang sudah saya bagikan menjadi gambar utuh.”

Selanjutnya felisha salah satu siswa kelas IVB mengatakan bahawa:

“Saya ikut aktif dalam menyusun gambar.”

Dimana guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan membagikan kepada setiap kelompok gambar *puzzle* yang sudah disediakan oleh guru untuk disusun menjadi gambar yang utuh.

3. Dampak penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IVB

Dalam menerapkan media pembelajaran tentunya menuju pada suatu tujuan atau hasil yang ingin dicapai bersama. Begitu juga dalam proses pembelajaran di kelas IVB di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang, penerapan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa khususnya pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku sudah mencapai sebuah hasil seperti pernyataan dari Ibu Yublina berikut ini:

“Siswa sangat senang dan semua siswa ikut aktif dalam pembelajaran”

Selanjutnya Celin salah satu siswa kelas IVB mengatakan bahwa:

“Saya sangat senang dan tidak bosan dengan pelajaran IPS dengan menggunakan media puzzle. Dan saya lebih mudah mengingat materi pelajaran.”

Mengacu pada penggunaan media *puzzle* yang Ibu gunakan dapat membuat siswa senang dengan pelajaran IPS dan semua siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu juga, setelah penggunaan media *puzzle* hasil evaluasi yang dilakukan Ibu lebih meningkat seperti pernyataan Ibu Yublina berikut:

“Setelah pembelajaran dengan menggunakan media puzzle evaluasi yang saya gunakan itu bertanya kembali berkaitan dengan materi yang sudah diajarkan, berkaitan dengan media puzzle yang sudah siswa susun dan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah dan hasilnya lebih baik. Dimana siswa

lebih mengingat apa yang sudah mereka pelajari dan mereka mengerjakan tugas yang saya berikan.”

Dari pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Yublina dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran di kelas IVB pada mata pelajaran IPS khususnya pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku siswa senang dan sangat antusias dengan pelajaran sehingga hasil evaluasi yang dilakukan juga memperoleh hasil yang lebih baik.

2. Reduksi Data

Minat belajar adalah rasa ketertarikan kepada sesuatu yang disukai dan disenangi serta memusatkan perhatiannya. Minat belajar merupakan faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar siswa. Disini peran guru sangat sangat penting, guru dapat memberikan dorongan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan cara memotivasi atau mendorong dengan memberikan arahan-arahan kepada siswa, mengajar yang menyenangkan.

Dimana dalam mengajar guru perlu menggunakan metode, strategi, pendekatan dan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar siswa dapat tertarik dengan pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku maka guru menggunakan media *puzzle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Dalam penggunaan media *puzzle* guru melibatkan siswa secara langsung sehingga

siswa lebih aktif, siswa lebih senang dengan pembelajaran, siswa sangat antusias, dan minat belajar siswa lebih meningkat sehingga hasil belajar siswa lebih baik.

3. Penyajian Data

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang khususnya di kelas IVB maka dapat disajikan data sebagai berikut:

a. Hasil Observasi

Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 4.13 Observasi Keterlaksanaan Media *Puzzle* Guru

No	Aspek	Indikator	Dilaksanakan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan pembelajaran awal	a. Membuka pelajaran	√	
		b. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran	√	
		c. Melaksanakan kegiatan apersepsi	√	
		d. Memberikan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran	√	
2.	Kegiatan pembelajaran inti	a. Melaksanakan kegiatan eksplorasi	√	
		b. Melaksanakan kegiatan elaborasi	√	
		c. Melaksanakan kegiatan konfirmasi hasil	√	

3.	Kegiatan pembelajaran penutup	a. Melakukan penarikan kesimpulan pada materi ajar	√	
		b. Memberikan informasi materi berikut	√	
		c. Menutup proses pembelajaran	√	
4.	Penguasaan materi ajar	a. Menunjukkan penguasaan materi ajar	√	
		b. Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	√	
5.	Pemanfaatan media pembelajaran	a. Menerapkam media <i>puzzle</i>	√	
		b. Memanfaatkan media/alat bantu pembelajaran	√	
		c. Memanfaatkan sumber belajar	√	
6.	Pembelajaran yang memicu	a. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa	√	
		b. Meningkatkan minat belajar siswa.	√	

Berdasarkan tabel 4.13 peneliti dapat menyimpulkan hasil observasi keterlaksanaan media *puzzle* guru bahwa dalam proses pembelajaran pada kegiatan pembelajaran awal, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam, mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menanyakan kabar, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa serta memberikan motivasi kepada siswa.

Kegiatan pembelajaran inti, Guru menjelaskan materi dan melibatkan siswa secara langsung dalam menggali informasi berkaitan dengan materi dengan berbagai pendekatan dan media. Media yang digunakan guru adalah media *puzzle*.

Media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Setelah guru menjelaskan tentang media *puzzle* dan cara penggunaannya, kemudian guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok untuk menyusun media *puzzle* yang sudah disiapkan oleh guru dan guru membagikan kepada masing-masing kelompok kepingan *puzzle* dan meminta siswa untuk menyusun menjadi gambar yang utuh. Kemudian guru memberikan umpan balik terhadap apa dihasilkan oleh siswa dan menyimpulkan materi. Dalam menjelaskan materi kepada siswa Guru juga menguasai materi pelajaran sehingga guru mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran.

Guru juga memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran guru membagikan buku cetak kepada siswa dan juga guru menggunakan media *puzzle* yang dapat merangsang siswa sehingga siswa berperan aktif dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran.

Pada lampiran 3 (Tiga) Hal.76 tentang lembar Observasi minat belajar siswa peneliti menemukan bahwa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada indikator minat belajar tentang perhatian siswa dalam KBM terdapat 18 siswa yang tidak berbicara dengan teman ketika guru sedang mengajar, 20 siswa yang tidak mengantuk saat guru mengajar, 18 siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan 19 siswa yang tidak bermain sendiri ketika guru mengajar. Sedangkan pada indikator minat belajar tentang partisipasi siswa dalam KBM terdapat 20 siswa yang menjawab pertanyaan ketika

guru bertanya, 20 siswa yang bertanya kepada guru ketika ada hal yang belum mereka pahami, 20 siswa yang selalu maju di depan ketika guru menunjuk untuk maju ke depan, 20 siswa yang aktif dalam kelompok diskusi. Pada indikator perasaan senang terhadap KBM terdapat 20 siswa yang senang ketika guru mengajar menggunakan media *puzzle*, 20 siswa yang merasa senang ketika guru meminta mereka memainkan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS, 20 siswa yang selalu hadir ketika ada pelajaran IPS. Pada indikator ketertarikan terhadap KBM terdapat 20 siswa yang merasa senang dengan pelajaran IPS menggunakan media *puzzle*, 20 siswa yang tidak menunda tugas yang diberikan guru, 20 siswa yang mencatat pelajaran IPS dengan baik, 20 siswa yang mengerjakan LKS yang diberikan guru dengan baik.

