SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAMES PUZZLE* ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SDN 1 PUGUNG RAHARJO KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK

Oleh :

Fany Freshtya Liviani
NPM : 14120145

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
JURAI SIWO METRO
1439 H/ 2018 M

UPAYA MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAMES PUZZLE* ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SDN 1 PUGUNG RAHARJO KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
Fany Freshtya Liviani
14120145

Pembimbing I Nurul Afifah, M.Pd. I

Pembimbing II Sudirin, M.Pd

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1439 H /2018 M

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUTAGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. K.H Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111Telp.(0725) 41507
Website:www.tarbiyah.merouniv.ac.id.,email:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN

Judul Proposal	:	UPAYA MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAMES PUZZLE* ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SDN 1 PUGUNG RAHARJO KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK
Nama	:	Fany Freshtya Liviani
NPM	:	14120145
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, ...2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Nurul Afifah, M.Pd. I	Sudirin, M.Pd
NIP. 19781222 20101 2 007	NIP. 19620624 198912 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUTAGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. K.H Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111Telp.(0725) 41507
Website:www.tarbiyah.merouniv.ac.id.,email:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -

Lampiran : 1 (satu) Berkas
Perihal : **Pengajuan Munaqosah**

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri
Di Metro

Assalamu'alakum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang di susun oleh:

Nama	:	Fany Freshtya Liviani
NPM	:	14120145
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Proposal	:	PENERAPAN METODE GAMES PUZZLE DALAM PENINGKATAN AKTIFITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SDN 1 PUGUNG RAHARJO KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK

Sudah dapat kami setujui dan dapat di ajukan untuk di Munaqosahkan, demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimaksih.

Wassaalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Metro,25 juni 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Nurul afifah, M.Pd.I	Sudirin, M.Pd
NIP. 19781222 201101 2 007	NIP. 19620624 198912 1 001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. K.H Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111Telp. (0725) 41507
Website:www.tarbiyah.merouniv.ac.id.,email:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN
NO: B-2175/In.28.1/D/PP.009/07/2018

Skripsi dengan Judul: UPAYA MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMES PUZZLE ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SDN 1 PUGUNG RAHARJO KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK.

Yang disusun oleh: FANY FRESHTYA LIVIANI, NPM 141200145, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/05 Juli 2018.

TIM PENGUJI :

Ketua	: Nurul Afifah, M.Pd.I	(.....)
Penguji I	: Dr. Wahyudin, S.Ag.MA.M.Pd	(.....)
Penguji II	: Sudirin, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Yuniarti, M.Pd	(.....)

PANITIA MUNAQOSAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI IAIN METRO

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Akda, M.Pd.
NIP. 196910082000032005

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAMES PUZZLE* ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SDN 1 PUGUNG RAHARJO KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK

Oleh:

Fany Freshtya Liviani

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Pugung Raharjo adalah rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), kurang aktifnya siswa pada saat belajar mengajar dilaksanakan, metode pembelajaran yang kurang variatif. Tujuan dari penelitian ini adalah Dapat meningkatnya aktifitas belajar dan hasil belajar siswa kelas IVB di SDN 1 Pugungraharjo dengan menggunakan metode *Games.*

Game puzzle adalah permainan yang paling umum dipakai dan termasuk salah satu permainan dalam pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Kelebihan menggunakan Media Game puzzle adalah Mudah disajikan dalam pembelajaran, mudah dibawa dan praktis, siswa bisa bermain dengan belajar.

Penelitian kali ini menggunakan PTK yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan,tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Pugung Raharjo. Teknik pengambilan data yang peneliti lakukan menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Sedangkan untuk teknik analisis data peneliti menggunakan rumus hitung rata-rata dan rumus hitung ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Games Puzzle* dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa. Peningkatan dari siklus I dan siklus II, dengan rata-rata peningkatan aktifititas belajar siswa di siklus I sebesar 47,7 dan di siklus II 80,2 dengan peningkatan sebesar 32,5%. Dan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa mencapai 87% di Siklus I dan 91,3% di siklus II dengan peningkatan sebesar 4,3%. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Games Puzzle* dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa kelas IV.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fany Freshtya Liviani

NPM : 14120145

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli karya saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 25 Juni 2018

METERAI TEMPEL

6494DAFF067020235

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Fany Freshtya Liviani

NPM: 14120145

MOTTO

فَٱسۡتَبِقُواْ ٱلۡخَيۡرَٰتِۚ أَيۡنَ مَا تَكُونُواْ يَأۡتِ بِكُمُ ٱللَّهُ جَمِيعًاۚ إِنَّ ٱللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيۡءٖ قَدِيرٞ ١٤٨

Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.[1]

[1] QS. Al-Baqarah : 148

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil ‘alamin peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga peneliti berhasil menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan menyelesaikan penulisan skripsi ini. Peneliti persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Ibunda Sri Wahyuningsih dan Ayahanda Bambang Triwidodo yang selalu mendoakan yang selalu memberikan nasihat, dukungan dan selalu memberikan kasih sayangnya untuk keberhasilan pendidikan dan kebahagiaanku.
2. Sahabat-sahabatku khususnya Anisa Riski, Arini Kartika, Andini Eka Putri, Novi Nurjihan, Rohfinatun, Nanda Weni Oktaviani, Norma Azizah, Sholehah, Ulfa Aiman Haya, dan Yunita Kurniati yang selalu memberikan semangat, dukungan, bantuan dan yang selalu bersedia mendengar keluh kesahku.
3. Rekan-rekan PGMI 2014 yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
4. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadirat Allah SWT, atas taufik, hidayah dan inayah-nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga, dan para pengikutnya yang taat kepada ajaran agamanya.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak motivasi dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Enizar, M.Ag, selaku Rektor IAIN Metro Lampung yang telah memberikan izin menyusun penelitian
2. Dr. Akla, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro
3. Nurul Afifah, M.Pd. I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Idtidaiyah dan selaku Pembimbing 1
4. Drs. Sudirin, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan dan memotivasi dalam menyelesaikan penelitian ini
5. Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan IAIN Metro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana dan prasarana selama penulis menempuh pendidikan
6. Bapak Sukarmun, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Pugung Raharjo, kecamatan Sekampung Udik dan Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd selaku wali kelas IV yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta kedua orangtua yang telah memberikan bantuan materil.

Metro, 26 Juni 2018
Penulis

Fany Freshtya Liviani
14120145

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN JUDUL ii

HALAMAN PERSETUJUAN iii

HALAMAN PENGESAHAN iv

ABSTRAK v

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN vi

HALAMAN MOTTO vii

HALAMAN PERSEMBAHAN viii

HALAMAN KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR LAMPIRAN vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5
G. Penelitian yang relevan 6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Aktivitas Belajar 9
1. Pengertian Aktifitas Belajar 9
2. Jenis-jenis Aktifitas Belajar 10
3. Ukuran Standar Aktifitas 12
4. Indikator Aktifitas Belajar 13
B. Hasil Belajar 14
1. Pengertian Hasil Belajar 14
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 15
3. Jenis-Jenis Hasil Belajar 18
4. Indikator Hasil Belajar 19
C. Media Belajar 20
1. Pengertian Media Belajar 20
2. Media Sebagai Alat Bantu 20
3. Macam-macam Media 21
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 22
D. Games Puzzle 23
1. Pengertian Games Puzzle 23
2. Manfaat Bermain Games Puzzle 25
3. Langkah-langkah Penerapan Games Puzzle 25
4. Kelebihan dan kelemahan Permainan Puzzle 27
E. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) 29
1. Pengertian IPA 29
2. Fungsi IPA 30
3. Tujuan IPA 31
4. Ruang Lingkup 32
F. Materi Ajar Bagian luar tubuh hewan dan tumbuhan 33
G. Hipotesis Tindakan 37

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel 37
1. Variabel Terikat 37
2. Variabel Bebas 38
B. Setting Penelitian 39
C. Subjek Penelitian 39
D. Prosedur penelitian 39
E. Tekhnik Pengumpulan Data 43
1. Tes 43
2. Observasi 43
3. Dokumentasi 44
F. Tekhnik Analisis Data 44
G. Indikator Keberhasilan 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 46
1. Deskripsi Lokasi Penelitian 46
a. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik 46
b. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik 49
c. Letak Geografis SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik 50
d. Keadaan Guru, dan Siswa SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik 50
e. Struktur Organisasi SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik 52
f. Sarana dan Prasarana SDN 1 Pugungraharjo 53
g. Denah Lokasi SDN 1 Pugungraharjo 54

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian 55
C. Pembahasan 82

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 90
B. Saran 91

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Hasil Prasurvey 2

Tabel 2. Jumlah Siswa di SDN 1 Pugung Raharjo 50

Tabel 3. Jumlah Guru di SDN 1 Pugung Raharjo..... 51

Tabel 4. Sarana dan Prasarana SDN 1 Pugung Raharjo..... 53

Tabel 5. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I..... 63

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Siklus I..... 65

Tabel 7. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II 74

Tabel 8. Hasil Belajar Siswa Siklus II..... 76

Tabel 9. Rata-rata Presentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus... 79

Tabel 10. Rata-rata Presentase Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus..... 83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Siswa Penyusunan Puzzle Siklus 1 61

Gambar 2. Perbandingan Hasil Pretes dan Postes Siklus I dan Siklus II 66

Gambar 3. Siswa Penyusunan Puzzle Siklus 1 72

Gambar 4. Perbandingan Hasil Pretes dan Postes Siklus I dan Siklus II 77

Gambar 6. Rata-rata Presentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II 80

Gambar 7 Peningkatan Rata-rata Presentase Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II 84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus 107

Lampiran 2. Program Semester 125

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 126

Lampiran 4. Kisi-kisi Soal Siklus I dan Siklus II 127

Lampiran 5. Kunci Jawaban 128

Lampiran 6. Hasil Observasi Guru 130

Lampiran 7. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa 132

Lampiran 8 Hasil Belajar Siklus I..... 136

Lampiran 9. Hasil Belajar Siklus II 137

Lampiran 10. Outline 138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam membantu generasi-generasi baru mengetahui segala sesuatu. Pendidikan merupakan pembelajaran segala pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan , baik moral, etika, dan budaya sekelompok orang yang diturunkan secara turun-menurun melalui pengajaran, penelitian, mamupun pelatihan.

Jika secara formal, anak bisa mendapatkan pendidikan yang didapatkan dari keluarga. Dan yang terakhir yaitu dengan melalui pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal ini sebagian besar lebih mengasah keterampilan dibandingkan teori seperti sanggar.[2]

> Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 menyatakan 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 keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.[3]

---

[2]Yenita Sandra Sari, *Pengaruh Keterampilan Proses IPA dan motivasi belajar siswa terhadap kreatifitas Belajar*, dalam Elementari, (Metro, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung

[3]Undang-undang Nomor 20 tahuun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1

Bedasarkan hasil pra survey yang telah peneliti lakukan pada tanggal 06 mei 2017, dengan melakukan wawancara dengan guru kelas IVB SDN 1 Pugungraharjo Ibu Ni Nenggah Lady Prasanti, S.Pd bahwa pelaksanaan kurikulum (k-13) terdapat beberapa kendala antara lain guru kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tematik. Dikarenakan kurangnya referensi tentang berbagai model, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Selain hal ini yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah terlihat pada saat pengamatan di SD tersebut nilai rata-rata ulangan MID semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Tabel 1 :

Keadaan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV B SDN 1 Pugungraharjo

No	**Nilai Hasil Belajar**	**Kategori**	**Jumlah Siswa**	**Presentase**
1	< 70	Belum Tuntas	19	83,6
2	≥ 70	Tuntas	4	17,4
Jumlah			23	100 %

Sumber : Data Nilai Ilmu Pengetahuan Alam(IPA) Kelas IV B SDN 1 Pugungraharjo

Keriteria tuntas dan belum tuntas tersebut didasarkan atas indikator penetapan KKM diantaranya daya dukung, dan tingkat esensial materi. Kategori tuntas memberi indikasi bahwa siswa mendapatkan nilai yang sudah

mencapai KKM. Sedangkan kategori yang belum tuntas menunjukan bahwa masih ada siswa yang belum mendapatkan nilai mencapai KKM. Dari indikator yang diperoleh memberi gambaran rendahnya hasil belajar siswa, hal ini diketahui dari presentasi siswa yang belum paham lebih tinggi dari pada siswa yang sudah paham.

Masih banyak siswa dalam proses pembelajaran masih cenderung pasif sehingga kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa pun terkadang masih ragu-ragu, malu, takut, dan sungkan pada saat guru mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, atau mengemukakan pendapat. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini, guru pun masih menggunakan metode yang tradisional. Sehingga para peserta didik pun mengalami kejenuhan saat proses belajar mengajar dilaksanakan.

Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN 1 Pugungraharjo berbagai upaya dilakukan diantaranya : mendisiplinkan dalam proses pembelajaran baik siswa maupun guru, setiap guru mata pelajaraan wajib membuat perangkat pembelajaran seperti PROTA, PROSEM, RPP, silabus. Namun, dengan demikian hasil belajar ilmu penegtahuan alam (IPA) siswa hasilnya rendah dengan ditandai banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria kurikulum kelulusan minimum (KKM). Dimana KKM mata pelajaran IPA adalah 70.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan melakukan sistem inovasi media *games puzzle* dianggap relevan untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Dari pengertian Game Puzzle itu sendiri bahwa bentuk

permainannya yang menantang daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Jadi bisa kita tarik kesimpulannya bahwa dengan media ini siswa dapat belajar dengan bermain.

Selain itu, siswa pada kelas yang diteliti pun menyukai cara belajar dengan di variasikannya menggunakan media permainan. Merekapun bisa menggunakan media ini sebagai sarana bermain tetapi juga mendapatkan ilmu pelajaran yang akan disampaikan melalui materi ajar. Siswapun akan jauh lebih tertarik dan antusias dalam penggunaan metode yang variatif ini.

Secara keseluruhan dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling utama. Ini berarti berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak tergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh para peserta didik. Suasana belajar yang tercipta dengan baik membuat siswa merasa tertarik, nyaman dan semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Suasana belajar yang tercipta dengan baik membuat siwa merasa tertarik, nyaman dan semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah alasan yang tepat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehinga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang di atas, perlu diintifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
2. Kurang aktifnya siswa pada saat belajar mengajar dilaksanakan
3. Metode pembelajaran yang kurang variatif

C. Batasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah yang ada, masalah yang akan diteliti dibatasi mengenai hasil belajar dan aktifitas belajar di SDN 1 Pugungraharjo kelas IVB disemester ganjil dengan penerapan media Games Puzzle materi Bentuk Luar Tubuh Hewan dan Tumbuhan dan Fungsinya.

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan media *Games Puzzle* dapat meningkatkan Aktifitas belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IVB di SDN 1 Pugungraharjo?
2. Apakah penerapan media *Games Puzzle* dapat meningkatkan Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IVB di SDN 1 Pugungraharjo?

E. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah diatas, tujuan peneliti sebagai berikut :

1. Dapat meningkatnya aktifitas belajar siswa kelas IVB di SDN 1 Pugungraharjo dengan menggunakan media *Games Puzzle*

2. Dapat meningkatnya hasil belajar siswa kelas IVB di SDN 1 Pugungraharjo dengan menggunakan media *Games Puzzle*

F. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi :

1. Untuk siswa, dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa kelas IVB di SDN 1 Pugungraharjo dengan menggunakan media *Games Puzzle*
2. Untuk guru, dapat meningkatkan profesional guru pada saat belajar mengajar sedang dilaksanakan dengan menggunakan media *Games Puzzle*
3. Untuk sekolah, dapat meningkatnya hasil belajar dan keaktifan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *Games Puzzle*
4. Untuk peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penelitian tidakan kelas (PTK) dan dapat dijadikannya bahan rujukan untuk di implementasikannya di dalam pembelajaran.

G. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini peneliti memperkuat hasil dari penelitian setelah memperlajari dan memberikan perbedaan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Ada beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya yang peneliti gunakan sebagai acuan atau patokan dalam menyusun sebuah skripsi ini diantaranya :

1. Luthfi Fatihatul Hidayah Tahun 2013/2014 Judul Skripsi : Penerapan Game Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat/Memori Siswa Pada Mata

Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ipa Di Man Kota Kediri 3[4]. Adapun tujuan yang dilakukan Luthfi Fatihatul Hidayah adalah Untuk Mendeskripsikan proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari penerapan game puzzle untuk meningkatkan daya ingat /memori siswa pada mata pelajaran sejarah XI IPA di MAN KOTA Kediri 3.

