



Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Berbantuan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Kelas III di SDN Wringinanom 1 Probolinggo

Ludfi Arya Wardana ✉, Universitas Panca Marga
Rofikha Nuriyanti, Universitas Panca Marga
Fitri Rochaiti, Universitas Panca Marga
Endah Novita Sari, Universitas Panca Marga
Muhammad Badut Pangestu, Universitas Panca Marga

✉ ludfiaryawardana@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle* materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III di SDN Wringinanom I Probolinggo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Wringinanom 1 yang berjumlah 17 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara tidak terstruktur dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle*, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SDN Wringinanom 1 Probolinggo. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari rata-rata pratindakan sebesar 64,1 kemudian pada siklus I menjadi 67,5 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 91,2 dengan persentase ketuntasan belajar masing-masing sebesar 64,1%, 67,5%, dan 91,2%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari nilai 64,1 menjadi 67,5 sehingga mengalami kenaikan sebesar 3,4. Nilai 67,5 menjadi 91,2 mengalami kenaikan sebesar 23,7. Peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 12,06. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata 65,88 dengan persentase ketuntasan sebesar 47,05 % meningkat menjadi 72,94 dengan persentase ketuntasan sebesar 64,70 % dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 77,94 dengan persentase ketuntasan sebesar 82,35 %.

Kata kunci: Aktivitas siswa, Hasil Belajar, Metode Diskusi, Media Gambar Puzzle.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah pendewasaan diri siswa untuk mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimilikinya dalam menjalani suatu kehidupan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa untuk menghadapi tantangan zaman yang saat ini semakin maju. Dalam proses pembelajaran membutuhkan pendidik yang berkualitas yang tentunya mampu untuk menjalankan tugas-tugas keprofesiannya dengan baik. Kesuksesan pendidikan dapat tercapai, jika guru memiliki keterampilan yang memadai dalam menciptakan suatu interaksi belajar, baik antara siswa dengan guru, maupun antara siswa dengan siswa yang lain. Guru harus mengerti tentang penggunaan metode mengajar, model pembelajaran, media dan bahan ajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Daryanto 2010).

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada proses pembelajaran dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengetahuan, pengalaman, pemahaman dan aspek-aspek tingkah laku lainnya. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Pembelajaran di SDN Wringinanom I dilaksanakan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Hal tersebut mengakibatkan cara belajar siswa hanya terpaku pada buku teks saja dan apabila siswa mengalami kesulitan mengenai materi pembelajaran mereka tidak berani untuk bertanya kepada guru. Salah satu upaya untuk membuat siswa aktif, yaitu guru harus dapat memilih dan mengkombinasikan metode-metode dalam pembelajaran. Salah satu kegiatan yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan memilih metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, S. B. dan Zain 2013)

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa (Susanto 2013). Menurut (Siddiq, Munawaroh 2008) pembelajaran adalah suatu upaya terjadinya aktivitas belajar, hendaknya dipersiapkan secara matang, dengan memperhatikan kelengkapan komponen pendukung pembelajaran yang membelajarkan. Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran adalah suatu proses belajar diantara guru dan siswa saling berinteraksi untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar dan pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembentukan diri siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan sejak di sekolah dasar sampai sekolah lanjutan. Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan mempengaruhi perilaku dari setiap individu peserta didik, dikarenakan pada dasarnya setiap individu peserta didik merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan social sehari harinya, baik di rumah, di masyarakat maupun di sekolah.

Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih asyik, menyenangkan dan tentunya lebih bermakna bagi siswa. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses.

Seorang guru sekolah dasar harus dapat media yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, kondisi belajar peserta didik dan metode yang dipilih. Berbagai jenis media pengajaran adalah penting diketahui guru, dan tentu saja akan lebih baik lagi jika guru memiliki kemampuan untuk membuat media pengajaran yang dibutuhkannya.

Menurut (Wardana and Hasanah 2019) menyatakan “diantara media pendidikan, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana”. Karena kesederhanaan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, dibuat dan dinikmati dimana

– mana, gambar sebagai media sangatlah cocok dan memungkinkan untuk mengoptimalkan pembelajaran agar lebih efektif.

Penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran menyeluruh merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran yang baik merupakan suatu rangkaian langkah kegiatan yang menjadikan siswanya mudah memahami isi materi yang disampaikan. Langkah ini akan terwujud bila menggunakan media dalam penyampaian dengan sebuah permainan karena sifat permainan mudah membantu untuk menyampaikan pesan.

Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu dikutip (dalam jurnal Komang Sriani, dkk). Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Media *puzzle* yang akan digunakan peneliti yaitu media *puzzle* logika yang akan terbuat dari *kertas buffalo* berbentuk potongan-potongan gambar yang dapat disusun kembali menjadi sebuah gambar yang baru dan utuh.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan siswa yaitu metode diskusi. Pendekatan ini menekankan terbentuknya hubungan antara individu atau peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain sehingga dalam konteks yang lebih luas terjadinya hubungan sosial individu dengan masyarakat. Mengembangkan kemampuan dan kesanggupan peserta didik untuk mengadakan hubungan dengan orang lain/peserta didik lain, mengembangkan sikap dan perilaku yang demokratis, serta menumbuhkan produktifitas kegiatan belajar peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru sehingga proses pembelajaran yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Dengan bekerja siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sebetulnya sudah banyak melibatkan akademik aktivitas siswa di dalam kelas. Siswa sudah banyak dituntut aktivitasnya untuk mendengarkan, memperhatikan dan mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru. Serta dimungkinkan siswa aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum jelas.

Instrumen aktivitas belajar siswa yang sering digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah check list. Menurut (Huber, Highfield, and Kaufman 2018), check list atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisi tentang daftar semua aspek yang akan diobservasi, observer hanya perlu memberikan tanda iya atau tidak dengan tanda cek (√).

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Proses pengajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Hasil belajar yang ingin dicapai tergantung kepada banyak faktor.

Hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang memenuhi dan dapat mencapai tujuan belajar serta mencakup tiga ranah kecerdasan siswa, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media gambar berbentuk *puzzle* merupakan media yang dapat meningkatkan ketiga aspek yang dihasilkan dari proses belajar yaitu dapat meningkatkan pemahaman siswa, keterampilan siswa dan meningkatkan nilai-nilai sosial yang diperoleh ketika bermain *puzzle* bersama siswa yang lain seperti tanggung jawab, sikap saling menghargai, dan lain sebagainya.

Permasalahan pada penelitian ini adalah ketika proses pembelajaran sedang dilaksanakan guru hanya menjelaskan materi yang ada di dalam buku saja. Ketika saat guru menjelaskan materi, kegiatan yang dilakukan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi yang sudah dijelaskan oleh guru pada buku tulis, kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kesulitan yang dihadapi beberapa siswa saat pembelajaran seperti pada waktu guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa terlihat bingung dan belum memahami materi tersebut. Perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran yaitu banyak siswa

yang kurang tertarik dikarenakan pembelajaran cenderung lebih kearah bercerita yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak ada rasa semangat untuk mengikuti pembelajaran. Hal itu menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa rendah.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle* materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III di SDN Wringinanom I Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode diskusi dengan pendekatan kualitatif jenis penelitian PTK. Penelitian dilakukan pada peserta didik di SDN Wringinanom I Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo. Informan penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik kelas III SDN Wringinanom I Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo.

Hasil pengumpulan data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara tidak terstruktur, tes, kemudian dianalisis menggunakan Model Penelitian Kemmis dan Mc.Taggart. Teknik analisis tersebut diperoleh melalui tes yang dilaksanakan setiap akhir pertemuan. Dan data dari lembar observasi guru dan siswa adalah tampilan centangan yang terdapat dalam lembar observasi sesudah pengamat selesai melakukan pengamatan.

Penelitian ini direncanakan melalui 2 siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari tahap Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Observasi atau pengamatan (*observing*) dan Refleksi (*reflecting*). Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di S1 PGSD Universitas Panca Marga dengan jenis kegiatan penelitian dosen bersama mahasiswa dalam bidang pendidikan. Kegiatan ini dilakukan oleh 3 mahasiswa. Mahasiswa yang terlibat direkognisi mata kuliah Penelitian Pendidikan (3 sks).

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran Melalui Metode Diskusi Berbantuan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III di SDN Wringinanom 1 kecamatan tongas kabupaten probolinggo tahun pelajaran 2020/2021.