Merujuk pada hasil temuan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* membuat siswa lebih aktif, lebih antusias, siswa senang dengan pelajaran IPS sehingga minat belajar siswa lebih meningkat.

b. Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Yublina Tanggasa dan beberapa siswa-siswi kelas IVB peneliti dapat menyimpulkan bahwa kondisi proses pembelajaran IPS di kelas IVB hanya sebagian siswa yang konsentrasi terhadap pelajaran dan hanya 2-3 jam saja. Selebihnya siswa lebih banyak bermain, mengganggu teman dan bercerita dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Dan juga ketika guru memberikan tugas hanya sebagian siswa yang mengerjakan. Dalam menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajar maka seorang guru perlu menggunakan strategi, metode dan

media pembelajaran. Dalam pembelajaran di kelas Ibu Yublina tanggasa sering menggunakan media gambar karena mudah dibuat dan mudah digunakan. Selain itu, Ibu Yublina juga menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Media *puzzle* adalah media yang mudah untuk digunakan dimana dimainkan dengan cara menyusun bagian-bagian *puzzle* yang sudah dilepaskan menjadi gambar yang utuh. Manfaat media *puzzle* yaitu Pertama menarik perhatian siswa terhadap pelajaran, kedua memberikan pengetahuan, ketiga membuat siswa senang dan aktif dalam pembelajaran, keempat melatih konsentrasi siswa, dan yang kelima merekatkan hubungan baik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Media *puzzle* juga memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu kelebihan media *puzzle* yaitu membuat siswa tertarik dengan pelajaran, siswa senang, dan siswa aktif. Sedangkan kekurangan media *puzzle* yaitu membutuhkan banyak waktu dalam membuat media *puzzle* dan membutuhkan waktu yang cukup dalam menyusun gambar.

Implementasi media *puzzle* dalam pembelajaran IPS di kelas IVB yaitu Pertama guru menyiapkan gambar *puzzle* tentang pahlawan, kedua guru melepaskan kepingan *puzzle*, ketiga guru mengacak kepingan *puzzle* tersebut, keempat guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok, kelima guru meminta agar setiap kelompok untuk menyusun/memasang menjadi gambar yang utuh, dan keenam masing-masing kelompok maju kedepan untuk menunjukkan gambar *puzzle* yang sudah disusun kepada teman-teman. Setelah guru menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS di kelas IV Siswa sangat senang dan semua siswa ikut aktif dalam pembelajaran serta hasil evaluasi yang diberikan guru baik.

Dimana siswa lebih mengingat apa yang sudah mereka pelajari dan minat belajar siswa lebih meningkat.

4. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dalam meningkatkan minat belajar siswa guru perlu menggunakan strategi, model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta sarana dan prasarana sebagai pendukung berjalannya pembelajaran di sekolah. Dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IVB guru menggunakan media pembelajaran yaitu media *puzzle*. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS di kelas IVB minat belajar siswa lebih meningkat.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Minat belajar adalah rasa ketertarikan kepada sesuatu yang disukai dan disenangi serta memusatkan perhatiannya. Menurut Djamarah (2008:132) “minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.” Sama halnya dengan pendapat Slameto (2010:180) yang menyatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.” Minat dapat didefinisikan secara sederhana yaitu kecenderungan individu (siswa) untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu.

Pada siswa kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS kurang. Dimana siswa merasa bosan dengan

pelajaran IPS dan konsentrasi siswa terhadap pelajaran hanya 2-3 jam saja. Hal ini diungkapkan oleh guru wali kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Untuk itu, maka perlu adanya peningkatan kreativitas guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Kreativitas guru didukung dengan menggunakan berbagai metode, strategi dan media pembelajaran secara bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas guna meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IVB.

Pemilihan dan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam pembelajaran di kelas. Dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi khususnya dalam proses kegiatan belajar mengajar, diperlukan adanya media dan alat bantu pembelajaran yang dapat membantu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menghubungkan guru dengan siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Menurut Depdiknas (2003: 43) *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran yang terwujud secara nyata. Sama halnya dengan pendapat Menurut Soebachman (2012: 48) yang menyatakan bahwa permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu

gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Penggunaan media *puzzle* yang baik dan benar akan menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Selain penggunaan media pembelajaran *puzzle* sarana dan prasarana juga sebagai penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang memiliki sarana dan prasarana yang baik yang dapat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, ruangan belajar yang ditata dengan rapi. Dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap ini maka aktifitas guru pun berjalan dengan lancar serta interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa semuanya berjalan dengan lancar.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas dan siswa tentang penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS di kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan minat belajar menjadi kurang. Sehingga dengan penggunaan media *puzzle* siswa lebih antusias dalam pembelajaran di kelas. Dimana ketika guru menjelaskan materi siswa duduk diam dan mendengarkan, siswa lebih tertarik dengan pelajaran IPS karena dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* guru melibatkan siswa secara langsung.

Hal ini dibuktikan dengan *presentase* indikator minat belajar siswa ketika pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Pada indikator perhatian siswa terhadap KBM dari 21 siswa ada 18 siswa yang memperhatikan kegiatan belajar

mengajar dengan presentase 85% . Sedangkan pada indikator minat belajar tentang partisipasi siswa dalam KBM dari 21 siswa ada 20 siswa aktif dalam pembelajaran dengan presentase 95%. Pada indikator perasaan senang terhadap KBM dari 21 siswa ada 20 siswa yang merasa senang dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dengan presentase 95%. Pada indikator ketertarikan terhadap KBM dari 21 siswa terdapat 20 siswa yang tertarik dengan pelajaran IPS menggunakan media *puzzle* dengan presentase 95%. Dari presentase di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* sudah berhasil karena minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS lebih meningkat.

Mengacu pada pembahasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan salah satu media dalam pembelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran IPS di kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang sangat menarik siswa dalam mengikuti pelajaran IPS.
2. Guru melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa aktif dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada presentase indikator minat belajar siswa yang sudah lebih meningkat.

B. Saran

Saran yang diberikan peneliti merupakan saran yang berkaitan dengan perbaikan minat belajar pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pemikiran guna kemajuan pembelajaran IPS. Saran tersebut peneliti tujukan bagi guru, sekolah dan peneliti selanjutnya.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran di sekolah. Hal ini untuk mendukung dan membantu pengajar dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga tingkat kemudahan memperoleh media pembelajaran akan semakin tinggi, dan pihak sekolah perlu

memfasilitasi para pengajar untuk mengikuti kegiatan seperti seminar atau *workshop* guna memperluas wawasan.