Adapun perbedaan penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah, pada penelitian Luthfi Fatihatul Hidayah ini ingin Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan Daya ingat siswa dalam memahami dan menerima informasi/materi belajar dikelas serta mengingat informasi/materi yang lalu khususnya sejarah yang sering diasumsikan pelajaran yang membosankan selain itu, Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran game puzzel dalam menigkatkan daya ingat siswa.

Tidak jauh berbeda dengan tujuanyang ingin dicapai oleh peneliti, disini juga ingin meningkatkan Daya Ingat/Memori Siswa dan hasil belajar siswa. Tetapi yang ditekankan pada penilian ini pada Meningkatkan Daya Ingat/Memori Siswa. Adapun kelas, lokasi, dan mata pelajaran nya pun berbeda.

---

[4] Luthfi Fatihatul Hidayah, "Penerapan Game Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat/Memori Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ipa Di Man Kota Kediri 3", Dalam Http://Www.Pmii-Chondrodimuko.Or.Id/Wp-Content/Uploads/2015/02/Luthfi-Fatihatul.Pdf, Diunduh Pada 23 Mei 2017 Pukul 19.42

2. Chamidah Tahun 2014 Judul Skripsi : Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA kelas I Di SDN Sidotopo Iii/50 Surabaya Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media puzzle pada pelajaran IPA dengan pokok bahasan ciri-ciri benda dan manfaatnya. Pada penelitian ini Dimana ada 14 siswa dari 25 siswa yang hasil belajarnya rendah dengan persentase 56%. Hal ini terjadi karena pada saat pembelajaran IPA guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar IPA siswa rendah.

   Untuk itu peneliti menggunakan media Puzzle ini dirasa akan sangat membantu dalam pembelajaran karena selain terjangkau secara terjangkau secara ekonomis, juga dapat bermain sambil belajar. Selain itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media puzzle dalam pembelajaran IPA materi mengenal ciri-ciri benda di SDN Sidotopo III/50 Surabaya, mendeskripsikan aktivitas siswa terhadap pembelajaran IPA melalui penerapan media puzzle dikelas 1 SDN Sidotopo III/50 Surabaya, mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran IPA dalam menerapkan media puzzle dikelas 1 SDN Sidotopo III/50 Surabaya[5]

[5] Chamidah, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA kelas I Di SDN Sidotopo Iii/50 Surabaya" Dalam

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Aktifitas belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar-mengajar. Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa *modern*. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut padangan ilmu jiwa *modern*, aktivitas didominasi oleh siswa.

Menurut Depdiknas dinyatakan bahwa aktivitas berarti kegiatan atau kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. Menurut Mulyono aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Sriyono menyatakan bahwa aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. [6]

---

http://www.adobe.com/go/ipmreaderepdf2_10_1 Di Unduh Pada 23 Mei 2017 Pukul 19.40

[6]http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjr4NS45IvaAhXMs48KHW3EAL8QFggoMAA&url=http%3A%2F%2Fdigilib.unila.ac.id%2F839%2F2%2FBAB%2520II.pdf&usg=AOvVaw2mrj72fac-0a9Cdgh8OeJe ,Tanggal 28-03-2018,Pukul: 13.03

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktivitas Belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Dari uraian diatas dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa, pengertian aktivitas belajar adalah dari pendapat para ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses belajar mengajar berlangsung .

2. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Adapun jenis-jenis aktivitas dalam belajar yang digolongkan oleh Paul B. Diedric adalah sebagai berikut:

a) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
b) *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
c) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
d) *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
e) *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
f) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.

g) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.

h) *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Berdasarkan berbagai pengertian jenis aktivitas di atas, peneliti berpendapat[7]

Peneliti disini hanya memfokuskan pada jenis aktivitas belajar pada *visual activities* yaitu di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Dan pada *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak. Mengapa demikian, karena apa penelitian kali ini menggunakan Metode Games Puzzle yang aka dilakukan siswa menyusun Puzzle dengan gambar demostrasi.

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilaku dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal berikut:

a) Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal (*driving force*) untuk belajar sejati

[7] http://eprints.uny.ac.id/8442/3/bab%202.pdf, Tanggal 27-05-2017, Pukul : 12.10

b) Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri yang dapat memberikan damapak terhadap pembentukan pribadi yang integral

c) Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya

d) Menumbuhkembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik

e) Pembelajaran dilaksanakan secara kongkret sehingga dapat menumbuhkembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta mengjindarkan terjadinya verbalisme

f) Menumbuhkembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan, dan serasi dengan kehindupan masyarakat di sekitarnya[8]

3. Ukuran standar aktivitas

No	Nama	Percaya diri	Demostrasi	Memperhatikan gambar	Bermain	Kerjasama	Aktif
SKOR PENILAIAN							
1	A						
2	B						
3	C						
4	D						
5	E						

[8] Dr. Nanang hanafiah, M.M.Pd dan Dr. Cucu Suhana, M.M.Pd, *Konsep Strategi pembelajaran*, (Bandung, PT. Refika Aditama), 2009, H. 23-25

Skala Penilaian:

1. 80-100 = Sangat Baik
2. 70-79 = Baik
3. 60-69 =Cukup
4. 50-59 =Kurang

4. Indikator Aktivitas Belajar

Adapun 8 indikator dari aktivitas belajar sebagai berikut:

a. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
b. Interaksi siswa dengan guru
c. Interaksi siswa dengan siswa
d. Kersama kelompok
e. Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok
f. Keterampilan siswa dalam menggunakan alat peraga
g. Partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar tentunya diharapkan sesuatu yang ingin dicapai yaitu hasil belajar. Hasil belahar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

> Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh peubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berfikir[9]

Pengertian diatas dapat dipahami hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh seseorang setelah mengalami proses pembelajaran.

Menurut Suprijo, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut,

1. Informasi verbl, yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresetasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif khas.

---

[9]Muhammad Thobroni dan arif Mustofa, *Belajar Dan Pembelajaran*,(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media), 2013, H. 22.

3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek bedasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan mengintenalisasi ddan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.[10]

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Bedasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dikatagorikan kedalam jenis penilaian, namun dalam penelitian ini hanya akan digunakan satu jenis penilaian yaitu tes formatif. Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.[11]

---

[10]Muhammad Thobroni & Arif Mustafa, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta : AR-RUZZ)2013, hal. 22-24

[11]Syaifu Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), cet. 4, H. 106-107.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu faktor yang bersumber dari diri siswa yang disebut faktor internal, dan faktor yang bersumber dari luar siswa yang disebut faktor eksternal. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu keadaan yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yang berasal dari dirinya. Faktor intern ini akan dibedakan menjadi tiga faktor yaitu:

1) Faktor jasmaniah meliputi:
   a) Faktor kesehatan
   b) Cacat tubuh
2) Faktor psikologis meliputi:
   a) Intelegensi
   b) Perhatian
   c) Minat
   d) Bakat
   e) Motif
   f) Kematangan
   g) Kesiapan

3) Kelelahan[12]

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu keadaan yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yang berasal dari luar dirinya. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu:

1) Faktor keluarga meliputi:
   a) Cara orang tua mendidik
   b) Relasi antar anggota keluarga
   c) Suasana rumah
   d) Keadaan ekonomi orangtua
   e) Pengertian orangtua
   f) Latar belakang kebudayaan
2) Faktor sekolah
   a) Metode mengajar
   b) Kurikulum
   c) Relasi guru dengan siswa
   d) Relasi siswa dengan siswa
   e) Disiplin sekolah
   f) Alat pelajaran
   g) Waktu sekolah
   h) Standar pelajaran di atas ukuran
   i) Keadaan gedung

[12]Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), h. 54-70

j) Metode belajar

k) Tugas rumah

3) Faktor masyarakat meliputi:

a) Teman bergaul

b) Mass media[13]

3. Jenis-jenis Hasil Belajar

hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Domain Kognitif mencakup:

a) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);

b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkah, contoh);

c) *Application* (menerapkan);

d) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);

e) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);

f) *Evaluating* (menilai).

2) Domain Akfetif mencakup:

a) *Receiving* (sikap menerima);

b) *Responding* (memberikan respons);

c) *Valuing* (nilai);

d) *Organization* (organisasi);

e) *Characterization* (karakterisasi).

[13]*Ibid*, h. 71

3) Domain Psikomotor mencakup;

a) *Initiatory;*

b) Pre-routine;

c) Rountinized;

d) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, danintelektual[14]

Selain itu, menurut Lindfren, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulakn bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikatagorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi komprehensif.[15]

4. Indikator Hasil Belajar

a. Dapat mengetahui bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya

b. Dapat menjelaskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya

---

[14]Muhammad Thobroni & Arif Mustafa, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta : AR-RUZZ)2013, hal. 22-23

[15]*Ibid*,h. 24

C. Media Belajar

1. Pengertian Media Belajar

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara hafiah media dapat dipahami sebagau tengah, pelantara, atau pengantar, dalam hal ini media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan.

National Education Association (NEA) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi bbaik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca.[16]

Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, media pembelajaran juga dipahami sebagai alat, metode, dan tekhnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran.[17]

2. Media Sebagai Alat Bantu

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tufas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak

---

[16]Euis Karwati & Donni Juni Priansa, *Managemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, Dan Berprestasi*, (Bandung:Alfabet), 2015, H.123

[17]*Ibid*,224

sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumik dam kompleks.

Anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan tetntu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak didik adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru bersimpang siur, tidak ada fokus masalahnya.jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, apa salahnya jika menghadiri media sebagai alat bantu pengajaran guna mencapai tujuan yang telat ditetapkan sebelum pelaksanaan pengajaran.[18]

3. Macam-macam Media

Dilihat dari jenisanya, media dibagi ke dalam:

a. Media Audiktif

Adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media itu cocok untuk orang yang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran

b. Media Visual

Adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti strip (Film rangkai), slides (Film Bingkai) foto, gambar, lukisan, dan cetakan.

c. Media Audiovisual

[18]Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta:Pt.Rineka Cipta), 2013, H.121

Adalah media yang mempunyai unsur suaradan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.[19]

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan model adalah prosedur untuk membantu peserta didik menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, fungsi media pembelajaran dapat diidentifikasi dari kelebihanyang dimiliki oleh media pembelajaran. Tiga kelebihan media pemelajaran anatara lain adalah:

1. Kemampuanfiksatif

   Kemampuanini dapatdipahami sebagai kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek dapat digambar, dipotret, direkam, difimkan, kemudian dapat disimpan,danpada saat dibutuhkan dapat digunakan kembali

2. Kemampuan manipulatif

   Kemampuan ini dapat dipahami sebagai kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan keutuhan dan kepentingan pembelajaran. Misalnya ukurannya dapat diubah ataupun penyajiannya dapat dilakukan berulang-ulang

3. Kemampuan distributif

---

[19]*ibid,124*

Kemampuan ini dapat dipahami sebagai kemampuan media dalam menjangkau target audien (peserta didik) yang besar jumlahnya dalam satu kali penggunaan. Misalnya memanfaatkan siaran TV atau Radio

Media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat penting. Seperti :

1. Mengatasi perbedaan pengalaman
2. Mengkonkretkan konsep-konsep yang Abstrak[20]

D. Games Puzzle

1. Pengertian Games Puzzle

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.

Puzzle berasal dari bahasa inggris yang berarti bongkar pasang. Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Menurut Yulianti, permainan puzzle sudah bukan

---

[20] [20]Euis Karwati & Donni Juni Priansa, *Managemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, Dan Berprestasi*, (Bandung:Alfabet), 2015, H.225

barang asing lagi bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik.[21]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia puzzle adalah "tekateki". Menurut Hamalik, gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Menurut Patmonodewo kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, game puzzle merupakan permainan sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Puzzle secara bahasa indonesia diartikan sebagai tebakan. Maka dapat disimpulkan bahwa game puzzle merupakan permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan dan ketrampilan

Kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Oleh karena itu, game puzzle merupakan permainan gambar yang termasuk ke dalam permainan yang berbentuk visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran, game puzzle adalah permainan yang paling umum dipakai dan termasuk salah satu permainan dalam pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab

[21]Mahardika,dkk., Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah, (http://jurnal.untan.ac.id/imdex.php/jpdpb/article/download/3640),diakses 29 Mei 2017 Jam 09.30 WIB

puzzle itu disukai oleh siswa, harganya relatif terjangkau dan tidak sulit mencarinya.

2. Manfaat Bermain game puzzle

Beberapa manfaat bermain game puzzle bagi anak-anak antara lain

a. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik.

b. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (fine motor skill) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tanganya.

c. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

d. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Anak belajar mencocokkan keeping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.

e. Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya puzzle bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

f. Melatih kesabaran.

Bermain puzzle membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

3. Langkah-langkah menggunakan game puzzle

a. Berilah Puzzle Jigsaw (teka-teki menyusun potongan gambar) atau buatlah sendiri dengan memotong-motong gambar dari majalah;

b. Tempelkan potongan-potongan itu pada kertas karton tebal

c. Potonglah menjadi bentuk, ukuran dan jumlah yang dikehendaki.

d. Pilih jumlah puzzle yang sesuai dengan jumlah kelompok yang hendak anda buat.

e. Pisahkan puzzle tersebut, acak-acaklah, dan berikan satu potongan puzzle kepada setiap kelompok

f. Perintahkan siswa untuk menempatkan potongan-potongan gambar yang diperlukan agar terbentuk gambar utuh.[22]

4. Cara bermain

a. Guru mencarikan verbagai gambar; misalnya gambar pemandangan, alat trasportasi, atau gambar yang lain. Gambar tersebut boleh berasal dari kertas bekas kalender, majalah, koran, atau guru membuat sendiri
b. Gambar-gambar tersebut dipotongmenjadi beberapa bagian
c. Anak-anak diminta untuk menyusun kembali potongan-potongan kertas tersebut, sehingga membentuk gambar yang utuh kembali
d. Agar lebih menarik, ada satu potongan gambar yang ditaruh di gambar yang lain, sehingga akan mencari gambar tersebut[23]

Permainan ini mengajak para peserta bekerja bersama yang lain untuk melengkapi suaatu *puzzle*. Permainan ini dapat digunakan kapan saja selama proses pembelajaran.Waktu Kira-kira 10-15 menit, Kelompok tidak terbatas, tetapi sangat baik untuk kelompok dengan peserta antara 12-20 orang, Arena suatu ruangan yang cukup luas, tidak ada halangan

[22] Melvin L. Silberman, *Active Learning (101 cara belajar siswa aktif),* (Bandung, Penerbit Nusamedia), 2004, H. 47

[23]Muksin, *Koleksi Game Seru Untuk Kegiatan Belajar Anak*, (Jogjakarta : Diva Kids), 2014, H. 45

sehingga para peserta dapat bekerja dengan leluasa, Peralatan untuk setiap kelompok kerja, sebuah amplop berisikan potongan-potongan *puzzle*[24]

E. Langkah-langkah Penerapan Games Puzzle

1. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, pada 3 kelompok berisikan 6 siswa dan pada yang 1 kelompok berisikan 5 siswa saja.
2. Guru memberikan Puzzle pada setiap kelompok (potongan kertas gambar) yang sesuai dengan materi.
3. 2 kelompok mendapatkan materi Bentuk luar tubuh hewan, dan 2 kelompok nya lagi mendapatkan materi Bentuk luar tubuh tumbuhan
4. Guru memberikan waktu 10 menit untuk merangkai Puzzle yang telah diberikan
5. Masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil rangkaian Puzzle tersebut

F. Kelebihan dan kelemahan Permainan Puzzle

Kelebihan :

1. Guru bisa mengontrol urutan dan keleluasaan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disamapaikan.
2. Mudah dibawa dan praktis dan dapat diterapkan di wilayah manapun kita mengajar.
3. Mudah disajikan dalam pembelajaran

---

[24]Martin Handoko & Theo Riyanto, 100 *Permainan Penyegar Pertemuan*, (Yogyakarta : Kanisius), 2006, H. 102

4. Melatih Konsentrasi siswa,solidaritas, dan kerja sama antar siswa
5. Siswa ikut terlibat saat penyajian atau proses pembelajarannya.