Pelaksanaan pembelajaran siswa kelas III melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle* dilaksanakan secara bersiklus. Pada setiap siklus dilakukan penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilaksanakan dengan cara pengamatan aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Penilaian hasil dilaksanakan tes tertulis pada akhir pembelajaran di tiap-tiap pertemuan pada masing-masing siklus. Selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi yang kemudian dijadikan dasar perbaikan pada pertemuan dan siklus selanjutnya melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle*.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada saat pratindakan terlihat bahwa pembelajaran sepenuhnya ada pada kendali guru. Aktivitas belajar siswa bisa dikatakan tidak ada karena siswa hanya mendengarkan ceramah dan mengerjakan soal-soal yang ada pada buku LKS. Melalui variasi pembelajaran seperti ini, maka siswa akan cepat merasa bosan dan jenuh sehingga siswa banyak melakukan aktivitas lain seperti berbicara sendiri dengan teman sebangkunya dan hasil belajar menjadi rendah. Pada tindakan siklus I dan siklus II guru menggunakan metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle*. Pada setiap pembelajaran yang dilaksanakan baik pada siklus I maupun siklus II, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran seperti guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok-kelompok kecil yaitu 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa untuk melaksanakan diskusi kelompok. Kemudian guru membagikan media pembelajaran berupa media gambar berbentuk *puzzle* yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Membimbing siswa dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang masih belum tersusun dengan benar sehingga menjadikan gambar tersebut utuh. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok yang telah dilaksanakan.

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi Berbantuan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III di SDN Wringinanom 1 kecamatan tongas kabupaten probolinggo tahun pelajaran 2020/2021.

Data hasil penelitian pada kondisi awal menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dari rata-rata pratindakan sebesar 64,1 kemudian pada siklus I menjadi 67,5 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 91,2 dengan persentase ketuntasan belajar masing-masing sebesar 64,1%, 67,5%, dan 91,2%.

Tabel 2.2 Rekapitulasi Persentase Observasi Aktivitas Siswa pada Sebelum Tindakan dan Siklus I

Pra Siklus	Siklus I
64,16%	67,5%

Tabel 2.5. Rekapitulasi Persentase Observasi Aktivitas Siswa pada Sebelum Tindakan dan Siklus II

Pra Siklus	Keterangan	
	Siklus I	Siklus II
64,16%	67,5%	91,2%

Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari nilai 64,1 menjadi 67,5 sehingga mengalami kenaikan sebesar 3,4. Dan dari nilai 67,5 menjadi 91,2 mengalami kenaikan sebesar 23,7. Peningkatan nilai dari aktivitas tersebut terlihat sangat memuaskan.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi Berbantuan Media Gambar Berbentuk *Puzzle* Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III di SDN Wringinanom 1 kecamatan tongas kabupaten probolinggo tahun pelajaran 2020/2021.

Data hasil penelitian pada kondisi awal menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata pratindakan sebesar 65,88 kemudian pada siklus I menjadi 72,94 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,94 dengan persentase ketuntasan belajar masing-masing sebesar 47,05%, 64,70%, dan 82,35%. Ketuntasan dari nilai pratindakan baru 8 siswa yang sudah mencapai KKM, sementara pada siklus I meningkat menjadi 11 siswa dan pada siklus II menjadi seluruh 14 siswa yang sudah mencapai KKM.

Tabel 2.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Kondisi Awal dan Siklus I

Hasil Tes	Nilai Rata-rata	Keterangan			
		Siswa Belum Mencapai KKM 75		Siswa Mencapai KKM 75	
Nilai Awal	65,88	13	76,47%	4	23,52%
Siklus I	72,94	6	35,29%	11	64,70%

Berdasarkan hasil observasi tindakan siklus II yang telah dilakukan, peneliti mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada tindakan siklus II. Refleksi tersebut dilakukan bersama guru sebagai kolaborator untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar, setelah dilakukan tes evaluasi dalam setiap pembelajaran IPS dengan menggunakan metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle*. Hasil dari rata-rata evaluasi tersebut dapat menghasilkan refleksi sebagai berikut: ada 3 siswa yang belum mencapai KKM 75, sedangkan 14 siswa telah mencapai KKM 75.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rerata nilai kondisi awal yaitu 65,88 bila dibandingkan dengan rerata selama siklus I pada tindakan 1 dan 2 yaitu 72,94. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari nilai 65,88 menjadi 72,94 sehingga mengalami kenaikan 7,06. Namun kenaikan tersebut belum begitu berarti mengingat pembelajaran IPS di SDN 01 Wringinanom menerapkan kriteria ketuntasan minimal belajar

sebesar 75. Pada siklus I KKM belum mampu terpenuhi, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 baru dicapai oleh 60 %.