2. Bagi Guru

Peran guru sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan kompetensi dan kemampuan serta membangun pengetahuan secara aktif.

3. Bagi Siswa

Disarankan bagi siswa untuk menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti dengan mandiri, agar memperoleh manfaat dan pemahaman yang optimal serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

4. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini kiranya menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain baik guru maupun pihak lain yang berkomitmen memperbaiki mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Baharuddin, H., & Wahyuni, E.N (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bahri, Djamarah Syaiful . (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri Syaiful dan Zain Aswan, (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama.
- Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Computer*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, M. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- _____. (2017). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soebachman, Agustina. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Pustakabarupress.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sunarti, Euis. (2005). *Ajarkan Anak Ketrampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Alex Media Komputindo.

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- _____. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tafsir, A. (2008). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Rosda Karya.
- Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena.
- Yulianti, Rani. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.

Jurnal:

Alan Tresno Setiawan. 2012. *Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy*.Jurnal. Padang.

Rosiana Khomsoh.*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*.Skripsi.Surabaya.

Widya Hastuti. 2017. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng*.Jurnal. Makassar.

L

A

M

P


I

R

A

Z

LAMPIRAN 1

 <p>UNIVERSITAS CITRA BANGSA</p>	<h1>UNIVERSITAS CITRA BANGSA</h1>	<p><i>Energy to Inspire Innovation, Humanity and Competitiveness</i></p> <p>Jl. Manafe No.17 Kel. Kayu Putih Kec. Oebobo Kupang - NTT Telp: (0380) 843 0255 Email: citrabangsa@ucb.ac.id</p>
---	---------------------------------------	--

Nomor : A.5.0141/SPm/ADMIN/UCB/X/2019
Lampiran : -
Perihal : Ijin Pengambilan Data Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang


di
Tempat

Dengan Hormat,

Schubungan dengan kegiatan pengambilan data untuk penyelesaian Tugas Akhir (Skripsi), maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagaimana perihal surat di atas. Adapun data mahasiswa/i kami adalah sebagai berikut :

Nama Mahasiswa	:	Esti Tambaru
NIM	:	151300020
Program Studi	:	S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tahun Masuk / Semester	:	2015 / 9
Judul	:	Analisis penggunaan media puzzle pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang
Waktu	:	07 Oktober 2019 s/d 26 Oktober 2019
Lokasi	:	SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang

Demikian surat permohonan kami. Atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Kupang, 01 Oktober 2019
Kepala L.P3M

Vinsensius B. Lemaking, S.KM., M.Kes

Tembusan :

1. Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang;
2. Wali Kelas IV SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang;
3. Mahasiswa yang bersangkutan;
4. Arsip.

17th Manafe Street, Kayu Putih
0380-843 0255
ucb.ac.id

LAMPIRAN 2

Lembar Observasi Keterlaksanaan Media *Puzzle* Guru

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2

Tema / Subtema : Pahlawanku/Pahlawanku
kebangaanku

Kelas / Semester : IV/1 (Satu)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/Tanggal :

Berilah tanda cek list (√) pada salah satu kolom yang tersedia!

No	Aspek	Indikator	Dilaksanakan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan pembelajaran awal	a. Membuka pelajaran.	√	
		b. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran.	√	
		c. Melaksanakan kegiatan apersepsi.	√	
		d. Memberikan	√	

		motivasi bagi siswa dalam pembelajaran.		
2.	Kegiatan pembelajaran inti	a. Melaksanakan kegiatan eksplorasi.	√	
		b. Melaksanakan kegiatan elaborasi.	√	
		c. Melaksanakan kegiatan konfirmasi hasil.	√	
3.	Kegiatan pembelajaran penutup	a. Melakukan penarikan kesimpulan pada materi ajar.	√	
		b. Memberikan informasi materi berikut.	√	
		c. Menutup proses pembelajaran.	√	
4.	Penguasaan materi ajar	a. Menunjukkan penguasaan materi ajar.	√	

		b. Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	√	
5.	Pemanfaatan media pembelajaran	c. Menerapkam media <i>puzzle</i> .	√	
		d. Memanfaatkan media/alat bantu pembelajaran.	√	
		e. Memanfaatkan sumber belajar.	√	
6.	Pembelajaran yang memicu	a. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa.	√	
		b. Meningkatkan minat belajar siswa.	√	

LAMPIRAN 3

Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

Hari/Tanggal :
 Tempat : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang
 Waktu :
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Berilah tanda cek list (√) pada salah satu kolom yang tersedia!

Indikator Minat Belajar	Aspek yang diamati	No. Presensi																						Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		22
Perhatian dalam KBM	1. Siswa tidak berbicara dengan teman ketika guru mengajar		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√		18
	2. Siswa tidak mengantuk	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√		20

	saat guru mengajar																									
	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√			18
	4. Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√			19
Partisipasi dalam KBM	1. Siswa menjawab pertanyaan dari guru	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√			20

	2. Siswa bertanya kepada guru jika tidak memahami materi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√		20	
	3. Siswa selalu maju di depan kelas jika ditunjuk guru	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√		20
	4. Siswa aktif dalam diskusi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	20
Perasaan senang terhadap	1. Siswa merasa senang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	20

LAMPIRAN 4

Pedoman Wawancara Guru

Nama Guru : Yublina Tanggasa, S.Pd
Jabatan : Wali Kelas IVB
Tempat : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama ibu mengajar di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang?	Saya mengajar di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang dari Tahun 1985-sekarang.
2.	Berapa lama ibu mengajar di kelas kelas IV?	Saya mengajar di kelas IV sudah 2 (Dua) tahun 6 (Enam) Bulan
3.	Berapa jumlah siswa yang belajar di kelas ibu saat ini?	Ada 21 (Dua Puluh Satu) siswa yang terdiri dari 6 (Enam) siswi perempuan dan 15 (Lima Belas) siswa laki-laki
4.	Bagaimana kondisi suasana kelas ketika siswa mengikuti pelajaran IPS?	Dalam belajar hanya sebagian siswa yang konsentrasasi. Kosentrasasi siswa terhadap pelajaran hanya 2-3 jam saja. Selebihnya siswa lebih banyak bermain, mengganggu teman dan bercerita dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Dan juga ketika kita memberikan tugas hanya sebagian siswa yang mengerjakan.
5.	Media pembelajaran apa yang	Media yang saya ketahui itu ada media gambar,

	ibu ketahui?	media lingkungan.
6.	Apa saja media pembelajaran yang sering ibu gunakan pada saat proses pembelajaran?	Media yang sering saya gunakan yaitu media gambar. Karena mudah dibuat dan juga mudah digunakan.
7.	Bagaimana pendapat ibu tentang media <i>puzzle</i> ?	Media <i>puzzle</i> adalah media yang mudah untuk digunakan dan juga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dimana dimainkan dengan cara menyusun bagian-bagian <i>puzzle</i> yang sudah dilepaskan menjadi gambar yang utuh.
8.	Apa manfaat media <i>puzzle</i> ?	Pertama menarik perhatian siswa terhadap pelajaran, kedua memberikan pengetahuan, ketiga membuat siswa senang dan aktif dalam pembelajaran, keempat melatih konsentrasi siswa, dan yang kelima merekatkan hubungan baik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.
9.	Apa kelebihan dan kekurangan media <i>puzzle</i> ?	Kelebihan media <i>puzzle</i> yaitu membuat siswa tertarik dengan pelajaran, siswa senang, dan siswa aktif. Sedangkan kekurangan media <i>puzzle</i> yaitu membutuhkan banyak waktu dalam membuat media <i>puzzle</i> dan membutuhkan waktu yang cukup dalam menyusun gambar.