Kelemahan Permainan Puzzle:

Menurut Sismiasih, terdapat tiga kelemahan metode permainan Puzzleyaitu:

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama
2. Menuntut kreativitas pengajar
3. Kelas menjadi kurang terkendali[25]

G. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris '*science'*. Kata '*science*' sendiri berasal dari kata dalam bahasa Latin '*scientia*' yang berarti saya tahu. '*science*' terdiri dari sosial sciences (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan natural science (Ilmu Pengetahuan Alam).

IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Oleh karena itu, dalam menjelaskan hakikat fisika, pengertian IPA

[25]https://media.neliti.com/media/publications/54512-ID-efektivitas-metode-permainan-puzzle-terh.pdf , Tanggal 28-0302018, Pukul : 14.06

dipahami terlebih dahulu. IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati [26]

Ada tiga istilah yang terlibat dalam hal ini, yaitu "ilmu", "pengetahuan", dan "alam". Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia. Dalam hidupnya, banyak sekali pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah contoh pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan alam bearti pengertahuan tentang alam semesta beserta isinya.

Ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Dua sifat utamailmu adalah rasional, artinya masuk akal, logis, atau dapat diterima akal sehat, dan objektif. Artinya, sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataannya, atau sesuia dengan pengamatan. Dengan pengertian ini, IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini .

Carin dan sund mendefinikasikan IPA sebagai "pengetahuan yang sismetatis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil obeservasi dan eksperimen".

Dalam proses pembelajaran IPA keempat unsur itu itu diharapkan dapat muncul sehingga peserta didik dapat mengalami proses

---

[26]Trianto, M.Pd, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta : PT. Bumi Perkasa), 2010, H. 135-136

pembelajaran secara utuh dan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah. Oleh karena itu, IPA sering kali disamakan dengan *the way of thinking*.[27]

2. Fungsi

Mata pelajaran IPA berfungsi untuk :

1) Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya dengan pemanfaatan bagi kehidupan sehari-hari.
2) Mengembangkan keterampiran proses
3) Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari
4) Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan tekhnologi dengan keadaan lingkungan dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari
5) Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan tekhnologi (IPTEK), serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi

[27]Asih Widi Wisudawati& Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta : PT. Bumi Perkasa)2014, H.22-32

3. Tujuan

Pengajaran IPA bertujuan agar siswa :

1) Memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari
2) Memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan, gagasan tentang alam sekitar
3) Mempunyai minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di lingkungan sekitar
4) Bersikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertangung jawab, bekerja sama dan mandiri
5) Mampu menerapkan berbagai konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
6) Mampu mengembangkan tekhnologi sederhana yang berguna untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari
7) Mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran IPA mencakup:

1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya

2) Materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : udara, air, tanah, dan batuan
3) Listrik dan magnet, energi dan panas, gaya dan pesawat sederhana, cahaya dan bunyi dan benda-benda langit lainnya.
4) Kesehatan, makanan, penyakit, dan pencengahannya
5) Sumber daya alam, kegunaan, pemeliharaan dan pelestariannya[28]

[28] Titrus Subarkah, dkk. , *Metodik Khusus*, ibid., hal.2-3

H. Materi Ajar

Bagian luar tubuh hewan dan tumbuhan

A. Hewan

1. Burung

a. Bagian bangsa burung

Pada bagian kepala bangsa burung terdapat mata, lubang hidung, lubang telinga dan paruh. Diatas kepada ayam terdapat jengger. Paruh gunanya untuk mematuk makanan. Bagian badan bangsa burung :

1) bulu- pada tubuh burung terdapat atau tumbuh bulu yang berfungsi untuk menghangatkan tubuh
2) sayap-sayap berfungsi untuk terbang. Namun tidak semua bangsa burung bisa terbang.

b. Bagian kaki burung

Kaki burung berguna untuk hinggap dan berjalan. Bentuk kaki burung berbeda-beda. Misalnya ada kaki burung pemanjat, perenang, pejalan, dan sebagainya.

1) Bagian-Bagian Utama Bentuk Luar Tubuh Sapi

Sapi mempunyai bagian tubuh khusus yaitu rambut, puting susu dan tanduk. Rambut sapi menyelimuti tubuh. Puting susu sapi betina berguna untuk menyusui anaknya. Sapi memiliki tanduk yang keras, yang berguna untuk melindungi dari musuh.

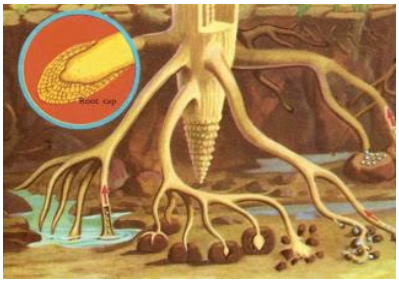
2) Bagian-Bagian Utama Bentuk Luar Tubuh Gajah

Tubuh gajah sangat besar. Gajah memiliki dua telinga yang sangat lebar. Kaki gajah sangat besar. Gajah mempunyai bagian tubuh khusus yaitu belalai dan gading. Belalai adalah hidung gajah yang sangat panjang

B. Tumbuhan

Pada umumnya tumbuhan terdiri atas bagian-bagian tertentu,seperti akar, batang, bunga, buah, dan biji. Masing-masing bagian tumbuhan memiliki fungsi dan kegunaan untuk kelangsungan hidup tersebut.

A. Akar



Akar adalah bagian tumbuhan yang arah tmbuhnya searah dengan gaya tarik bumi. Akan ditemukan pada bagian paling bawah batang. Fungsi akar bbagi tumbuhan adalah:

1. Menunjang vverdirinya tumbuhan
2. Menyerap air dan unsur hara dari dalam tanah
3. Menyimpan cadangan makanan
4. Berbafas
5. Alat pemngembangbiakan secara vegetatif

Menurut bentuknya akar dibedakan atas dua, yaitu”

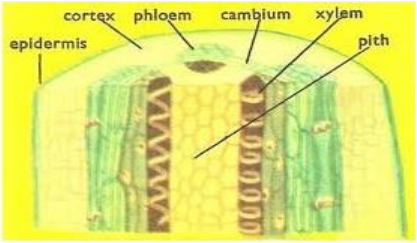
1. Akar tunggang

   Akar yang tumbuh lurus kebawah yang merupakan akar pokok kelanjutan dari batang. Dimiliki oleh oleh tumbuhan biji berkeping dua(dikotil), misalnya wortel, mangga, duku, dan anggrek.

2. Akar serabut

   Akar yang tumbuh relatif kecil dan tumbuh dipangkal batang, dimiliki oleh tumbuhan biji berkeping satu (monokotil), misalnya rumput, padi, jagung, tebu, kelapa, dan tumbuhan yang dibiakan melalui cangkok. [29]

B. Batang



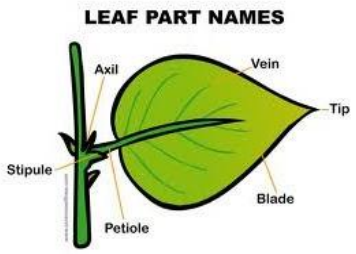
Pada umumnya batang tumbuh diatas tanah. Batang tumbuh berlawanan dengan gaya tarik bumi. Bedasarkan jenisnya, batang dibagi menjadi 3:

1. Basah, batangnya lunak dan berair. Misalnya Pissang, bayam, lidah buaya, kangkung

[29]Fitri Yulianti, *Soal Dan Penyelesaian “Uji Kompetensi Ipa” Untuk Sekolah Dasar*, (Yogjakarta:Pustaka Pelajar), 2012,H.31

2. Rumput, batangnya berongga dan beruas. Misalnya Tebu, rumput, padi, jagung
3. Kayu, batangnya keras dan mengandung kayu batang berkayu biasanya mengandung kambium. Misalnya Mangga, jeruk, beringin, kelapa

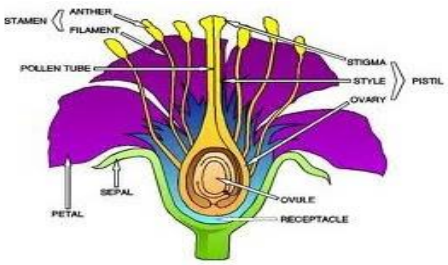
C. Daun



Daun merupakan perubahan bentuk dari batang yang memipih. Pada umumnya daun berwarna hijau, walaupun ada yang berwarna ungu atau merah. Fungsi daun:

1. Tempat pembuatan makanan atau fotosintesis
2. Tempat pernafasan atau respirasi
3. Tempat penguapan atau traspirasi

D. Bunga



Bunga memiliki beberapa bagian, yaitu:

1. Putik: alat kelamin betina
2. Mahkota: menarik serangga
3. Benang sari: alat kelamin jantan
4. Ruang penyerbukan
5. Kelopak bunga: melindungi bungan ketika masih kuncup
6. Tangkai bunga: menopang tumbuhnya bunga[30]

I. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah denggan menggunakan metode *Games Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar dan aktifitas belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SDN 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik.

[30]*ibid,h.34*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Oprasional Variabel

1. Variabel terikat

Variabel terikat adalah "variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas"[31]. Bedasarkan pengertian tersebut yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah Aktifitas dan Hasil. Aktifitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktifitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Games Puzzle* . Hasil Belajar yang dimaksud adalah siswa bisa mendapatkan nilai yang memuaskan dengan menggunakan media *Games Puzzle.*

Indikator pencapaian yang harus dicapai adalah sebagai berikut:

a. Dapat mengetahui bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya
b. Dapat menjelaskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya

[31]Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), H. 39

2. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah "variabel yang memperngaruhi atau yang menjadi perubahannya atau timbulnya variabel terikat"[32]. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Games Puzzle*.

Metode Games Puzzel ini adalah motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.

Langkah-langkah menggunakan media *Games Puzzle*

1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok
2. Guru memberikan *Games Puzzle* (potongan-potongan kertas bergambar) dengan sesuai materi pada setiap kelompok
3. Siswa menempelkan potongan-potongan tersebut hingga membentuk sebuah gambar
4. Guru mengamati bagaimana aktifitas siswa pada setiap kelompok dalam waktu kerjasama dilakukan
5. Perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban kelompok masing-masing didepan kelas
6. Guru memberikan komentar terhadap penampilan siswa dan meluruskan apabila terjadi kurang

[32] *Ibid.*

B. Setting Penelitian

Lokasi Penelitian digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 1 Pugung Raharjo kecamatan Sekampung Udik kabupaten Lampung Timur,

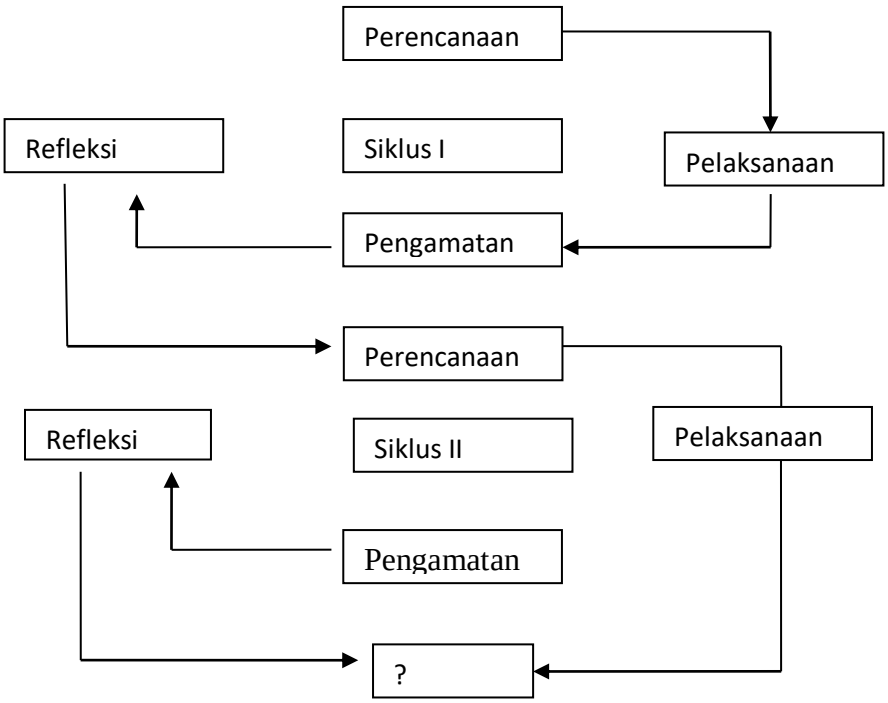
C. Subjek Penelitian

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas empat (IV) yang terdiri dari 23 siswa dengan komposisi perempuan 14 siswa dan laki-laki 9 siswa.

D. Prosedur Tindakan

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalaah sebagai berikut :

Gambar 7
Siklus Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto



Jenis penelitin yang dipergunakan berbentuk siklus. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Yang pada 1 siklus nya 2 kali pertemuan dalam satu mimggu.

Tahap-tahap penelitian

Pelaksanaanpenelitiandilakukandalam2siklus dengan tahapan sebagai berikut:

Siklus 1

a. Tahap perencanaan

Hal-hal yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

1) Menetapkan waktu akan dimulainya penelitian tindakan kelas yaitu semester genap
2) Menerapkan materi yang akan disajikan
3) Menyusun rencana pembelajaran terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode Puzzle
4) Mempersiapkan lembar observasi
5) Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar

b. Tahap pelaksanaan

Setelah melakukan perencanaan tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran disusun sebagai berikut:

1) Kegiatan awal
   a) Guru membuka pelajaran dengan salam
   b) Guru melakukan apresepsi
   c) Guru memeriksa kehadiran siswa

d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberi stimulus

2) Kegiatan inti

a) Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " *Bagian luar tubuh hewan dan tumbuhan*"

b) Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media dalam bentuk gambar

c) Guru mempersilahkan siswa bertanya tentang bagian yang kurang dipahami

d) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok

e) Guru memberikan *Games Puzzle* (potongan-potongan kertas bergambar) dengan sesuai materi.

f) Perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban kelompok masing-masing didepan kelas

g) Guru mengamati bagaimana aktifitas siswa pada setiap kelompok dalam waktu kerjasama dilakukan

h) Guru memberikan komentar terhadap penampilan siswa dan meluruskan apabila terjadi kurang tepat jawaban siswa

i) Siswa mendapatkan pujian dan penghargaan karena telah melaksanakan aktifitas belajar dengan antusias dan sportif

j) Membagikan soal kepada siswa

3) Penutup

a) Guru menyimpulkan materi pembelajaran

b) Guru memberikan kesempatan kembali mengenai kurang jelasnya materi pelajaran

c) Memberikan PR

d) Meminta ketua kelas untu memimpin do'a

e) Guru menutup pembelajaran

c. Pengamatan (Observasi)

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan observasi dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti dan observer sebagai kolaborasi dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disisipkan meliputi lembar observasi aktivitas siswa.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatn dan catatan lapangan. Refleksi berguna untuk menganalisis tes hasil belajar yang kemudian dapat digunakan sebagai dasar untuk perbaikan siklus berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan sikulus II bedasarkan hasil dari refleksi siklus I, siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran. Pada siklus I kurang memuaskan, imana aktifitas belajar dan hasil belajar siswa masih rendah. Pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I. Segala kekurangan yang ada dalam pembelajaran dari siklus I di perbaiki sehingga tidak terjadi kekurangan yang berulang.