Tabel 2.7. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Kondisi Awal dan Siklus I*

Hasil Tes	Nilai Rata-rata	Keterangan			
		Siswa Belum Mencapai KKM 75		Siswa Mencapai KKM 75	
Nilai Awal	65,88	13	76,47%	4	23,52 %
Siklus I	72,94	6	35,29%	11	64,70 %
Siklus 2	77,94	3	17,64%	14	82,35 %

Pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yaitu rerata nilai kondisi awal yaitu 65,88 bila dibandingkan dengan rerata selama siklus I yaitu 72,94. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari nilai 65,88 menjadi 72,94 sehingga mengalami kenaikan 7,06. Pada siklus II rerata hasil belajar yaitu 77,94. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari 72, 94 menjadi 77,94 sehingga mengalami kenaikan 5. Pada siklus II KKM sudah terpenuhi, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 sudah mencapai oleh 85 %. Terdapat 3 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan ketiga siswa termasuk siswa yang tergolong siswa yang rendah di kelas III jadi masih sulit dalam mencermati setiap soal yang diberikan pada setiap tes. Pada pembelajaran siklus II seluruh siswa telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle*.

Temuan pada saat pembelajaran dilaksanakan pratindakan. Nampak bahwa pembelajaran sepenuhnya didominasi oleh guru. Aktivitas belajar siswa bisa dikatakan tidak ada karena siswa hanya mendengarkan guru ceramah dan mengerjakan soal saja. Melalui pola pembelajaran seperti ini, maka siswa cepat merasa bosan sehingga siswa banyak melakukan aktivitas lain seperti berbicara dengan teman sebangkunya dan mengakibatkan hasil belajar menjadi rendah. Pada tindakan siklus I dan siklus II guru menggunakan metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle*. Pada setiap pembelajaran baik pada siklus I maupun siklus II, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun dalam RPP dengan menerapkan tahap-tahap dalam pelaksanaan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle* materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III di SDN Wringinanom 1 Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2020/2021 dilaksanakan dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dari langkah-langkah kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Hanafiah and Suhana 2010) bahwa proses pembelajaran dikelas melalui media gambar berbentuk *puzzle* pada siswa kelas IV SD Bangunharjo Sewon Bantul lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya dilakukan tanpa melalui media gambar berbentuk *puzzle*. Selain itu, dengan adanya pelaksanaan pembelajaran dikelas melalui media gambar berbentuk *puzzle* partisipasi peserta didik cenderung meningkat yang dibuktikan dengan kemampuan peserta didik dalam menyusun kepingan yang terpecah, menemukan permasalahan, saling bekerjasama dan berinteraksi sosial dengan baik.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, Ardianti, and Ahsin 2021) bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media "*puzpipi*" pada mata pelajaran ips untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 5 Malang berdampak sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. selain itu, dapat meningkatkan keterampilan dalam hal kerjasama dalam kelompok, keterampilan dalam berkomunikasi yang baik, disiplin, adanya rasa percaya diri dan bertanggung jawab.

Potensi yang dimiliki siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk berkembang. Untuk perkembangan siswa juga memiliki berbagai kebutuhan, seperti kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial. Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia aktivitas berasal dari kata kerja akademik aktif yang berarti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan prestasi yang gemilang (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2017)

(Zahroul, F.C. dan Widya 2013) menyatakan bahwa di dalam interaksi ada aktifitas yang bersifat *resiprokal* (timbal balik) dan berdasarkan atas kebutuhan bersama. Ada aktivitas mengungkan perasaan dan ada hubungan untuk tukar-menukar pengetahuan yang didasarkan *take and give*, yang semuanya dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan. Hubungan timbal balik antar warga kelas yang harmonis dapat merangsang terwujudnya masyarakat kelas yang gemar belajar. Dengan begitu upaya mengaktifkan siswa belajar dapat dilakukan dengan mengupayakan timbulnya interaksi yang harmonis antar warga di dalam kelas. Interaksi ini akan terjadi bila setiap warga kelas melihat dan merasakan bahwa kegiatan belajar tersebut sebagai sarana memenuhi kebutuhannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar di sekolah sangatlah bervariasi baik yang melibatkan fisik ataupun mental yang tentunya membutuhkan kreativitas seorang guru untuk merencanakan kegiatan aktivitas yang akan dijalankan. Sehingga diharapkan siswa benar-benar dapat mengembangkan pola pikir mereka menuju perkembangan yang seutuhnya. Jika berbagai aktivitas tersebut dapat diciptakan di sekolah, maka sekolah akan menjadi tempat yang sangat dinamis, tidak membosankan, dan menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