10.	Bagaimana langkah-langkah penggunaan media <i>puzzle</i> ?	Langkah-langkah penggunaan media <i>puzzle</i> yang pertama siapkan gambar <i>puzzle</i> , kedua lepaskan kepingan <i>puzzle</i> , ketiga acak kepingan <i>puzzle</i> tersebut, keempat mintalah siswa untuk menyusun/memasang menjadi gambar yang utuh.
11.	Apakah menurut ibu media <i>puzzle</i> sangat mudah untuk digunakan?	Iya media <i>puzzle</i> sangat mudah untuk digunakan. Kita hanya menyusun bagian-bagian gambar yang sudah digunting dan diacak menjadi gambar yang utuh.
12.	Bagaimana cara ibu menyiapkan media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran IPS tentang pahlawan?	Pertama saya mencari gambar pahlawan yang dibutuhkan di google, kedua edit gambar tersebut setelah edit gambar tersebut diprint dan saya gunting- menjadi beberapa bagian, ketiga saya menempelkan bagian-bagian gambar yang sudah saya gunting di kardus agar lebih kuat, keempat saya membuat bingkai foto dari kardus agar bagian-bagian gambar yang sudah digunting bisa ditempelkan diatas bingkai tersebut menjadi gambar yang utuh.
13.	Bagaimana implementasi media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran IPS tentang materi pahlawan?	Pertama saya menyiapkan gambar <i>puzzle</i> tentang pahlawan, kedua saya melepaskan kepingan <i>puzzle</i> , ketiga saya mengacak kepingan <i>puzzle</i> tersebut, keempat saya membentuk siswa dalam beberapa kelompok, kelima saya meminta agar setiap

		kelompok untuk menyusun/memasang menjadi gambar yang utuh, dan keenam masing-masing kelompok maju kedepan untuk menunjukkan gambar <i>puzzle</i> yang sudah disusun kepada teman-teman.
14.	Bagaimana cara guru melibatkan siswa dalam memanfaatkan media <i>puzzle</i> ?	Membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan menyusun/memasang kepingan <i>puzzle</i> yang sudah saya bagikan kepada masing-masing kelompok menjadi gambar utuh, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ketika ada hal yang belum dipahami.
15.	Bagaimana kondisi suasana kelas ketika siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Suasana kelas sedikit ribut karena siswa sibuk menyusun gambar dan bertanya kepada guru dan teman kelompoknya.
16.	Bagaimana sikap siswa ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> berlangsung?	Siswa sangat senang dan semua siswa ikut aktif dalam pembelajaran.
17.	Apakah ada siswa yang kesulitan mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Siswa tidak mengalami kesulitan. Malah siswa sangat senang dan antusias dengan pembelajaran ketika menggunakan media <i>puzzle</i> .
18.	Kendala apa yang ibu hadapi	Sejauh ini tidak ada kendala dalam menggunakan

	dalam menggunakan media <i>puzzle</i> ?	media <i>puzzle</i> .
19.	Bagaimana cara guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media <i>puzzle</i> dan apa bentuknya?	Evaluasi yang saya gunakan itu bertanya kembali berkaitan dengan materi yang sudah diajarkan, berkaitan dengan media <i>puzzle</i> yang sudah siswa susun dan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah
20.	Bagaimana hasil evaluasi setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media <i>puzzle</i> ?	Hasilnya lebih baik. Dimana siswa lebih mengingat apa yang sudah mereka pelajari.
21.	Apakah menurut ibu media <i>puzzle</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS?	Iya. Karena setelah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> hasil belajar siswa lebih baik dan juga siswa sangat senang dan antusias dengan pelajaran IPS.

Pewawancara



Esti Tambaru

Narasumber



Yubliha Tangasa, S.Pd

LAMPIRAN 5

Pedoman Wawancara Siswa

Nama Siswa : Celine Wala

Jenis Kelamin : Perempuan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran IPS?	Tidak suka. Karena tidak suka belajar tentang pahlawan
2	Apa yang menyebabkan anda tidak suka dengan pelajaran IPS?	Karena harus menghafal nama-nama pahlawan
3	Apakah selain di sekolah (diluar jam pelajaran/di rumah) anda selalu belajar IPS?	Tidak. Saya belajar di rumah jika ada ulangan.
4	Apakah anda memahami pelajaran IPS materi pahlawan yang disampaikan guru?	Belum
5	Apakah dalam pembelajaran IPS materi pahlawan guru selalu menggunakan media pembelajaran?	Tidak ibu jarang menggunakan media
6	Apa saja media yang pernah ibu gunakan dalam pembelajaran IPS tentang materi pahlawan?	Media gambar
7	Apakah anda menyukai permainan <i>puzzle</i> ?	Iya. Saya suka bermain <i>puzzle</i>

8	Biasanya permainan <i>puzzle</i> apa yang anda mainkan?	<i>Puzzle</i> angka dan binatang
9	Apakah anda menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka
10	Apa yang anda lakukan ketika guru menjelaskan materi?	Saya duduk diam mendengarkan penjelasan ibu
11	Apa yang anda lakukan ketika berdiskusi dengan teman kelompok anda?	Aktif
12	Apa yang anda lakukan ketika ada hal yang belum dipahami?	Bertanya kepada guru dan teman.
13	Apa yang anda lakukan ketika guru memberikan tugas?	Mengerjakan
14	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> tidak membosankan?	Iya tidak membosankan
15	Apakah kalian ikut aktif dalam penggunaan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Saya ikut menyusun gambar
16	Apakah dengan media <i>puzzle</i> , anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	Iya. Dan lebih mudah mengingat
17	Bagaimana perasaan anda saat guru mengajar dengan	Sangat senang

	menggunakan media <i>puzzle</i> ?	
18	Apakah anda kesulitan saat memainkan media <i>puzzle</i> yang disediakan guru?	Tidak . Karena sangat mudah untuk dimainkan
19	Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Guru bertanya tentang materi dan gambar <i>puzzle</i> yang sudah disusun.