E. Tekhnik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tekhnik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah rangkaian pernyataan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Lembar tes siswa ini terdiri dari tes yang digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran siswa secara mandiri. Untuk memperoleh data hasil belajar siswa dengan cara pre test dan post tes pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA)

2. Observasi

Observasi merupakan tekhnik pengamatan dan pencatatan sistematik daari fenomena-fenomena yang diselidiki. Kegiatan observasi peneliti untuk menggamati tentang aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar dan implementasi pembelajaran Metode Games Puzzle.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditunjukan untuk memperoleh Data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraaturan, laporan, kegiatan, foto-foto, dilm, dokumenter, daya yang relevan penelitian.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan vidio yang digunakan untuk menggambarkan secara visual kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dan melihat secara detail peristiwa-peristiwa penting yang terjadi selama proses pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran *Games Puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selakin foto dan vidio, dokumentasi dalam oenelitian ini berupa data sekolah, visi dan misi sekolah, data guru dan data siswa untuk memperoleh informasi

G. Tekhnik Analisis Data

Tekhnik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, sedangkan data kuantitatif melalui tes formatif yaitu tes hasil belajar siswa dan merangkai Puzzle. Pada penelitian ini peneliti lebih menekankan kepada langkah-langkah untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu yang diperoleh siswa bagi dnegan jumlah siswa (N). Dari pernyatan ini maka rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata kelas yaitu:

1. Analisis hasil belajar

   Untuk mencari nilai rata-rata kelas digunakan rumus:

   $$M_X = \frac{\sum x}{N}$$

   Keterangan:

   M_X = nilai rata-rata kelas
   $\sum x$ = jumlah nilai tes siswa
   N = jumlah siswa yang mengikuti tes[33]
   Presentase ketuntasan siswa dihitung menggunakan rumus:

   Presentase % (presentase ketuntasan siswa)

   $$P = \frac{f}{N} \times 100$$

   Keterangan:
   P = Angka presentase
   F = frekuensi yang sedang dicari presentasenya (yang mendapat nilai>65)
   N = Jumlah siswa[34]

[33] *Ibid.*, H.81
[34] *Ibid.*, H.43

H. Indikator Keberhasilan

Pelaksanaan Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil jika selama penerapan Games Puzzle, siswa terlibat aktif pada jalannya proses pembelajaran di kelas. Peserta didik merasa senang dan percaya diri karena setiap pendapat yang dikemukakan diberi respon positif oleh siswa dan teman-temannya.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

A. Sejarah Singkat Berdirinya SDN 1 Pugung Raharjo

SDN1 Pugung Raharjo didirikan pada Tahun 1970 oleh para tokoh BRN yaitu, Bapak Barno Suharjo, Bapak Sardi, Bapak Sawal, Bapak Triwan, dan Bapak Saswo. Lokasinya terletak di tanah dekat Puskesmas pugung raharjo.

Pada waktu itu kepala sekolahnya bernama Bapak Sardi. Bapak Sardipun memberi nama sekolahannya SD Pugung. Setelah berjalan sekitar ± 5tahun, SD Pugung raharjo pindah dan dibangun di sekitar lapangan BRN. Dan berganti kepala sekolahnya menjadi Bapak Istifar.

Kemudian pada tahun 1976, SD Pugung raharjo dipecah menjadi SDN 1 Pugung Raharjo yang dipimpin oleh Bapak Ciptowoyoto. Erguyur silir berganti kepala sekolah dari tahun 1976-sekarang tercipta Perioderisasi kepala sekolah SDN 1 Pugung Raharjo, Kecamatan Sekampung udik Kab. Lampung Timur.

Perioderisasi kepala sekolah :

1. Pada tahun 1976-1984 = Bapak Gimanto

2. Pada tahun 1985-1995 = Ibu Tuyemahatun[35]
3. Pada tahun 1996-2000 = Bapak Sodri Nasib, BA
4. Pada tahun 2001-2006 = Bapak LaHasyim, S.Pd
5. Pada tahun 2007-2017 = Bapak Suparyono, S.Pd
6. Pada tahun 2017- sekarang = Bapak Sukarmun, S.Pd

Berdasarkan dokumentasi SDN 1 Pugungraharjo diperoleh data identitas sekolah sebagai berikut:

IDENTITAS SEKOLAH

1.	Nama Sekolah	:	SDN 1 Pugungraharjo
2.	Status	:	Negeri
3.	Alamat Sekolah	:	Jalan Taman Purbakala No. 3 Kelurahan / Desa Pugungraharjo Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung
4.	Nomor Statistik Sekolah	:	10112040417
5.	Nomor Telepon	:	(0725) 677 271
6.	Nomor HP	:	0821-7743-5386
7.	Tahun Pendirian	:	1966
8.	Tahun Beroperasi	:	1966

[35] Dokumentasi SDN 1 Pugungraharjo

9. Status Tanah : Tanah Milik Pemerintah Daerah
   a. Surat Tanah : Hak Guna Pakai
   b. Luas Tanah : 3.560 m
10. Status Bangunan : Milik Pemerintah
   a. Surat Izin Bangunan :
   b. Luas Bangunan Sekolah : 1.439 m
11. Terakreditasi Tahun : 11 November 2011 (Terakreditasi B)
12. Jumlah Anak Didik : 391
13. Tenaga Kependidikan
   a. Guru PNS : 12 Orang
   b. Guru Tetap Yayasan : -
   c. Guru Honorer BOS : 8 Orang
   d. Tenaga Non Guru : 1 Orang
   e. Jumlah Keseluruhan : 21 Orang

DATA SEKOLAH

1. Tahun Beroprasi : 1960
2. SK Definitif : -
3. Status Tanah : Hibah
   a. Luas Tanah : 3.560 M^2
   b. Luas Tanah Bukan Milik : -
   c. Luas Bangunan : 1.439 M^2

B. Visi Dan Misi SDN 1 Pugungraharjo

1) Visi

Terwujudnya peserta didik yang beriman, bertaqwa, cerdas, terampil dibidang pengetahuan, kecakapan hidup dan budi pekerti yang baik, untuk menuju siswa yang berakhlak mulia serta membentuk karakter bangsa yang mampu bersaing dibidang iptek dan imtaq.

2) Misi

1. Meningkatkan minat baca, tulis dan berhitung serta pengetahuan51ocial pada kompetensi dasar dan pengembangannya
2. Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inofatif, efektif dan bermakna
3. Membiasakan perilaku yang baik sesuai dengan nilai–nilai yang berlaku di masyarakat seperti : sikap saling tolong menolong, saling membantu dan saling menghormati
4. Membentuk karakter bangsa yang mampu bersaing dibidang ipteq dan imtaq
5. Meningkatkan mutu lulusan yang siap bersaing dijenjang pendidikan berikutnya[36]

[36] *Ibid*

C. Keadaan Siswa SDN 1 Pugungraharjo

Siswa yang ada di SDN 1 Pugungraharjo berjumlah 391 siswa dari kelas I sampai kelas VI. Adapun data siswa SDN 1 Pugungraharjo seperti pada Tabel 2:

Tabel 2.
Jumlah Siswa di SDN 1 Pugungraharjo Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur Tahun 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	39	36	75
2	II	34	40	74
3	III	30	31	61
4	IV	19	33	52
5	V	33	31	64
6	VI	46	19	65
Jumlah				391

Sumber: Dokumentasi SDN 1 Pugungraharjo

D. Keadaan Guru dan Karyawan SDN 1 Pugungraharjo

Data guru yang bertugas di SDN 1 Pugungraharjo sejumlah 12 guru. Adapun data guru SDN 1 Pugungraharjo seperti pada Tabel 7:

Tabel 3.
Jumlah Guru di SDN 1 Pugungraharjo Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur Tahun 2017/2018

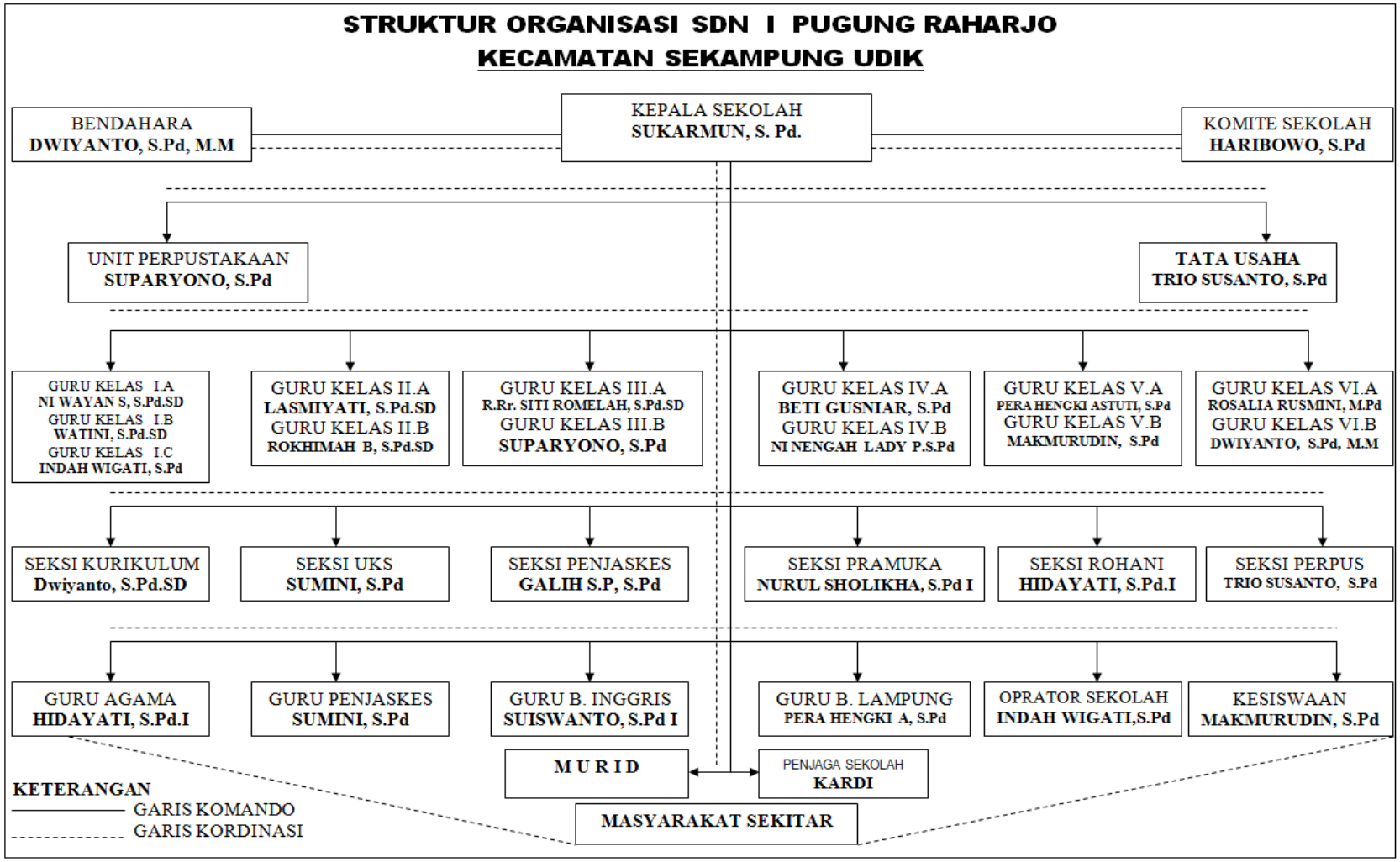
No	Nama	NIP	L/P	GOL
1	Sukarmun, S.Pd	19620925 198503 1 004	L	IV/a
2	Suparyono, S.Pd	19580830 198010 1 003	L	IV/b
3	Ni Wayan Siplin, S.Pd.SD	19661210 198908 2 001	P	IV/b
4	Hidayati, S.Pd.I	19591012 198203 2 008	P	IV/a
5	Sumini, S.Pd	19680613 198808 2 001	P	IV/a
6	Lasmiyati, S.Pd.SD	19670829 198711 2 001	P	IV/a
7	R.Rr. Siti Romelah, S.Pd.SD	19631121 198807 2 001	P	IV/a
8	Beti Gusniar, S.Pd.SD	19670808 200007 2 001	P	III/c
9	Pera Hengki Astuti, S.Pd	19860911 200903 2 001	P	III/b
10	Dwiyanto, S.Pd.SD, M.M	19771215 200902 1 005	L	III/b
11	Watini, S.Pd.SD	19700323 200801 2 014	P	III/b
12	Rosalia Rusmini, M.Pd	19730818 201001 2 002	P	III/b
13	Makmurudin, S.Pd.SD	19820908 201407 1 002	L	III/a
14	Agus Siswanto	19650914 200007 1 001	L	I/d
15	Nurul Sholikha, S.Pd.I	-	P	-
16	Rokhimah Baroroh, S.Pd.SD	-	P	-
17	Indah Wigati, S.Pd	-	P	-
18	Misbakhul Mu`Min, S.Th.I, S.Pd	-	L	-
19	Galih Suryo Prayogo, S.Pd	-	L	-
20	Trio Susanto, S.Pd	-	L	-
21	Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd	-	P	-
22	Siti Fatimah	-	P	-
23	Bela Saba Tini	-	P	-

Sumber: Dokumentasi SDN 1 Pugungraharjo

E. Struktur Organisasi SDN 1 Pugungraharjo

SDN 1 Pugungraharjo memiliki struktur organisasi yang dapat dijelaskan pada Gambar 1 berikut ini:

Gambar 1.



Sumber: Dokumentasi SDN 1 Pugungraharjo

F. Sarana dan Prasarana SDN 1 Pugungraharjo

Berikut ini adalah kondisi sarana dan prasarana SDN 1 Pugungraharjo. Adapun kondisi sarana dan prasarana SDN 1 Pugungraharjo seperti pada Tabel 4:

Tabel 4.

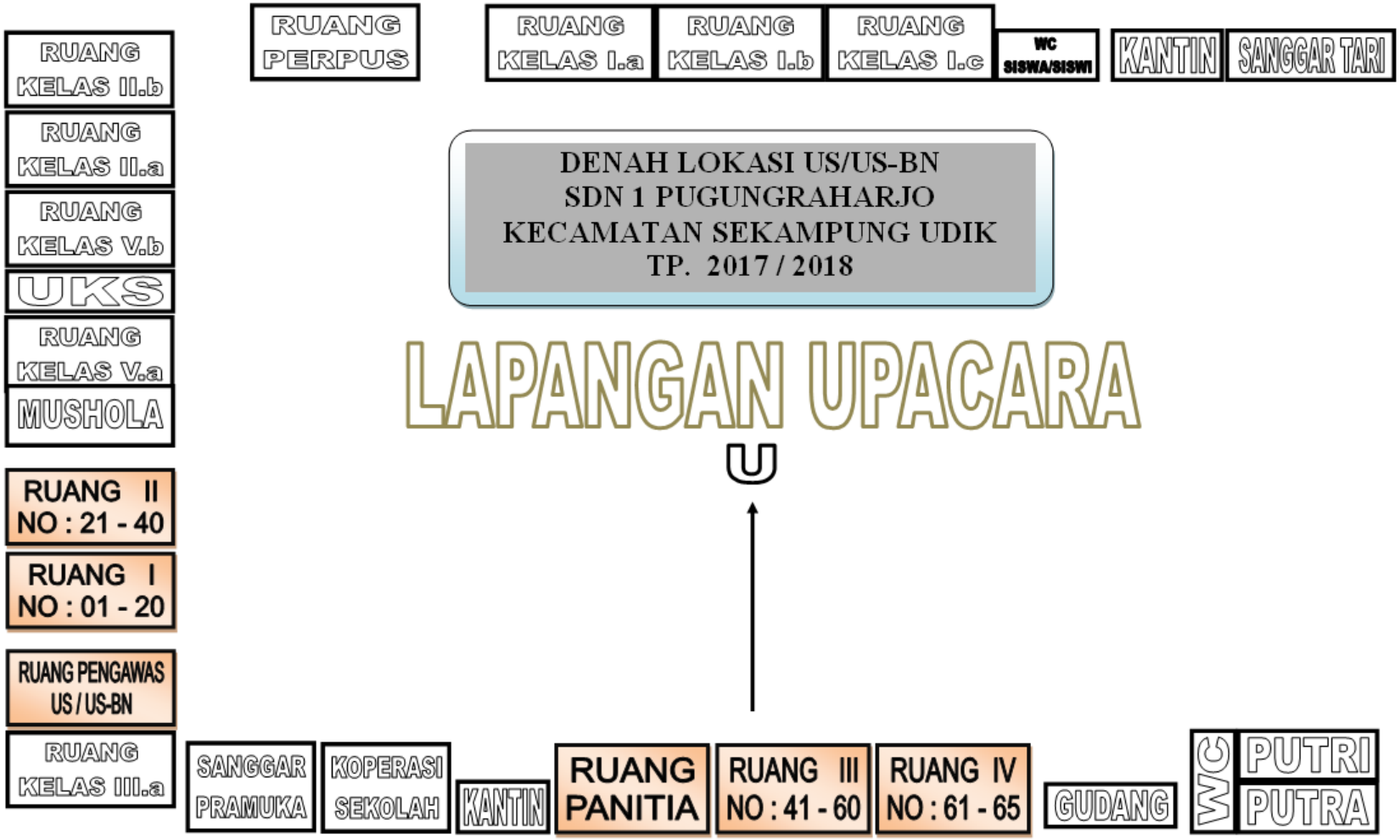
Kondisi Sarana dan Prasarana SDN 1 Pugungraharjo

No	Sarana dan Prasarana	Kondisi
1	Gedung Sekolah 5 Lokal	KB
2	Gedung Sekolah 3 Lokal	KB
3	Gedung Sekolah 3 Lokal	B
4	Gedung Sekolah 4 Lokal	B
5	Ruang D Kep - Sek	B
6	Ruang Dinas Guru	B
7	Rumah Dinas Guru	KB
8	Rumah Dinas Guru	KB

Sumber: Dokumentasi SDN 1 Pugungraharjo

G. Denah Lokasi SDN 1 Pugungraharjo

Adapun susunan ruang yang ada di SDN 1 Pugungraharjo seperti pada Gambar 2:



B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Pugungraharjo Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA dengan Menggunakan Media Games Puzzle. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 Menit).

1. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nenggah Lady Prasanti, S.Pd guru kelas IV SD Negeri 1 Pugung Raharjo mengungkapkan bahwa di kelas IV pembelajaran Kondisi awal sebelum menggunakan Media Games Puzzle pada peserta didik kelas IV SDN 1 Pugungraharjo, sebagian besar peserta didik ketika dalam proses pembelajaran banyak yang terlihat masih cenderung pasif sehingga kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa pun terkadang masih ragu-ragu, malu, takut, dan sungkan ketika diminta ketika diminta guru untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, atau mengemukakan pendidikan. Hal ini terbukti dengan hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM.

Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan pada pertemuan pertama tanggal 09 Mei 2018, dan pertemuan kedua 10 Mei 2018, adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus I dengan menggunakan media *games puzzle* pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Pugungraharjo. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah: Menentukan Pokok Bahasan

Materi pokok dan uraian materi pelajaran yang dibahas dalam penelitian ini yaitu Bentuk Luar Tubuh Hewan Dan Tumbuhan. Indikator penulis ambil dari silabus. Adapun silabus yang peneliti gunakan dapat dilihat pada Lampiran 3. Berdasarkan pokok bahasan ini peneliti membagi dalam dua kali pertemuan. Pembagian ini peneliti beracuan menggunakan program semester yang penulis peroleh dari wali kelas IV SDN 1 Pugungraharjo. Adapun program semester dapat dilihat pada Lampiran 4

1) Menentukan Pokok Bahasan

Adapun sumber belajar yang digunakan adalah buku paket IPA kelas IV yang dimiliki siswa di sekolah dan rangkuman yang peneliti buat dari buku paket kelas IV yang lain dan media Puzzle

2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembuatan RPP ini harus sesuai dengan waktu yang disediakan oleh pihak sekolah. Adapun tujuan dari pembuatan RPP ini adalah untuk mengatahui apakah pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan materi yang disampaikan dan siswa dapat menguasainya. RPP yang peneliti gunakan selengkapnya dapat dilihat di Lampiran 6.

3) Membuat Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data yang peneliti gunakan yaitu berupa tes hasil belajar siswa. Tes hasil belajar siswa peneliti buat berdasarkan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Adapun lembar kisi-kisi soal dapat dilihat pada Lampiran 7. Banyaknya soal dalam siklus 1 ini ada 5 soal yang peneliti ujikan pada awal pertemuan dengan menjelakan materi tanpa menggunakan Media Games Puzzle (pretes) dan diakhir siklus setelah penulis menggunakan Media Games Puzzle (postes). Adapun soal tes siklus I dapat dilihat pada Lampiran 9 dan kunci jawaban soal tes siklus I dapat dilihat pada Lampiran 11.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini rencana pembelajaran yang sudah dirancang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Perencanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 09 Mei 2018 pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Pembelajaran pertemuan pertama berlangsung selama 2x35 menit dengan materi kesatuan dan persatuan, indikator "Menjelaskan pengertian beserta fungsinya bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan". Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

Proses pembelajaran pada kegiatan akhir yaitu guru bertanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari, memberikan penguatan dan penyimpulan. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas dan belum dipahami oleh siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi kepada siswa. pelaksanaan ini dilakukan berdasarkan RPP yang telah peneliti buat. Selengkapnya RPP dapat dilihat pada Lampiran 6 RPP 1.

(1) Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama pendidik memasuki kelas dan mengucapkan salam, kemudian meminta peserta didik untuk merapikan tempat duduk serta berdo'a bersama sebelum pelajaran dimulai. Kemudian berkenalan dengan para peserta didik. Merekapun sangat antusias pada kesan pertama bertemu. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengabsen kehadiran dan

memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya sebelum pelajaran dimulai

Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang *Bentuk Luar Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Dan Fungsinya*, setelah itu pendidik melakukan pretest kepada peserta didik dengan tujuan mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Sebelum dilaksanakannya penjelasan meteri, siswa bersama-sama tepuk “konsentrasi”. Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan pengertian dari bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan, memberikan penjelasan mengenai fungsi dari bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan. Setelah materi telah dijelaskan, bertanya kepada siswa mengenai bentuk luar tubuh tumbuhan dan hewan yang mereka ketahui.

. Saat diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi hanya beberapa peserta didik berinisial AMD, SAT dan AND yang mengangkat tangan mereka dan mengajukan pertanyaan, peserta didik yang hanya mendengarkan pertanyaan dari temanya.

Selanjutnya siswa diajak untuk bermain sembari mengulas materi yang telah diajar. Menyanyikan lagu Balonku. Dengan seiringnya menyanyikan lagu tersebut, ada benda yang berkeliling. Pada saat “Dorrr” siswa yang memegang benda terseut maju kedepan untuk menerima hukuman yaitu sebuah pertanyaan tentang materi yang diajar.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, pendidik bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan lalu memberikan refleksi yang mengandung nilai-nilai kebaikan seperti tidak boleh membantah perintah orangtua, membantu orangtua, dan rajin belajar kemudian menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

a) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 10 Mei 2018 pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Pembelajaran pertemuan kedua berlangsung selama 2x35 menit dengan materi kesatuan dan persatuan, indikator “Mengetahui batas-batas laut wilayah indonesia”. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan kedua ini dalam kegiatan awal pendidik mengawali

pembelajaran dengan mengucapkan salam, setelah itu mengkondisikan peserta didik untuk merapikan tempat duduk, kemudian berdoa bersama, kemudian mengabsensi siswa, dan kemudian pendidik bertanya kegiatan rutin peserta didik ketika dirumah.

(2) Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti pendidik Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan Guru mempersilahkan siswa bertanya yang kurang dipahami. Pada pertemuan kedua ada sedikit perkembangan yaitu siswa sudah mulai bertambah dalam hal bertanya mengenai materi yang belum mereka fahami, meskipun pertanyaannya sudah ditanyakan oleh temanya.

Setelah itu membagi kelas menjadi 4 kelompok. Pada 3 kelompok berisikan 6 siswa dan pada yang 1 kelompok berisikan 5 siswa saja. Memberikan *Games Puzzle* (potongan-potongan kertas bergambar) dengan sesuai materi. Sebelum dimulai terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah permainan Puzzle yang sesuai dengan materi.

Pada siklus keI ini merangkai bentuk luar tubuh tumbuhan. Memberikan waktu 10 menit untuk merangkai Puzzle yang telah diberikan. Pada saat *Games Puzzle*

berlangsung, pendidik berkeliling mengamati bagaimana aktifitas siswa pada setiap kelompok dalam waktu kerjasama dilakukan.

Perwakilan Masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban kelompok masing-masing didepan kelas. Pendidik meluruskan apabila terjadi kurang tepat jawaban siswaSiswa mendapatkan pujian dan penghargaan karena telah melaksanakan aktifitas belajar dengan antusias dan sportif

Pada saat kegiatan berdiskusi pendidik berkeliling untuk melihat aktivitas peserta didik dalam berdiskusi dengan kelompoknya. Pada pertemuan kedua siklus I siswa terlihat lebih antusias dalam proses pembelajaran, dan siswa yang pada pertemuan pertama terlihat pasif dan bermain-main, pada pertemuan kedua mereka sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh meskipun terkadang masih asik bermain dengan temanya.

(4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, pendidik bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan lalu memberikan postest pada siklus I.

c. Hasil Pengamatan/ Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran pada siklus I dengan menggukan Media Games Puzzle pada aktivitas belajar siswa yang diamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti adalah sebagai berikut dan selengkapanya dapat dilihat dalam Lampiran 15

Tabel 5
Presentase Lembar Observasi Aktivitas Belajar pada Siklus I

No	Indikator Motivasi	Pertemuan		Rata-rata	Kategori
		1	2		
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	36%	81%	58,50%	Rendah
2	Siswa bertanya jawab kepada guru	31%	75%	53,00%	Rendah
3	Bekerja sama dengan kelompok	28%	82%	55,00%	Rendah
4	Mengerjakan tugas/soal	33%	76%	54,50%	Rendah
5	Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	27%	75%	51,00%	Rendah
Presentase		31%	77,8%	54,40%	Rendah

Berdasarkan Tabel 15 di atas dapat dilihat aktivitas siswa pada siklus I, pada indikator aktivitas yang pertama yakni siswa memperhatikan penjelasan guru pada pertemuan 1 sebesar 36%, pertemuan 2 sebesar 81%, dengan rata-rata 58,50% kategori rendah.

Indikator aktivitas siswa Siswa bertanya jawab kepada guru pertemuan 1 sebesar 31%, pertemuan 2 sebesar 75%, dengan rata-rata 53%, dengan kategori rendah.

Indikator aktivitas siswa mengerjakan semua tugas pada pertemuan 1 sebesar 28%, pertemuan 2 sebesar 82%, dengan rata-rata 55% dengan kategori rendah.

Indikator aktivitas siswa ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya pada pertemuan 1 sebesar 33%, pertemuan 2 sebesar 76%, dengan rata-rata 54,50%, dengan kategori rendah.

Indikator aktivitas siswa Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 27%, pertemuan 2 sebesar 75%, dengan rata-rata 51%, dengan kategori rendah.

Secara umum dari keempat indikator aktivitas siswa tersebut maka dapat disimpulkan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 belum berlangsung dengan baik. Hal ini disebabkan karena selama pelaksanaan siklus I siswa belum terbiasa mengikuti

pembelajaran dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan di kelas menggunakan Media Games Puzzle .

a) Hasil Belajar Siklus I

Setelah siswa malakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media Games Puzzle selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar siswa dengan mengerjakan soal pretest dan postest yang sudah diberikan pendidik kepada peserta didik kelas IV dengan jumlah 23 siswa. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 17 dan selengkapnya terdapat pada Lampiran 6:

Tabel 6
Hasil Belajar siswa Siklus I

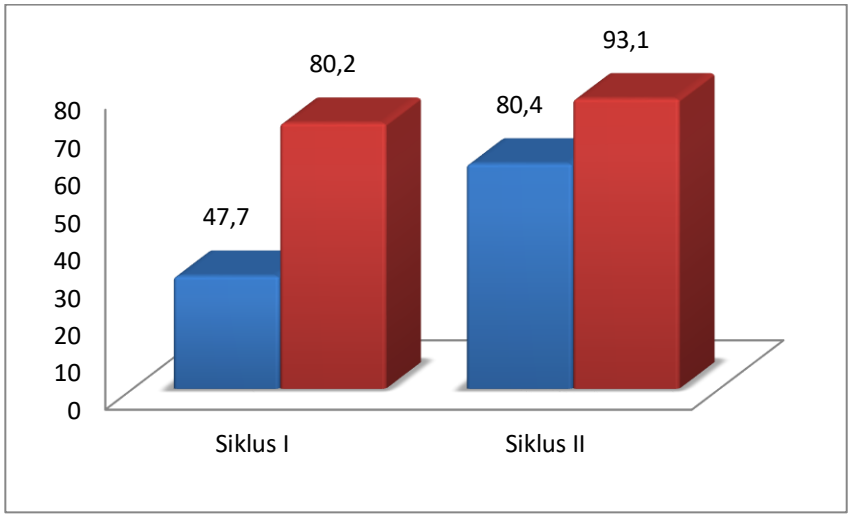
No	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Postest
1	Rata-Rata	47,7%	80,2%
2	NilaiTertinggi	75	100
3	Nilai Terendah	20	50
4	Tingkat Ketuntasan	0%	69,57%

Berdasarkan Tabel 16 terlihat bahwa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan media Games Puzzle dalam siklus I dengan dua kali pertemuan, siswa yang tuntas mencapai 69,57% pada tes akhir siklus I.

Meskipun hasil belajar yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya, tetapi hasil belajar siswa pada siklus I telah mengalami peningkatan. Oleh karena itu peneliti harus melakukan tindak lanjut ke siklus selanjutnya.

Untuk lebih jelasnya melihat perbandingan hasil prestes dan postes siklus I dapat dilihat pada Gambar 4:

Grafik 4
Perbandingan Hasil Pretes dan Postes Siklus I



Tabel 16 dan Grafik 4 di atas terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Games Puzzle selama satu siklus dengan 2 kali pertemuan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil belajar rata-rata 47,7%, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 15, dengan tingkat ketuntasan 0%. Dari hasil pretes tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata siswa belum menguasai serta memahami materi pelajaran. Setelah siswa mengikuti proses pembelajaran, dengan menggunakan Media Games Puzzle selama satu siklus dengan 2 kali pertemuan dengan rata-rata 80,2%, nilai tertinggi 100, nilai terendah 50 dengan tingkat ketuntasan 69,57%. Selengkapnya nilai hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel 17.

Pada siklus I ini, hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua serta mencapai target walaupun belum 100% dari siswa kelas IV tuntas dalam pembelajaran IPA.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus pertama ditemukan hal-hal yang perlu diperbaiki yaitut:

a) Terdapat siswa yang masih asik bermain-main pada saat pendidik menjelaskan materi
b) Pada awal pertemuan saat pembentukan kelompok terdapat beberapa siswa yang enggan berkelompok sehingga suasana didalam kelas terlihat gaduh.
c) Terdapat beberapa siswa yang belum berani bertanya pada pendidik atau teman jika ada tugas yang belum dimegerti
d) Terdapat beberapa siswa masih ada yang pasif dan bermain-main dan tidak serius pada saat berdiskusi bersama kelompoknya.
e) Saat diiminta melakukan presentasi kelompok siswa masih saling mengandalkan karena takut dan malu.

2. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan pada pertemuan pertama tanggal 16 Mei 2018, dan pertemuan kedua 17 Mei 2018, adalah sebagai berikut

a. Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus II dengan menerapkan Media *Games Puzzle* pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Pugung Raharjo. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah

Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 Mei 2018 pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Pembelajaran pertemuan pertama berlangsung selama 2x35 menit dengan materi kesatuan dan persatuan, indikator "Menggenalkan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dengan memberikan contoh bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dalam bentuk gambar". Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama pendidik memasuki kelas dan mengucapkan salam, kemudian meminta siswa untuk merapikan tempat duduk serta berdo'a besersama sebelum pelajaran dimulai. Setelah itu mengecek kehadiran siswa satu persatu melalui absensi kelas, dan mengingat materi minggu lalu, serta menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, setelah itu pendidik melakukan pretest kepada siswa dengan tujuan mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa sebelum melaksanakan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini pendidik menjelaskan materi tentang mengenalkan dan memberikan contoh kepada murid bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dalam bentuk gambar. Pendidik bertanya kepada siswa mengenai bentuk luar tubuh tumbuhan dan hewan yang mereka ketahui. Bertanya jawab mengenai materi yang belum dimengerti

Selanjutnya siswa diajak untuk melakukan sebuah permainan “Tebak Gaya”. Tebak gaya disini meliputi materi bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan, seperti cakar pada hawan kucing, ekor pada hewan sapi, bunga, akar, dan batang.

Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pendidik berkeliling untuk melihat aktivitas peserta didik dalam antusiasnya mendengarkan dan memperhatikan pada saat materi diajar oleh pendidik. Pada pertemuan pertama siklus II peserta didik terlihat lebih antusias dalam proses pembelajaran. Psiswa mulai terlihat aktif dalam proses pembelajaran, dan sudah mulai memperhatikan penjelasan pendidik. Meskipun siswa yang berinisial IKH, dan KHA suka menganggu yang sedang belajar dan masih saja mengolok-olok satu sama lain.. Berbeda dengan LOC, PAN dan FAN mereka sering bertanya mengenai materi yeng belum mereka pahami.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, pendidik bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan lalu memberikan refleksi yang mengandung nilai-nilai kebaikan seperti tidak boleh membantah perintah orangtua, membantu orangtua, dan rajin belajar kemudian menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

Pada pertemuan ini, pembelajaran sudah berjalan baik, siswa bersemangat dan antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran meningkat. Langkah-langkah pembelajaran ini berdasarkan RPP yang peneliti buat. RPP dapat di lihat pada lampiran 6 RPP 3.

2) Pertemuan Keempat

Pertemuaan keempat dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 Mei 2018 pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Pembelajaran pertemuan kedua berlangsung selama 2x35 menit dengan materi kesatuan dan persatuan, indikator “Menggenalkan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dengan memberikan contoh bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dengan media Puzzle”. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan kedua ini dalam kegiatan awal pendidik mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, setelah itu mengkondisikan siswa untuk

merapikan tempat duduk, kemudian berdoa bersama, kemudian mengabsensi siswa, kemudian menanyakan kabar.

(2) Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti pendidik menjelaskan materi tentang batas-batas wilayah laut indonesia dan menuliskanya dipapan tulis, kemudian siswa diminta untuk menulis materi yang sudah dijelaskan. Setelah itu pendidik melakukan refleksi dengan melakukan permainan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Kemudian pendidik menjelaskan kembali materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.

Memasuki kegiatan inti pendidik Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan Guru mempersilahkan siswa bertanya yang kurang dipahami. Pada pertemuan kedua ada sedikit perkembangan yaitu siswa sudah mulai bertambah dalam hal bertanya mengenai materi yang belum mereka fahami, meskipun pertanyaannya sudah ditanyakan oleh temanya.

Setelah itu membagi kelas menjadi 4 kelompok. Pada 3 kelompok berisikan 6 siswa dan pada yang 1 kelompok berisikan 5 siswa saja. Memberikan *Games Puzzle* (potongan-potongan kertas bergambar) dengan sesuai materi. Sebelum dimulai terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah permainan Puzzle yang sesuai dengan materi.

Pada siklus keII ini merangkai bentuk luar tubuh hewan. Memberikan waktu 10 menit untuk merangkai Puzzle yang telah diberikan. Pada saat *Games Puzzle* berlangsung, pendidik berkeliling mengamati bagaimana aktifitas siswa pada setiap kelompok dalam waktu kerjasama dilakukan.

Perwakilan Masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban kelompok masing-masing didepan kelas. Pendidik meluruskan apabila terjadi kurang tepat jawaban siswaSiswa mendapatkan pujian dan penghargaan karena telah melaksanakan aktifitas belajar dengan antusias dan sportif

Pada saat kegiatan berdiskusi pendidik berkeliling untuk melihat aktivitas siswa dalam berdiskusi dengan kelompoknya. Pada pertemuan kedua siklus II peserta didik terlihat lebih antusias dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan ini peserta didik sudah sangat baik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media *Games Puzzle*. Terlihat dari aktivitas peserta didik yang sudah

mulai. Kemudian pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan. Setelah pertanyaan selesai pendidik memberikan reward kepada siswa yang telah berpartisipasi.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir pembelajaran, pendidik dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dijelaskan, kemudian memberikan postest pada akhir siklus II. Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa sudah bisa mengerjakan soal dengan seksama dan konsentrasi, tidak ada lagi peserta didik yang bermain-main, sehingga tercipta suasana yang kondusif dalam mengerjakan soal postest.

Pada pertemuan keempat ini proses pembelajaran sudah berjalan baik dan penerapan Strategi Pembelajaran Galeri juga berjalan dengan baik. Siswa juga terlihat lebih aktif dengan tim. Langkah-langkah pembelajaran ini peneliti lakukan berdasarkan RPP yang telah peneliti buat. RPP dapat di lihat pada Lampiran 6 RPP 4.

b. Hasil Pengamatan/ Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran di kelas sudah dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan pengamatan observer dapat dilihat pada Tabel 18 berikut:

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan Media Games Puzzle pada aktivitas belajar siswa yang diamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti adalah sebagai berikut dan selengkapanya dapat dilihat dalam Lampiran 7.

Tabel 7
Presentase Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II

No	Indikator Motivasi	Pertemuan		Rata-rata	Kategori
		3	4		
1	Memperhatikan penjelasan guru	83%	100%	91,50	Tinggi
2	Bertanya jawab kepada guru	80%	87%	83,50%	Tinggi
3	Bekerja sama dengan kelompok	92%	105%	98,50%	Tinggi
4	Mengerjakan tugas/soal	92%	98%	95,00%	Tinggi
5	Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	93%	98%	95,50%	Tinggi
Presentase		31%	77,8%	54,40%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 17 di atas dapat dilihat aktivitas siswa pada siklus II, pada indikator aktivitas yang pertama yakni siswa memperhatikan penjelasan guru pada pertemuan 1 sebesar 73%,

pertemuan 2 sebesar 100%, dengan rata-rata 91,5% kategori Tinggi.

Indikator aktivitas siswa Bertanya jawab kepada guru pada pertemuan 1 sebesar 80%, pertemuan 2 sebesar 87%, dengan rata-rata 83,5%, dengan kategori Tinggi.

Indikator aktivitas siswa Bekerja sama dengan kelompok pada pertemuan 1 sebesar 74,6%, pertemuan 2 sebesar 86,9%, dengan rata-rata 80,75% dengan kategori Tinggi.

Indikator aktivitas siswa Mengerjakan tugas/soal pada pertemuan 1 sebesar 67,6%, pertemuan 2 sebesar 82,45%, dengan rata-rata 77,35%, dengan kategori Tinggi.

Indikator aktivitas siswa Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 93%, pertemuan 2 sebesar 98%, dengan rata-rata 95,5%, dengan kategori Tinggi.

Setelah diadakan refleksi dan tindakan untuk memperbaiki aktivitas siswa pada siklus I, akhirnya pada siklus II ini aktivitas siswa meningkat dengan rata-rata yang diperoleh sebesar 54,40% yang artinya pembekajaran sudah berjalan dengan baik. Hasil observasi kegiatan belajar siswa ini selengkapnya dapat di lihat pada Lampiran 14.

3) Hasil Belajar Siswa

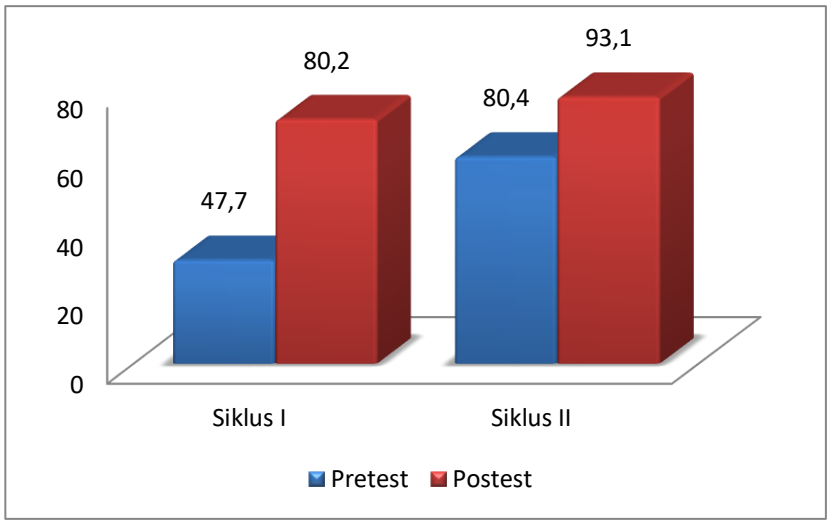
Setelah peserta didik malakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media Games Puzzle selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar siswa dengan mengerjakan soal pretest dan postest yang sudah diberikan pendidik kepada peserta didik kelas IV dengan jumlah 23 siswa. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 13 dan selengkapnya terdapat pada lampiran 8:

Tabel 8
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Postest
1	Rata-Rata	80,4	93,1
2	NilaiTtertinggi	75	100
3	Nilai Terendah	20	50
4	Tingkat Ketuntasan	87%	91,30%

Berdasarkan Tabel 8 data hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada pelaksanaan pretest sebesar 87% dan pelaksanaan postest sebesar 91,30%. Dengan siklus II ini, hasil belajar peserta didik sudah mencapai target dengan peningkatan hasil belajar IPA yang dapat memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥70 mencapai 91.30% pada akhir siklus.

Grafik 5
Perbandingan Hasil Pretes dan Postes Siklus I



Berdasarkan Tabel 20 dan Gambar 6 terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan Media Games Puzzle selama satu siklus dengan 2 kali pertemuan, hasil ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Tabel 17 dan Gambar 4 di atas terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Games Puzzle selama satu siklus dengan 2 kali pertemuan hasil belajar siswa mengalami peningkatan..

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan siklus II, didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Games Puzzle sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terbukti bahwa siswa lebih aktif, lebih semangat, dan senang dalam kegiatan pembelajaran. siswa juga sudah terbiasa dengan

belajar secara berkelompok. Selain itu siswa juga sudah tidak canggung lagi dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Peserta didik pun juga menjadi lebih paham tentang materi pelajaran sehingga hasil belajarnya menjadi baik.

C. Pembahasan

a. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran

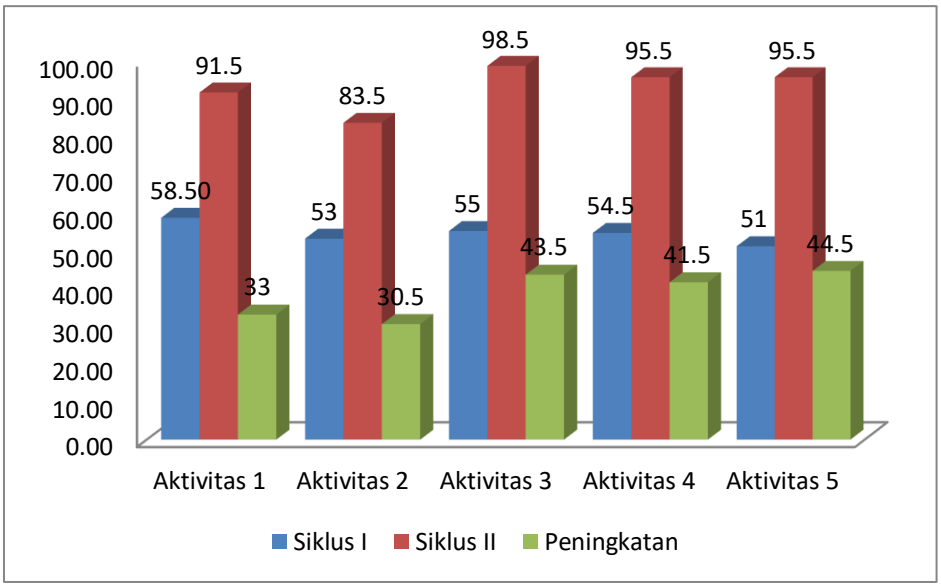
Hasil penelitian data presentase rata-rata kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Games Puzzle mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut dapat dilihat pada Tabel 9:

Tabel 9
Rata-rata Aktivitas siswa
Dengan media Games Puzzle
Pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Rata-Rata	Peningkatan
1	Memperhatikan penjelasan pendidik	58,5%	91,5%	75%	33%
2	Bertanya kepada pendidik	53%	83,5%	68,25%	30,5%
3	Bekerja sama dengan kelompok	55%	98,5%	76,75%	43,5%
4	Mengerjakan tugas/soal	54,5%	95,5%	75%	41%
5	Partisipasi dan keaktifan	51%	95,5%	73,25%	44,5%
Jumlah		272%	464,5%	368,25%	192,5%
Rata-Rata		54,4%	92,9%	73,65%	38,5%

Peningkatan rata-rata kegiatan pembelajaran menggunakan media Games Puzzle siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 3
Peningkatan Rata-Rata Aktivitas Belajar siswa
Siklus I dan Siklus II



Melihat data yang telah diperoleh tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Memperhatikan pendidik menjelaskan materi

Aktivitas siswa ketika memperhatikan penjelasan pendidik menerangkan pelajaran, yang aktif memperhatikan pendidik pada siklus I ini sebesar 58,59%. Hal tersebut dikarenakan beberapa peserta didik yang lain masih belum termotivasi untuk belajar dan tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Beberapa siswa masih suka bermain-main dan mengobrol ketika pendidik menjelaskan materi. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut pendidik senantiasa memberikan perhatian dan menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran serta memperhatikan siswa secara keseluruhan. Pada siklus II, aktivitas memperhatikan penjelasan pendidik ketika menjelaskan

materi pelajaran mencapai 91,5% dan pada siklus II ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu mencapai 3,3%. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang berinisial BS, dan MAA yang mendapatkan jumlah skor 19 dan 18 pada siklus I dan meningkat menjadi 36 dan 35 pada siklus II.

2) Mengajukan pertanyaan

Pada siklus I aktivitas siswa bertanya kepada pendidik sebesar 53%. rendahnya aktivitas ini karena masih malu-malu untuk bertanya, mereka cenderung diam dan hanya mendengarkan meskipun kurang mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh pendidik. Namun pada pertemuan-pertemuan selanjutnya siswa mulai berani bertanya kepada tentang materi pelajaran yang belum dimengerti. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 83,5%, aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 30,5%. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang berinisial MR, dan YR yang mendapatkan jumlah skor 28 pada siklus I dan meningkat menjadi 45 dan 44 pada siklus II.

3) Kerja kelompok

Pada siklus I aktivitas siswa bekerja kelompok sebesar 55%. Hal ini dikarenakan siswa kurang saling membantu dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya, dan masih asik bermain-main, untuk mengatasi hal ini pendidik memberikan motivasi dengan cara melakukan pendekatan kepada masing-masing kelompok untuk dapat kompak/bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan

masalah dalam kelompoknya. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 98,5%, aktivitas ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu mencapai 43,5%. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang berinisial AM, dan RIP yang mendapatkan jumlah skor 21 pada siklus I dan meningkat menjadi 39 pada siklus II. Contoh lain peserta didik yang mengalami peningkatan yaitu peserta didik yang berinisial NS yang mengalami perubahan sikap menjadi lebih aktif hal ini dapat dapat dilihat dari perolehan hasil aktivitas siswa yang mendapatkan skor total 26 pada siklus I dan meningkat menjadi 44 pada siklus II.

4) Mengerjakan Tugas/Soal

Pada siklus I aktivitas siswa ketika mengerjakan soal sebesar 54,5%. Hal ini dikarenakan beberapa siswa masih asik mengganggu temanya yang sedang mengerjakan soal, sehingga suasana ketika mengerjakan soal kurang kondusif. Untuk mengatasi hal ini pendidik memberikan teguran kepada siswa, dan meminta pindah tempat duduk sehingga tidak mengganggu temanya. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 98,5%, aktivitas ini mengalami peningkatan yang yaitu mencapai 41,5%. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang berinisial NIL, RSP dan SP yang mendapatkan jumlah skor 23, 20, dan 27 pada siklus I dan meningkat menjadi 40, 38, dan 41 pada siklus II.

5) Partisipasi dan Keaktifan

Keaktifan siswa pada siklus I ketika diterapkan media Games Puzzle sebesar 51%. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa untuk berdiskusi bersama dengan nomor kepala, ketika proses diskusi siswa masih banyak yang hanya diam, dan tidak mau ketika diminta maju kedepan untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya. Untuk mengatasi masalah tersebut pendidik memberikan *reward* kepada siswa yang mau maju atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 95,5%, aktivitas ini mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu mencapai 44,5%. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang berinisial EAL, dan BRR yang mendapatkan jumlah skor 24 dan 27 pada siklus I dan meningkat menjadi 42 dan 43 pada siklus II.