Aktivitas sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah. Hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang memenuhi dan dapat mencapai tujuan belajar serta mencakup tiga ranah kecerdasan siswa, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media gambar berbentuk *puzzle* salah satu media yang dapat meningkatkan ketiga aspek yang dihasilkan dari proses belajar yaitu dapat meningkatkan pemahaman siswa, keterampilan siswa dan meningkatkan nilai-nilai sosial yang diperoleh ketika bermain *puzzle* bersama siswa yang lain seperti tanggung jawab, sikap saling menghargai, dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran IPS melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle* lebih disenangi hampir seluruh peserta didik. Mereka dapat mengeksplorasi apa yang mereka ketahui dan alami, apa yang mereka lihat dan dengar, dengan begitu akan muncul ide-ide yang bermacam-macam dan akan mereka sampaikan saat kegiatan diskusi berlangsung pada teman dan guru. Bahkan ada salah satu peserta didik dengan rasa percaya diri yang tinggi menanggapi permasalahan yang dimiliki kelompok lain. Disinilah guru mulai beranggapan bahwa munculnya saling tukar kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik membuat guru melakukan penilaian yang sangat objektif dan tepat terhadap peserta didik. Oleh sebab itu, proses pembelajaran IPS melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa diharapkan dapat dilaksanakan.

Sebelum itu, guru terlebih dahulu melakukan identifikasi permasalahan yang akan dibahas dikelas dan memperhatikan kesiapan dan kondisi peserta didik, sehingga pembelajaran akan tercapai dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

SIMPULAN

Proses pembelajaran mata pelajaran IPS dalam meningkatkan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui metode diskusi berbantuan media gambar berbentuk *puzzle* materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III di SDN Wringinanom 1 Kecamatan Tongas Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2020/2021 sudah dilakukan dengan baik. Awalnya guru memberikan gambaran dan penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan yang bertujuan agar peserta didik mengerti seperti apa belajar secara berdiskusi kelompok, belajar mengeluarkan pendapat, belajar saling berkomunikasi dengan baik, dan bagaimana mengembangkan ide-ide yang muncul pada pemikiran peserta didik.

Guru berperan hanya sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Guru hanya melayani peserta didik apabila ada peserta didik yang mengalami kesulitan terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran terpaku pada permasalahan yang dibuat oleh guru yang kemudian permasalahan tersebut diselesaikan oleh peserta didik sebagai bahan diskusi. Selanjutnya penetapan pemecahan masalah dimulai pada saat mereka melakukan diskusi kelompok melalui media pembelajaran. Mereka memutuskan dan menetapkan solusinya dan tugas guru menyampaikan serta melengkapi jawaban yang belum dipahami oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Shintia Puspita, Sekar Dwi Ardianti, and Muhammad Noor Ahsin. 2021. "Dampak Pembelajaran Online Bagi Siswa Sekolah Dasar." *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2(2): 127–32.
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Hanafiah, Nanang, and Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Huber, Brittany, Kate Highfield, and Jordy Kaufman. 2018. "Detailing the Digital Experience: Parent Reports of Children's Media Use in the Home Learning Environment." *British Journal of Educational Technology* 49(5): 821–33.
- "Kamus Besar Bahasa Indonesia." 2017. <http://kbbi.web.id/aktivitas>.
- Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono. 2008. *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardana, Ludfi Arya, and Uswatun Hasanah. 2019. "Panduan Desain Kelas Tematik Berorientasi Multiple Intelegences Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan* 5(4): 447–53.
- Zahroul, F.C. dan Widya, Y.C. 2013. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ips Melalui Teknik Pick Up Cards Game Di Sdn Kebonsari 04 Kabupaten Jember." *Pedagogia* 2(1): 50–58.