Pedoman Wawancara Siswa

Nama Siswa : Bagus Ardiyanto

Jenis Kelamin : Laki-Laki

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran IPS?	Tidak suka
2	Apa yang menyebabkan anda tidak suka dengan pelajaran IPS?	Karena pelajaran IPS belajar tentang sejarah-sejarah
3	Apakah selain di sekolah (di luar jam pelajaran/di rumah) anda selalu belajar IPS?	Tidak. Saya belajar di rumah jika ada tugas
4	Apakah anda memahami pelajaran IPS materi pahlawan yang disampaikan guru?	Belum
5	Apakah dalam pembelajaran IPS materi pahlawan guru selalu menggunakan media pembelajaran?	Tidak ibu jarang menggunakan media
6	Apa saja media yang pernah ibu gunakan dalam pembelajaran IPS tentang materi pahlawan?	Media gambar
7	Apakah anda menyukai permainan <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka bermain <i>puzzle</i>
8	Biasanya permainan <i>puzzle</i> apa	<i>Puzzle</i> angka

	yang anda mainkan?	
9	Apakah anda menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka
10	Apa yang anda lakukan ketika guru menjelaskan materi?	Saya duduk diam mendengarkan penjelasan ibu
11	Apa yang anda lakukan ketika berdiskusi dengan teman kelompok anda?	Aktif dalam mencari jawaban
12	Apa yang anda lakukan ketika ada hal yang belum dipahami?	Bertanya kepada guru
13	Apa yang anda lakukan ketika guru memberikan tugas?	Mengerjakan
14	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> tidak membosankan?	Iya tidak membosankan
15	Apakah kalian ikut aktif dalam penggunaan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Saya ikut menyusun gambar
16	Apakah dengan media <i>puzzle</i> , anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	Iya. Dan lebih mudah mengingat
17	Bagaimana perasaan anda saat guru mengajar dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Sangat senang

18	Apakah anda kesulitan saat memainkan media <i>puzzle</i> yang disediakan guru?	Tidak. Karena sangat mudah untuk dimainkan
19	Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Guru bertanya tentang materi dan gambar <i>puzzle</i> yang sudah disusun.

Pedoman Wawancara Siswa

Nama Siswa : Felisha Susanti Lona

Jenis Kelamin : Perempuan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran IPS?	Tidak
2	Apa yang menyebabkan anda tidak suka dengan pelajaran IPS?	Karena saya tidak suka belajar tentang pahlawan
3	Apakah selain di sekolah (di luar jam pelajaran/di rumah) anda selalu belajar IPS?	Tidak. Saya belajar ketika di suruh oleh mama
4	Apakah anda memahami pelajaran IPS materi pahlawan yang disampaikan guru?	Belum
5	Apakah dalam pembelajaran IPS materi pahlawan guru selalu menggunakan media pembelajaran?	Tidak
6	Apa saja media yang pernah digunakan dalam pembelajaran IPS tentang materi pahlawan?	Media gambar
7	Apakah anda menyukai permainan <i>puzzle</i> ?	Iya suka
8	Biasanya permainan <i>puzzle</i> apa	<i>Puzzle</i> hewan

	yang anda mainkan?	
9	Apakah anda menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya suka
10	Apa yang anda lakukan ketika guru menjelaskan materi?	Memperhatikan
11	Apa yang anda lakukan ketika berdiskusi dengan teman kelompok anda?	Mencari jawaban bersama-sama dalam kelompok
12	Apa yang anda lakukan ketika ada hal yang belum dipahami?	Menanyakan kepada guru.
13	Apa yang anda lakukan ketika guru memberikan tugas?	Mengerjakan
14	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> tidak membosankan?	Iya tidak membosankan dan saya senang
15	Apakah kalian ikut aktif dalam penggunaan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Saya ikut menyusun gambar
16	Apakah dengan media <i>puzzle</i> , anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	Iya. Saya lebih memahami materi pelajaran
17	Bagaimana perasaan anda saat guru mengajar dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Sangat senang

18	Apakah anda kesulitan saat memainkan media <i>puzzle</i> yang disediakan guru?	Tidak. Karena sangat mudah untuk dimainkan
19	Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Guru bertanya berkaitan dengan gambar <i>puzzle</i> yang sudah disusun dan materi yang sudah ibu ajarkan

Pedoman Wawancara Siswa

Nama Siswa : Aquelina Ola Pereira

Jenis Kelamin : Perempuan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran IPS?	Tidak suka .
2	Apa yang menyebabkan anda tidak suka dengan pelajaran IPS?	Karena pelajaran IPS membosankan
3	Apakah selain di sekolah (di luar jam pelajaran/di rumah) anda selalu belajar IPS?	Tidak.
4	Apakah anda memahami pelajaran IPS materi pahlawan yang disampaikan guru?	Belum
5	Apakah dalam pembelajaran IPS materi pahlawan guru selalu menggunakan media pembelajaran?	Jarang
6	Apa saja media yang pernah digunakan dalam pembelajaran IPS tentang materi Pahlawan?	Media gambar
7	Apakah anda menyukai permainan <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka bermain <i>puzzle</i>
8	Biasanya permainan <i>puzzle</i> apa	<i>Puzzle</i> gedung

	yang anda mainkan?	
9	Apakah anda menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka
10	Apa yang anda lakukan ketika guru menjelaskan materi?	Saya duduk diam menndengarkan dan memperhatikan
11	Apa yang anda lakukan ketika berdiskusi dengan teman kelompok anda?	Aktif dalam mencari jawaban bersama teman kelompok
12	Apa yang anda lakukan ketika ada hal yang belum dipahami?	Menanyakan .
13	Apa yang anda lakukan ketika guru memberikan tugas?	Mengerjakan
14	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> tidak membosanka?	Iya tidak membosankan tetapi pelajaran IPS lebih menyenangkan
15	Apakah kalian ikut akif dalam penggunaan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Saya ikut menyusun gambar
16	Apakah dengan media <i>puzzle</i> , anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	Iya. Dan lebih mudah memahami
17	Bagaimana perasaan anda saat guru mengajar dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Sangat senang

18	Apakah anda kesulitan saat memainkan media <i>puzzle</i> yang disediakan guru?	Tidak. Karena sangat mudah untuk dimainkan
19	Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Guru bertanya tentang materi dan gambar <i>puzzle</i> yang sudah disusun dan memberikan tugas.