1. Hasil Belajar

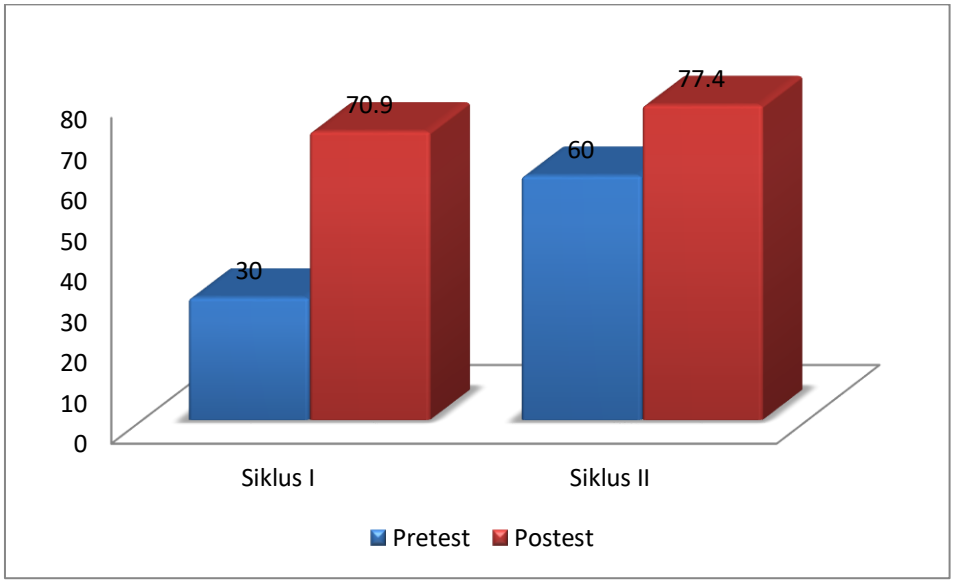
Penelitian menunjukkan perolehan nilai hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa dengan menggunakan media Games Puzzle pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 10berikut ini:

Tabel 10
Rata-Rata Hasil Belajar siswa Siklus I dan Siklus II

No	**Indikator**	**Nilai Tes**			
		Siklus I		**Siklus II**	
		Pretest	***Postest***	***Pretest***	***Postest***
1	Rata-Rata	30	70,9	60	77,4
2	Skor Tertinggi	60	100	100	100
3	Skor Terendah	10	20	20	20
4	Tingkat Ketuntasan	0,00%	70%	48,00%	74%

Lebih jelasnya dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan suklus II dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media Games Puzzle dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4
Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar siswa
Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan uraian tersebut, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diketahui nilai rata-rata pretest 30 dengan tingkat ketuntasan 0% dan nilai rata-rata postest 70,9 dengan tingkat ketutasan mampu mencapai 70%. Sedangkan pada siklus II dapat diketahui nilai rata-rata pretest 60 dengan tingkat ketuntasan mencapai 48% serta nilai rata-rata postest 77,4 mampu mencapai ketuntasan sebesar 74%. Maka target ketuntasan hasil belajar yang diinginkan lebih dari 70% di akhir siklus II yaitu mampu mencapai 74%. Hal ini dapat diperhatikan dari peningkatan nilai pretest dan postest peserta didik yang berinisial AM yaitu pada siklus

I mendapatkan nilai 20 dan mengalamai peningkatan menjadi 60 pada siklus II, meskipun belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM), tetapi dari hasil dari hasil belajar siswa tersebut mengalami peningkatan pada siklus II. Contoh lain siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar yaitu peserta didik yang berinisial BRR, siswa tersebut mengalami peningkatan nilai pretest yaitu 60 pada siklus I dan meningkat menjadi 70 pada siklus II, sedangkan nilai postest yaitu 70 pada siklus I dan meningkat menjadi 90 pada siklus II.

Hasil penelitian dan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media Games Puzzle mengalami peningkatan, hal ini terjadi karena pendidik optimal dalam menerapkan media Games Puzzle dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat.

Sehingga penelitian ini dapat membuktikan bahwa penerapan media Games Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pemahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan Media Games Puzzle dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 1 Pugung Raharjo, Kecamatan Sekampung udik Kab. Lampung Timur dengan rata-rata aktivitas belajar siswa dari 54,40 % menjadi 92,9% sehingga mengalami peningkatan sebesar 38,50%
2. Penerapan Media Games Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 1 Pugung Raharjo, Kecamatan Sekampung udik Kab. Lampung Timur dengan rata-rata 80,2% menjadi 93,1% sehingga mengalami peningkatan sebesar 13%

B. SARAN

Bedasarkan hasil penelitian tindakan kelas penulis menyampaikan saran-saran seagai erikut:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Pugung Raharjo menggunakan penerapan belajar dengan media yang baru

2. Bagi siswa kelas IV SDN 1 Pugung Raharjo diharapkan leih aktif dalam proses pemelajaran dapat dicapai dengan aik
3. Untuk sekolah, agar pihak sekolah leih meningkatkan aktivitas belajar siswa pada saat pemelajaran dikelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudijono, 2011. *Pengantar Statistik Pendidikn*, Jakarta: Raja Grafindo Persad, 2011

Asih Widi Wisudawati& Eka Sulistyowati, 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta : PT. Bumi Perkasa

Chamidah, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA kelas I Di SDN Sidotopo Iii/50 Surabaya" Dalam http://www.adobe.com/go/ipmreaderepdf2_10_1 Di Unduh Pada 23 Mei 2017 Pukul 19.40

http://eprints.uny.ac.id/8442/3/bab%202.pdf, Tanggal 27-05-2017, Pukul : 12.10

Luthfi Fatihatul Hidayah, "Penerapan Game Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat/Memori Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ipa Di Man Kota Kediri 3", Dalam Http://Www.Pmii-Chondrodimuko.Or.Id/Wp-Content/Uploads/2015/02/Luthfi-Fatihatul.Pdf, Diunduh Pada 23 Mei 2017 Pukul 19.42

Mahardika,dkk., Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah, (http://jurnal.untan.ac.id/imdex.php/jpdpb/article/download/3640),diakses 29 Mei 2017 Jam 09.30 WIB

Martin Handoko & Theo Riyanto, 2006. 100 *Permainan Penyegar Pertemuan*, Yogyakarta : Kanisius

Melvin L. Silberman, 2004. *Active Learning (101 cara belajar siswa aktif),* Bandung, Penerbit Nusamedia

Muhammad Thobroni & Arif Mustafa, 2013. *Belajar & Pembelajaran*, Jogjakarta : AR-RUZZ

Muhammad Thobroni dan arif Mustofa, 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*,Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Muksin, 2014. *Koleksi Game Seru Untuk Kegiatan Belajar Anak*, Jogjakarta : Diva Kids

Nanang hanafiah, dan Cucu Suhana, 2009. *Konsep Strategi pembelajaran*, Bandung, PT. Refika Aditama

Slameto, 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta,2013

Sugiono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka cipta

Syaifu Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta

Titrus Subarkah, dkk. , 2001. *Metodik Khusus*, Jakarta : Proyek Pengembangan Sekolah Dasar Terpencil Direktorat Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menenggah Departemen Pendidikan Nasional

Trianto, M.Pd, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta : PT. Bumi Perkasa

Undang-undang Nomor 20 tahuun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1

Wina Sanjaya, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana

Yenita Sandra Sari, *Pengaruh Keterampilan Proses IPA dan motivasi belajar siswa terhadap kreatifitas Belajar*, dalam Elementari, (Metro, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung

LAMPIRAN

KURIKULUM 2013

Perangkat Pembelajaran

PROGRAM TAHUNAN

Nama Sekolah	**:**	**SDN 1 Pugung Raharjo**
Kelas / Semester	**:**	**IV (Empat) / 1**
Nama Guru	**:**	**Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd**

IPA					
1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya				
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru	2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi				
	2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok				
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain	3.1 Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya				
	3.2 Mendeskripsikan daur hidup beberapa jenis mahluk hidup				
	3.3 Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi melalui pengamatan, serta mendeskripsikan penerapanya dalam kehidupan sehari-hari				
	3.4 Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari				
	3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran				
	3.6 Memahami sifat-sifat cahaya melalui				

	pengamatan dan mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari				
	3.7 Mendeskrisikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat				
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.1 Menuliskanhasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya				
	4.2 Menyajikan secara tertulis hasil pengamatan daur hidup beberapa jenis mahluk hidup.				
	4.3 Menyajikan laporan hasil percobaan gaya dan gerak menggunakan table dan grafik				
	4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi				
	4.5 Membuat sebuah karya/model yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya				
	4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat				
	4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut				

SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2
Tema 9 : Makanan Sehat dan Bergizi

Kompetensi Inti

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

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di 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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.1 Menghargai kebhinneka-tunggalikaan dan keragaman agama, suku bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi di lingkungan rumah,	• Hak dan kewaji-ban sebagai warga dalam kehidu-pan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyara-kat	• Mengamati mnacam-macam alat ukur waktu, jarak dan berat • lengkap dengan satuannya • Mendiskusikan masing-masing kegunaan alat ukur waktu, jarak dan berat • Menyebutkan konsep Body Mass Index (BMI) merupakan pengukuran yang membandingkan berat dan tinggi badan	• Observasi • Portofolio • Tes lisan, tertulis dan perbuatan	3M x 32 JP	• Buku Teks Pelajaran Kelas IV • Media gambar • Cassette tape recorder • Bahan makanan (buah-buahan dan sayuran)

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	sekolah dan masyarakat sekitar		seseorang • Menghitung dengan rumus *Body Mass Index* BMI = Berat (dalam kg) / Tinggi2 (dalam meter) • Mendiskusikan pengaruh Nilai BMI terhadap risiko terkena penyakit akibat berat badan seperti jantung dan diabetes • Mempraktikkan mengukur BMI • Mengamati gambar atau alat peraga langsung sayuran dan buah-buahan sebagai bahan pembuat makanan. • Mencari tahu asal mula terjadinya beberapa bahan makanan khas daerah melalui wawancara dengan penjual makanan khas			• Foto bazar dan makanan khas daerah • DVD /VCD • Perlengkapan memasak • Surat kabar, majalah, tabloid, print out internet dll • Pengumuman • Contoh tabel • Alat ukur berat dan tinggi badan • Kolam renang • Alat ukur tak
	1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar	• Arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyara-kat				
	2.2 Menunjukkan perilaku yang sesuai dengan hak dan kewajiban di rumah, sekolah dan masyarakat sekitar	• Memahami keberagaman alam dan sumber daya di berbagai daerah				
		• Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingku-ngan				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		rumah, sekolah dan masyara-kat.	tersebut. (Misal : asal mula nasi liwet, kripik tempe, kripik apel dll) • Menjelaskan proses pembuatan salah satu makanan khas daerah • Membaca teks tentang makanan bergizi seimbang • Melengkapi kalimat rumpang • Mencari informasi tentang makanan sehat dan bergizi dari berbagai sumber informasi melalui membaca ke perpustakaan atau tempat lain dan atau mendengarkan radio atau menonton televisi yang berhubungan dengan makanan sehat dan bergizi • Mendiskusikan kandungan gizi yang terdapat			baku • Timbangan • Media untuk display • Teks bacaan • Uang-uangan •
	3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat	• Kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisio-nal, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingku-ngan rumah, sekolah dan masyara-kat sekitar •				
	3.4. Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat	• Keberagaman sumber daya alam di berbagai daerah untuk menum-buhkan kebanggaan nasional				
	3.6 Memahami keberaga					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	man alam dan sumber daya di berbagai daerah		dalam makanan • Menghitung jumlah gizi yang ada dalam setiap jenis makanan maupun kelipatannya. • Menyimak teks bacaan yang berisi tawaran, larangan dan teguran untuk suatu kegiatan bazar. • Mencatat kalimat tawaran, larangdan dan teguran yang ada dalam teks bacaan • Menyusun kalimat tawaran, larangan dan dan teguran yang ada dalam teks bacaan • Menjelaskan perbedaan kalimat pengumuman, tawaran, teguran, dan larangan • Menentukan pilihan yang			
	4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.					
	4.5 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkung					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	an rumah, sekolah dan masyarakat sekitar		tepat tentang jenis barang berdasarkan besarnya diskon yang ditawarkan • Mengomunikasikan pengumuman yang telah dibuatnya untuk mengikuti lomba membuat donat pada bazar yang akan diselengarakan sekolah.. • Mengungkapkan kembali isi pengumuman yang dibuatnya • Mengamati gambar situasi pasar (tempat terjadinya transaksi jual beli makanan) • Menghitung diskon barang yang ditawarkan dari harga suatu barang • Menghitung bunga yang ditawarkan dari suatu Bank • Menentukan pilihan yang tepat			
	4.6 Memetakan keberagaman sumber daya alam di berbagai daerah untuk menumbuhkan kebanggaan nasional					
Bahasa Indonesia	1.2 Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknolog	• Teks instruksi tentang pemeliharaan panca indera serta penggunaan alat teknolo-gi modern dan tradisional				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	i, energi, serta permasalahan sosial		berhubungan dengan harga barang dan bunga Bank • Menghitung banyak uang yang diperlukan untuk membayar barang setelah mendapat diskon • Mencari informasi jenis-jenis makanan khas daerah di lingkungan sekitar melalui berbagai media, dan membuat daftarnya untuk mengisi bazar • Mengidentifikasi dan mengelompokkan jenis-jenis makanan (makanan pokok dan makanan tambahan) • Menyimpulkan jenis-jenis makanan khas daerah yang mengandung gizi			
	2.2 Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap penggunaan alat teknologi modern dan tradisional, proses pembuatannya melalui pemanfaatan bahasa Indonesia	• Informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi				
	2.3. Memiliki perilaku santun dan jujur tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui pemanfaatan bahasa Indonesia	• Informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	2.4. Memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan sumber daya alam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia		seimbang yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan seorang anak • Mendiskusikan ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan pada anak masa sekolah (ukuran fisik tubuh: berat badan, tinggi badan, lingkar kepala, lingkar lengan, perubahan suara, menstruasi, mulai tertarik dengan lawan jenis dan lain-lain, perubahan proporsi tubuh, lepasnya gigi susu); pengaruh aktivitas fisik; istirahat , terhadap pertumbuhan , perkembangan, dan kesehatan tubuh • Mengumpulk			
	3.2. Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			an gambar-gambar makanan khas nusantara dan alur cara pengolahannya melalui membaca buku, majalah atau media lain yang ada di sekolah dll. • Mendisplay gambar makanan khas daerah lengkap dengan penjelasannya • Menyusun menu seimbang untuk satu hari. • Mengamati peragaan guru gerak dasar renang gaya dada (posisi badan, gerakan tungkai, gerakan lengan, pernafasan • Mendata komposisi/ kandungan gizi dan zat makanan tambahan lainnya dari jajanan yang dikonsumsi			
	3.3. Menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku					
	3.4. Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku		di sekolah • Praktek membuat makanan khas daerah setempat • Menyajikan makanan khas daerah setempat dengan penyajian yang menarik • Mengamati bahan makanan yang dapat dibuat menjadi karya seni. • Membuat Kolase dari ampas klapa yang diwarnai. • Mengamati pengumuman lomba membuat donat pada kegiatan bazar • Menyimak pembacaan teks yang berisi pengumuman lomba membuat donat dalam kegiatan bazar makanan • Membuat pengumuman suatu			
	4.2. Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku					
	4.3. Mengolah dan menyaji					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kan teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku		kegiatan sekolah • Mengkomunikasikan pengumuman yang telah dibuatnya. • Mengamati peralatan dan bahan – bahan untuk membuat donat • Menyimak penjelasan cara pengisian tabel hasil pengukuran pembuatan donat dengan satuan • Mencari informasi cara pengolahan donat melalui membaca buku, majalah atau media lain yang ada di sekolah dll. • Mencatat informasi yang diperoleh tentang cara pengolahan donat • Menaksir berat gula dan tepung terigu untuk adonan pembuatan donat dengan			
	4.4. Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dan memilah kosakata baku		satuan tak baku (gelas, sendok dll) • Melakukan pengukuran dan menuliskan hasil pengukuran yang ditunjukkan oleh alat ukur berat tak baku (benda kongkrit misal gelas, sendok). Setelah itu mencoba adonan diukur ulang dengan alat ukur pengukur berat yang baku (timbangan) tanpa mengubah jumlah adonan yang akan dipakai.dengan pembulatan terdekat • Menghitung jumlah uang yang diperlukan untuk membeli bahan pembuatan donat. • Membuat donat			
Matematika	2.2 Menunjukkan perilaku patuh, tertib dan mengikuti prosedur dalam melakukan operasi hitung campuran	• Penaksiran dalam melakukan penjumla-han, perkalian, pengura-ngan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan				
	3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan	• Aturan pembulatan dalam membaca hasil pengukuran dengan alat ukur				
	3.3 Memahami	• Pelaporan kesimpulan berdasarka				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	aturan pembulatan dalam membaca hasil pengukuran dengan alat ukur	n data tabel atau grafik	• Melakukan gerakan renang gaya dada • Mengkomunikasikan bentuk pertolongan yang dapat dilakukan untuk menolong dari bahaya tenggelam (melempar benda yang dapat terapung pada korban, menjulurkan benda/galah pada korban, melemparkan tambang pada korban, menjulurkan lengan pada korban) • Pemberikan tanggapan dan saran terhadap ketepatan kegiatan yang dilakukan teman • Menjelaskan petunjuk penggunaan suatu alat dengan bahasa yang mudah dipahami dan kalimat yang runtut • Menggambar			
	4.7 Menyatakan kesimpulan berdasarkan data tabel atau grafik	• prediksi yang berhubungan dengan pola dan menelusuri pola yang berulang dengan mengguna-kan pencermi-nan dan rotasi				
	4.11 Membuat prediksi yang berhubungan dengan pola dan menelusuri pola yang berulang dengan menggunakan pencerminan dan rotasi	• Penyajian hasil pengukuran panjang atau berat berdasar-kan pembulatan yang disajikan dalam bentuk tabel sederhana				
	4.14 Meny	• Penggabungan sudut				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	ajikan hasil pengukuran panjang atau berat berdasarkan pembulatan yang disajikan dalam bentuk tabel sederhana	bagian dalam segitiga dan segi empat untuk menarik kesimpulan	makanan dengan melihat model/objek langsung • Memprediksi kelompok yang berhasil dengan baik dalam membuat adonan berdasarkan data tabel jumlah adonan dan cara pembuatan donat masing-masing kelompok. • Melakukan pembulatan hasil pengukuran pembuatan donat setelah menghitung jumlah adonan dengan alat ukur baku. • Menyanyikan lagu daerah dengan nada dan irama yang tepat, isi syair berkaitan dengan tema • Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan			
	4.17 Menggabung sudut bagian dalam segitiga dan segi empat untuk menarik kesimpulan					
IPA	2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka;					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi		• Membaca petunjuk pemakaian sesuatu alat yang berhubungan dengan makanan atau kesehatan • Mengamati gambar jenis-jenis mata pencaharian dan laju perekonomian penduduk daerah setempat • Tanya jawab tentang jenis-jenis mata pencaharian dan laju perekonomian penduduk daerah setempat • Mengumpulkan data tentang jenis-jenis mata pencaharian dan laju perekonomian penduduk daerah setempat . • Mendiskusikan hasil peternakan, pertanian, perdagangan dll. • Mengkomunikasikan hasil			
	3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya					
	3.7. Mendeskrisikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat					
	4.1 Menulis					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya		diskusi melalui tulisan maupun secara lisan. • Membaca jenis-jenis permainan tradisional • Mengumpulkan data jenis-jenis permaianan tradisional • Melakukan permainan ciri khas daerah setempat •			
	4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat					
	4.8 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut					
IPS	1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya	• Manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan				
	1.3. Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya	• Manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya				
	2.2 Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli,	• Manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial,				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	menghargai, dan bertanggungjawab terhadap kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik	budaya, dan ekonomi				
	3.1 Mengenal manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan	• Pelaporan bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan				
	3.3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya	• Manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	• manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi				
	4.1 Menceriterakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitarnya					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.3 Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya					
	4.5. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi					
Seni Budaya dan Prakarya	2.1 Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni	• gambar alam benda, dan kolase				
	3.2 Mengenal gambar alam benda, dan	• Panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kolase	gerak tangan				
	3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan	• Alur cara dan pengolahan media karya kreatif				
	3.5 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif	• Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan				
	4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan	• Menggambar model benda kesukaan berdasarkan pengamatan langsung				
	4.3 Menggambar model benda kesukaan berdasarkan pengama	• Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	tan langsung					
	4.7 Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal	• Membuat karya kreatif yang diperlu-kan untuk melengkapi proses pembela-jaran				
	4.14 Membuat karya kreatif yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan di lingkungan					
Pendidi-kan Jasmani, Olah raga dan Keseha-tan	1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta	• Tinggi dan berat badan ideal dan pengaruhnya terhadap pertubuhan dan perkembangan				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	2.2. Menunjukkan perilaku santun kepada teman, guru dan lingkungan sekolah selama pembelajaran penjas	• Gizi dan menu seimbang dalam menjaga kesehatan tubuh				
	3.1 Memahami tinggi dan berat badan ideal dan pengaruhnya terhadap pertubuhan dan perkembangan	• Kombinasi gerak dasar untuk memben-tuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui per-mainan dan atau tradisio-nal				
	3.3. Memahami gizi dan menu seimbang dalam menjaga kesehatan tubuh	• Memprakti kkan salah satu gaya renang dalam jarak tertentu				
	4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak	• Memprakti kkan dasar penyelamatan terhadap orang lain				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional					
	4.6 Mempraktikkan salah satu gaya renang dalam jarak tertentu					
	4.7 Mempraktikkan dasar penyelamatan terhadap orang lain					