Pedoman Wawancara Siswa

Nama Siswa : Sherli Dian Nombala

Jenis Kelamin : Perempuan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran IPS?	Tidak suka .
2	Apa yang menyebabkan anda tidak suka dengan pelajaran IPS?	Karena materi IPS terlalu banyak
3	Apakah selain di sekolah (di luar jam pelajaran/di rumah) anda selalu belajar IPS?	Tidak.
4	Apakah anda memahami pelajaran IPS materi pahlawan yang disampaikan guru?	Belum
5	Apakah dalam pembelajaran IPS materi pahlawan guru selalu menggunakan media pembelajaran?	Tidak ibu jarang menggunakan media
6	Apa saja media yang pernah ibu gunakan dalam pembelajaran IPS tentang materi Pahlawan?	Media gambar
7	Apakah anda menyukai permainan <i>puzzle</i> ?	Suka
8	Biasanya permainan <i>puzzle</i> apa	<i>Puzzle</i> angka

	yang anda mainkan?	
9	Apakah anda menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka karena lebih jelas
10	Apa yang anda lakukan ketika guru menjelaskan materi?	Saya mendengarkan penjelasan ibu
11	Apa yang anda lakukan ketika berdiskusi dengan teman kelompok anda?	Aktif
12	Apa yang anda lakukan ketika ada hal yang belum dipahami?	Menanyakan kepada guru
13	Apa yang anda lakukan ketika guru memberikan tugas?	Mengerjakan
14	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> tidak membosankan?	Iya tidak membosankan
15	Apakah kalian ikut aktif dalam penggunaan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Saya ikut menyusun gambar
16	Apakah dengan media <i>puzzle</i> , anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	Iya. Dan lebih mudah mengingat
17	Bagaimana perasaan anda saat guru mengajar dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Sangat senang

18	Apakah anda kesulitan saat memainkan media <i>puzzle</i> yang disediakan guru?	Tidak. Karena sangat mudah untuk dimainkan
19	Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Guru bertanya tentang materi dan gambar <i>puzzle</i> yang sudah disusun.

Pedoman Wawancara Siswa

Nama Siswa : Orson Runesi

Jenis Kelamin : Perempuan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran IPS?	Tidak suka .
2	Apa yang menyebabkan anda tidak suka dengan pelajaran IPS?	Karena harus menghafal tentang sejarah pahlawan
3	Apakah selain di sekolah (di luar jam pelajaran/dirumah) anda selalu belajar IPS?	Tidak.
4	Apakah anda memahami pelajaran IPS materi pahlawan yang disampaikan guru?	Belum
5	Apakah dalam pembelajaran IPS materi pahlawan guru selalu menggunakan media pembelajaran?	Tidak ibu jarang menggunakan media
6	Apa saja media yang pernah ibu gunakan dalam pembelajaran IPS tentang materi Pahlawan?	Media gambar
7	Apakah anda menyukai permainan <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka bermain <i>puzzle</i>
8	Biasanya permainan <i>puzzle</i> apa	<i>Puzzle</i> angka dan binatang

	yang anda mainkan?	
9	Apakah anda menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka
10	Apa yang anda lakukan ketika guru menjelaskan materi?	Saya mendengar dan perhatikan
11	Apa yang anda lakukan ketika berdiskusi dengan teman kelompok anda?	Aktif
12	Apa yang anda lakukan ketika ada hal yang belum dipahami?	Bertanya kepada guru
13	Apa yang anda lakukan ketika guru memberikan tugas?	Harus mengerjakan
14	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> tidak membosankan?	Iya tidak membosankan
15	Apakah kalian ikut aktif dalam penggunaan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Saya ikut menyusun gambar
16	Apakah dengan media <i>puzzle</i> , anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	Iya. Dan lebih mudah mengingat
17	Bagaimana perasaan anda saat guru mengajar dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Sangat senang

18	Apakah anda kesulitan saat memainkan media <i>puzzle</i> yang disediakan guru?	Tidak. Karena sangat mudah untuk dimainkan
19	Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Guru bertanya dan memberikan tugas

Pedoman Wawancara Siswa

Nama Siswa : Kristina.P.C. Amleni

Jenis Kelamin : Perempuan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran IPS?	Tidak suka .
2	Apa yang menyebabkan anda tidak suka dengan pelajaran IPS?	Karena pelajaran IPS sangat susah
3	Apakah selain di sekolah (di luar jam pelajaran/dirumah) anda selalu belajar IPS?	Tidak. Saya belajar di rumah jika ada ulangan.
4	Apakah anda memahami pelajaran IPS materi pahlawan yang disampaikan guru?	Belum
5	Apakah dalam pembelajaran IPS materi pahlawan guru selalu menggunakan media pembelajaran?	Tidak ibu jarang menggunakan media
6	Apa saja media yang pernah ibu gunakan dalam pembelajaran IPS tentang materi pahlawan?	Media gambar
7	Apakah anda menyukai permainan <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka bermain <i>puzzle</i>
8	Biasanya permainan <i>puzzle</i> apa	<i>Puzzle</i> abjad dan gedung

	yang anda mainkan?	
9	Apakah anda menyukai pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya saya suka
10	Apa yang anda lakukan ketika guru menjelaskan materi?	Saya mendengarkan dan perhatikan
11	Apa yang anda lakukan ketika berdiskusi dengan teman kelompok anda?	Aktif
12	Apa yang anda lakukan ketika ada hal yang belum dipahami?	Bertanya kepada guru dan teman.
13	Apa yang anda lakukan ketika guru memberikan tugas?	Mengerjakan
14	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> tidak membosankan?	Iya tidak membosankan
15	Apakah kalian ikut aktif dalam penggunaan media <i>puzzle</i> ?	Iya. Saya ikut menyusun gambar
16	Apakah dengan media <i>puzzle</i> , anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	Iya. Dan lebih mudah memahami materi dan mengingat
17	Bagaimana perasaan anda saat guru mengajar dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Sangat senang

18	Apakah anda kesulitan saat memainkan media <i>puzzle</i> yang disediakan guru?	Tidak. Karena sangat mudah
19	Apakah guru melakukan evaluasi setelah pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ?	Iya . Guru bertanya tentang materi dan gambar <i>puzzle</i> yang sudah disusun.

Daftar Nilai Siswa Kelas IVB Pada Mata Pelajaran IPS Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media *Puzzle*

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Siswa		
			Sebelum	Sesudah	
				Pemb 1	Pemb 5
1	Aditya Paulus Luang	70	40	100	100
2	Agustinus Asa Laudeng	70	40	100	100
3	Antonio Arendy Sare Gego	70	40	100	95
4	Aquelina Ola Pareira	70	70	100	100
5	Aris Ramadhan Deni Slamet Saidun Ali	70	50	95	100
6	Armancur Daud Tangko	70	65	85	100
7	Bagus Ardyanto	70	75	95	100
8	Calvino Saverio Buli	70	40	100	95
9	Celine Wala	70	80	100	95
10	Christian Leaxander Bandi	70	40	95	100
11	Darto Bungsu Besituba	70	50	95	100
12	Felisha Susanti Lona	70	50	100	100
13	Ishak Abia Animau	70	60	85	100
14	Kristina Pricilla Chintia Amleni	70	75	85	100
15	Lionel Jasen T. Mailani	70	50	-	95
16	Muhammad Aprilianto D. Slamet Saidun Ali	70	40	85	100
17	Natalia Sarah Paulus	70		85	95
18	Orson Runesi	70	70	90	-
19	Pangeran Adji	70	60	90	95
20	Sherli Diana Nombala	70	70	-	95
21	Yunadi Kristofel Solukh	70	70	90	95

LAMPIRAN 7

SILABUS

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Nama Sekolah : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Kelas / Semester : IVB / 1

Tema 5 : Pahlawanku

Sub Tema 2 : Pahlawanku Kebangganku

Alokasi Waktu : (5x35) 1 Hari


Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	SUB TEMA 2 PB 1	
IPS		
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu,	Mengidentifikasi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha, dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat sekitar dengan menggunakan peta pikiran.	1. Pada awal pembelajaran guru membentuk siswa dalam 5 kelompok. 2. Kemudian guru menempelkan gambar Sultan Hasanuddin di papan tulis dan meminta siswa untuk menyampaikan apa yang sudah mereka ketahui tentang tokoh tersebut. (Mengamati)

<p>Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.</p>		<p>3. Guru dan siswa kemudian membahasnya sebentar. (Menanya)</p> <p>4. Guru <i>menyampaikan informasi</i> kepada siswa bahwa mereka akan belajar tentang nilai-nilai kepahlawanan dari Raja-Raja di masa Islam.</p> <p>5. Siswa diminta untuk membaca teks ‘Sultan Hasanuddin’ dalam hati. Guru ikut membaca. <i>Literasi</i></p> <p>6. Berdasarkan bacaan tersebut, setiap siswa kemudian menuliskan apa yang sudah mereka ketahui tentang Sultan Hasanuddin dan apa yang ingin mereka ketahui tentangnya. Siswa menuliskannya pada tabel yang ada di buku pelajaran dan mendiskusikannya dengan teman kelompok.</p>
--	--	--


		<p>(Mengumpulkan informasi)</p> <p>7. Siswa bermain game puzzle (menyusun gambar potong-potong menjadi gambar yang utuh).</p>
--	--	---

Kupang, 31 Oktober 2019

Guru Kelas IVB


Yubliha Tangasa, S.Pd
NIP. 196308281983032019

Peneliti


Esti Tambaru
NIM. 151300020

Mengetahui

Kepala Sekolah



Margareta L. G. S. S.Pd
NIP. 196310261986072004

SILABUS

TAHUN PE LAJARAN 2019/2020

Nama Sekolah : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Kelas / Semester : IVB / 1

Tema 5 : Pahlawanku

Sub Tema 2 : Pahlawanku Kebangganku

Alokasi Waktu : (5x35) 1 Hari

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	SUB TEMA 2 PB 5	
IPS		
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat	Menyajikan dalam bentuk peta pikiran informasi tentang pahlawan.	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius
4.4 Menyajikan hasil identifikasi		2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.


<p>kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat</p>		<p>3. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”Pahlawanku”.</p> <p>Nasionalis</p> <p>4. Guru membentuk siswa dalam 5 kelompok.</p> <p>5. Sebelum siswa membaca teks tentang Ki Hajar Dewantara, guru menanyakan pertanyaan berikut kepada siswa.</p> <p>Literasi</p> <p>➤ Apa yang kalian ketahui tentang Ki Hajar Dewantara?</p> <p>6. Siswa diminta mendiskusikan jawabannya dalam kelompok. (mengumpulkan informasi)</p> <p>7. Siswa bermain game puzzle (menyusun gambar potong-potong menjadi gambar yang utuh).</p> <p>8. Siswa mengamati gambar dan membaca teks yang terdapat dalam buku siswa.</p>
---	--	--

		<p>9. Siswa diminta membuat pertanyaan berdasarkan teks.</p> <p><i>Mandiri</i></p>
--	--	--

Kupang, 11 November 2019

Guru Kelas IVB

Peneliti


Yublina Tangasa, S.Pd
 NIP. 196308281983032019


Esti Tambaru
 NIM. 151300020

Mengetahui
 Kepala Sekolah



Margareta Leda Lolo, S.Pd
 NIP. 196310261986072004

LAMPIRAN 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Kelas / Semester : IVB / 1 (Satu)

Tema 5 : Pahlawanku

Subtema 2 : Pahlawanku Kebangganku

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.

Indikator

3.4.1 Menyebutkan peninggalan kerajaan masa Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.

4.4.1 Membuat laporan peninggalan kerajaan masa Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi peninggalan kerajaan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan di masa Islam dan pengaruhnya di wilayah setempat.

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

- **IPS** :
- Religius
 - Disiplin
 - Rasa Ingin Tahu
 - Semangat Kebangsaan
 - Cinta Tanah Air
 - Menghargai Prestasi
 - Gemar Membaca

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i> 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Pahlawanku". <i>Nasionalis</i> 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 4. Pada awal pembelajaran guru membentuk siswa dalam 5 kelompok. 5. Kemudian guru menempelkan gambar Sultan Hasanuddin di papan tulis dan meminta siswa untuk menyampaikan apa yang sudah mereka ketahui tentang tokoh tersebut. (Mengamati) 6. Guru dan siswa kemudian membahasnya sebentar. (Menanya) 7. Guru <i>menyampaikan informasi</i> kepada siswa bahwa mereka akan belajar tentang nilai-nilai kepahlawanan dari Raja-Raja di masa Islam. 8. Siswa diminta untuk membaca teks 'Sultan 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Hasanuddin' dalam hati. Guru ikut membaca.</p> <p><i>Literasi</i></p> <p>9. Berdasarkan bacaan tersebut, setiap siswa kemudian menuliskan apa yang sudah mereka ketahui tentang Sultan Hasanuddin dan apa yang ingin mereka ketahui tentangnya. Siswa menuliskannya pada tabel yang ada di buku pelajaran dan mendiskusikannya dengan teman kelompok. (Mengumpulkan informasi)</p> <p>10. Siswa bermain game puzzle (menyusun gambar potong-potong menjadi gambar yang utuh).</p>	
Penutup	<p>11. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i></p> <p>12. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>13. Guru memberikan tugas kepada siswa.</p> <p>14. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i></p>	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa Tema : *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
3. Percobaan IPA : setiap kelompok membutuhkan 1 cermin datar
4. Gambar Sultan Hasanuddin dan gambar raja-raja pada masa islam
5. Media *puzzle* tentang gambar pahlawan.

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha, dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat sekitar.

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												

2													
3													
4													
5													
Dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4


IPS

Tugas dinilai dengan cek lis


Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Memuat minimal 2 benda peninggalan sejarah		
Menyebutkan minimal 2 ajaran positif yang diwariskan raja-raja		
Menyebutkan minimal 2 nilai-nilai sikap kepahlawanan yang diwariskan para raja		
Menyebutkan pengaruh dari peninggalan raja-raja terhadap masyarakat setempat		

Kupang, 31 Oktober 2019

Guru Kelas IVB


Yublina Tangasa, S.Pd
NIP. 196308281983032019

Peneliti


Esti Tambaru
NIM. 151300020

Mengetahui

Kepala Sekolah



Margarita Lela Cole, S.Pd
NIP. 196310261986072004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Kelas / Semester : IVB / 1 (Satu)

Tema 5 : Pahlawanku

Subtema 2 : Pahlawanku Kebangganku

Pembelajaran : 5

Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat

Indikator

3.4.1 Menyebutkan sikap kepahlawanan sebagai peninggalan kerajaan masa Islam dan pengaruhnya terhadap masa kini bagi masyarakat di wilayah setempat.

4.4.1 Menyajikan dalam bentuk peta pikiran pahlawanan di masa kerajaan Islam dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat pada masa kini

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa mampu menyajikan informasi tentang sikap kepahlawanan dari Ki Hajar Dewantara dan pengaruhnya terhadap masyarakat di wilayah setempat dalam bentuk peta pikiran.
2. Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa mampu menyajikan informasi dalam bentuk peta pikiran tentang sikap kepahlawanan dari Ki Hajar Dewantara dan pengaruhnya terhadap masa kini bagi masyarakat di wilayah setempat.

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

- **IPS** : Religius
Disiplin

Rasa Ingin Tahu

Semangat Kebangsaan

Cinta Tanah Air

Menghargai Prestasi

Gemar Membaca

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	AW
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i>2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.3. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Pahlawanku". <i>Nasionalis</i>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">4. Guru membentuk siswa dalam 5 kelompok.5. Sebelum siswa membaca teks tentang Ki Hajar Dewantara, guru menanyakan pertanyaan berikut kepada siswa. <i>Literasi</i><ul style="list-style-type: none">➤ Apa yang kalian ketahui tentang Ki Hajar Dewantara?6. Siswa diminta mendiskusikan jawabannya dalam kelompok. (mengumpulkan informasi)	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	AW
	7. Siswa bermain game puzzle (menyusun gambar potong-potong menjadi gambar yang utuh). 8. Siswa mengamati gambar dan membaca teks yang terdapat dalam buku siswa. 9. Siswa diminta membuat pertanyaan berdasarkan teks. Mandiri 10. Siswa diminta mengajukan pertanyaan kepada guru jika ada hal yang belum mereka pahami.	
Penutup	11. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas 12. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 13. Guru memberikan tugas kepada siswa. 14. Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) Religius	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

2. Buku Siswa Tema : *Pahlawanku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

3. Media *puzzle* tentang pahlawan

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menyajikan informasi tentang pahlawan

G. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik

2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

1. IPS

Peta pikiran dinilai dengan daftar periksa.

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
1. Memuat sedikitnya 2 Jasa Ki Hajar Dewantara terhadap Indonesia		
2. Memuat alasan mengapa Ki Hajar Dewantara dinyatakan sebagai Bapak Pendidikan Nasional		
3. Memuat sedikitnya 2 sikap yang bisa diteladani dari Ki Hajar Dewantara		
4. Memuat alasan kemungkinan yang terjadi jika tidak ada Bapak Ki Hajar Dewantara		

Kupang, 11 November 2019

Guru Kelas IVB


Yublina Tangasa, S.Pd

NIP. 196308281983032019

Peneliti


Esti Tambaru

NIM. 151300020

Mengetahui

Kepala Sekolah



Margareta Leda Lolo, S.Pd

NIP. 196310261986072004

LAMPIRAN 9



Gambar 1.1 Media pembelajaran *puzzle* pertemuan pertama pembelajaran 1



Gambar 1.2 Guru sedang menjelaskan cara menggunakan media *puzzle* pada pertemuan pertama pembelajaran 1



Gambar 1.3 Suasana pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* di kelas 1VB pertemuan pertama pembelajaran 1



Gambar 1.4 Hasil kerja siswa pada pertemuan pertama pembelajaran 1



Gambar 1.5 Media pembelajaran *puzzle* pertemuan kedua pembelajaran 5



Gambar 1.6 Suasana pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* di kelas 1VB pertemuan kedua pembelajaran 5



Gambar 1.7 Hasil kerja siswa pada pertemuan kedua pembelajaran 5



Gambar 1.8 Peneliti sedang mewawancarai guru wali kelas IVB



Gambar 1.9 Peneliti sedang mewawancarai siswi kelas IVB



Gambar 1.10 Peneliti sedang mewawancarai siswa kelas IVB

LAMPIRAN 10



PEMERINTAH KOTA KUPANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD INPRES BERTINGKAT OBOBO 2
JLN. FRANS SEDA, KEL. FATULULI, KEC. OBOBO - KOTA KUPANG
NIS : 100270 NSS : 101246003032 NPSN : 50305020
Telp/Fax : (0380) 820994, Email: sdibertingkatob2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
TELAH SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN
NOMOR : 167 / SDI.BTK.OB.2 / XI / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Margareta Leda Lolo, S.Pd
NIP : 19631026 198607 2 004
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang
Alamat : Jl. Frans Seda, Kcl. Fatululi, Kec. Oebobo – Kota Kupang

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

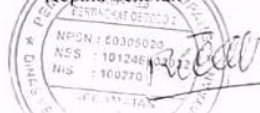
Nama : Esti Tambaru
NIM : 151300020
Jurusan : S1-PGSD
Universitas : Universitas Citra Bangsa

Yang bersangkutan telah selesai melakukan Penelitian di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang dengan Judul "Analisis penggunaan media puzzle pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 28 November 2019

Kepala Sekolah



Margareta Leda Lolo, S.Pd

NIP. 19631026 198607 2 004

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Esti Tambaru
TTL : Lutu, 10 April
1997
Jenis Kelamin : Perempuan
NIM : 151300020
Prodi : PGSD
Agama : Kristen Protestan
Email :
Estitambaru10@gmail.com

PENDIDIKAN

Pendidikan Dasar : SD Negeri Kuli
Pendidikan Menengah : SMP Negeri 3 Lobalain
Pendidikan Atas : SMA Negeri 1 Lobalain
Perguruan Tinggi : Universitas Citra Bangsa

DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Bena Tambaru
Nama Ibu : Basmat Tambaru-Koehua