Mengetahui
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
SDN 1 PUGUNGRAHARJO
NO. REG. 0809 1206 0365
KECAMATAN SEKAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN ...

(SUKAKMUN S.Pd)
NIP 196209251985031004

……., …… 20 …
Guru Kelas IV (Empat)

(Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd)

PROGRAM SEMESTER

TAHUN PELAJARAN : 20 17 / 2018

Nama Sekolah : **SDN 1 Pugung Raharjo**

Kelas / Semester : **IV / 2**

Tema 9 : **Makanan Sehat dan Bergizi**

Kompetensi Inti :

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

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di 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

Kompetensi Dasar	**Materi Pokok**	**AW**	**Januari**					**Februari**					**Maret**					**April**					**Mei**					**juni**				
			1	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
PPKn																																
1.1 Menghargai kebhinneka-tunggalikaan dan																																

keragaman agama, suku bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar																																	
2.2 Menunjukkan perilaku yang sesuai dengan hak dan kewajiban di rumah, sekolah dan masyarakat sekitar																																	
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat 3.4. Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan	• Hak dan kewaji-ban sebagai warga dalam kehidu-pan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyara-kat																																

masyarakat 3.6 Memahami keberagaman alam dan sumber daya di berbagai daerah	• Arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyara-kat • Memahami keberagaman alam dan sumber daya di berbagai daerah																																
4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. 4.5 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar 4.6 Memetakan keberagaman sumber daya alam di	• Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingku-ngan rumah, sekolah dan masyara-kat. • Kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisio-nal, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan																																

berbagai daerah untuk menumbuhkan kebanggaan nasional	upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingku-ngan rumah, sekolah dan masyara-kat sekitar • Keberagaman sumber daya alam di berbagai daerah untuk menum-buhkan kebanggaan nasional																																
Bahasa Indonesia																																	
1.2 Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan																																	

sosial																																
2.2 Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap penggunaan alat teknologi modern dan tradisional, proses pembuatannya melalui pemanfaatan bahasa Indonesia 2.3. Memiliki perilaku santun dan jujur tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui pemanfaatan bahasa Indonesia 2.4. Memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan sumber daya alam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia																																
3.2. Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan	• Teks instruksi tentang pemeliharaan panca indera serta penggunaan																															

teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 3.3. Menggali informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 3.4. Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku	alat teknolo-gi modern dan tradisional • Informasi dari teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi • Informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam																															
4.2. Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera	• Praktik teks arahan/petunju k tentang pemeliharaan																															

serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.3. Mengolah dan menyajikan teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.4. Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku	pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional kosakata baku • Teks wawancara tentang jenis-jenis usaha dan pekerjaan serta kegiatan ekonomi dan koperasi dengan kosakata baku • Teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan kosakata baku																																		

Matematika																																
2.2 Menunjukkan perilaku patuh, tertib dan mengikuti prosedur dalam melakukan operasi hitung campuran																																
3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan 3.3 Memahami aturan pembulatan dalam membaca hasil pengukuran dengan alat ukur	• Penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkiraka n hasil perhitungan • Aturan pembulatan dalam membaca hasil pengukuran dengan alat ukur																															
4.7 Menyatakan kesimpulan berdasarkan data tabel atau grafik 4.11 Membuat prediksi yang	• Pelaporan kesimpulan berdasarkan data tabel atau																															

berhubungan dengan pola dan menelusuri pola yang berulang dengan menggunakan pencerminan dan rotasi 4.14 Menyajikan hasil pengukuran panjang atau berat berdasarkan pembulatan yang disajikan dalam bentuk tabel sederhana 4.17 Menggabung sudut bagian dalam segitiga dan segi empat untuk menarik kesimpulan	grafik • prediksi yang berhubungan dengan pola dan menelusuri pola yang berulang dengan mengguna-kan pencermi-nan dan rotasi • Penyajian hasil pengukuran panjang atau berat berdasar-kan pembulatan yang disajikan dalam bentuk tabel sederhana • Penggabungan sudut bagian dalam segitiga dan segi empat																																

	untuk menarik kesimpulan																															
IPA																																
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi																																
3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya 3.7. Mendeskrisikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat	• Bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya • Hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat																															

4.1 Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya 4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat 4.8 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut	• Hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya • Laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat • Laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat																																

	dengan memanfaatkan teknologi tersebut																																
IPS																																	
1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya 1.3. Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya																																	
2.2 Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan bertanggungjawab terhadap kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik																																	
3.1 Mengenal manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu,	• Manusia, aspek keru-angan, konektivitas																																

sosial, ekonomi, dan pendidikan 3.3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	antar ruang, perubahan dan keberlan-jutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidi-kan • Manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitar-nya • Manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi																																
4.1 Menceriterakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan	• Pelaporan bacaan mengenai pengertian ruang,																																

keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitarnya 4.3 Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya 4.5. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan • Manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya • manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi																															
Seni Budaya dan Prakarya																																	
2.1 Menunjukkan sikap berani																																	

	mengekspresikan diri dalam berkarya seni																																
3.2 Mengenal gambar alam benda, dan kolase 3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan 3.5 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif	• gambar alam benda, dan kolase • Panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan • Alur cara dan pengolahan media karya kreatif																																
4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan 4.3 Menggambar model benda kesukaan berdasarkan pengamatan langsung 4.7 Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal 4.14 Membuat karya kreatif	• Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan • Menggambar model benda kesukaan berdasarkan pengamatan																																

yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan di lingkungan	langsung • Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal • Membuat karya kreatif yang diperlu-kan untuk melengkapi proses pembela-jaran																																
PJOK																																	
1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta																																	
2.2. Menunjukkan perilaku santun kepada teman, guru dan lingkungan sekolah selama pembelajaran penjas																																	
3.1 Memahami tinggi dan berat badan ideal dan	• Tinggi dan berat badan																																

pengaruhnya terhadap pertubuhan dan perkembangan 3.3. Memahami gizi dan menu seimbang dalam menjaga kesehatan tubuh	ideal dan pengaruhnya terhadap pertubuhan dan perkembangan • Gizi dan menu seimbang dalam menjaga kesehatan tubuh • Kombinasi gerak dasar untuk memben-tuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui per-mainan dan atau tradisio-nal																																
4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar	• Mempraktikkan salah satu gaya renang																																

atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional 4.6 Mempraktikkan salah satu gaya renang dalam jarak tertentu 4.7 Mempraktikkan dasar penyelamatan terhadap orang lain	dalam jarak tertentu • Mempraktikkan dasar penyelamatan terhadap orang lain																															
Uji Kompetensi																																
Remedial																																
Pengayaan																																

Mengetahui
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
SDN 1 PUGUNGRAHARJO
NO. REG. 0809 120[illegible]0365
KECAMATAN SEKAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

(SUKARMUN S.Pd)
NIP 196209251985031004

……..., …… 20 …
Guru Kelas IV (Empat)

(Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	**:**	**SDN 1 Pugung Raharjo**
Kelas / Semester	**:**	**4 / 2**
Tema / Topik	**:**	**Makananku Sehat dan Bergizi**
Subtema 3	**:**	**Kebiasaan Makanku**
Pembelajaran	**:**	**6**
Alokasi Waktu/Pertemuan	**:**	**Pertemuan Ke-1 (2 x 35 menit)**

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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya

Indikator :

- Menjelaskan pengertian bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan
- Menjelaskan fungsi dari bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengetahui bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan
- Siswa dapat mengetahui fungsi dari bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Bentuk Luar Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Dan Fungsinya

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengabsen kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya sebelum pelajaran dimulai ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang *bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya*	10 menit
Inti	▪ Guru menjelaskan pengertian dari bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan ▪ Guru memberikan penjelasan mengenai fungsi dari bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan ▪ Guru bertanya kepada siswa mengenai bentuk luar tubuh tumbuhan dan hewan yang mereka ketahui ▪ Bertanya jawab mengenai materi yang belum dimengerti	50 menit
Penutup	▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	▪ Memberikan motivasi kepada siswa ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Makanan Sehat dan Bergizi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Makanan Sehat dan Bergizi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai ber-kembang	Membu-daya	ket
1	Teliti					
2	Bertanggung jawab					
3	pengetahuan					
4	partisipasi					

Observer,

(Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd)

....., ... 20....

Guru Kelas IV

(Fany Freshtya Liviani)

NPM. 14120145

Mengetahui

Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
SDN 1 PUGUNGRAHARJO
NO. REG. 0809 120[illegible]0365
KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

(SUKARMUN S.Pd)

NIP 196209251985031024

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	**:**	**SDN 1 Pugung Raharjo**
Kelas / Semester	**:**	**4 / 2**
Tema / Topik	**:**	**Makananku Sehat dan Bergizi**
Subtema 3	**:**	**Kebiasaan Makanku**
Pembelajaran	**:**	**6**
Alokasi Waktu/Pertemuan	**:**	**Pertemuan Ke-2 (2 x 35 menit)**

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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya

Indikator :

- Menggenalkan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan

- Memberikan contoh bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dengan media Puzzle

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengetahui bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya
- Siswa dapat menjelaskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh

  hewan dan tumbuhan serta fungsinya

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Bentuk Luar Tubuh Hewan Dan Tumbuhan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengabsen kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Guru memutar vidio "Senam Pinguin" ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang *bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya*	10 menit
Inti	▪ Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan ▪ Guru mempersilahkan siswa bertanya yang kurang dipahami ▪ Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok ▪ Guru memberikan *Games Puzzle* (potongan-potongan kertas bergambar) dengan sesuai materi.	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	▪ Guru menjelaskan langkah-langkah permainan Puzzle ▪ Guru mengamati bagaimana aktifitas siswa pada setiap kelompok dalam waktu kerjasama dilakukan ▪ Perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban kelompok masing-masing didepan kelas ▪ Guru memberikan komentar terhadap penampilan siswa dan meluruskan apabila terjadi kurang tepat jawaban siswa ▪ Siswa mendapatkan pujian dan penghargaan karena telah melaksanakan aktifitas belajar dengan antusias dan sportif	
Penutup	▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Memberikan motivasi kepada siswa ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Makanan Sehat dan Bergizi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Makanan Sehat dan Bergizi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

H. Alat Pembelajaran

- karton
- *Puzzle*
- Doubel tip

H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai ber-kembang	Membu-daya	ket
1	Teliti					
2	Bertanggung jawab					
3	Pengetahuan					
4	Partisipasi					

Observer,

(Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd)

....., ... 20....

Guru Kelas IV

(Fany Freshtya Liviani)

NPM. 14120145

Mengetahui

Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA SDN 1 PUGUNGRAHARJO NO. REG. 0809 120[illegible]0365 KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK

(SUKARMUN S.Pd)

NIP 196209051985031004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	**:**	**SDN 1 Pugung Raharjo**
Kelas / Semester	**:**	**4 / 2**
Tema / Topik	**:**	**Makananku Sehat dan Bergizi**
Subtema 3	**:**	**Kebiasaan Makanku**
Pembelajaran	**:**	**6**
Alokasi Waktu/Pertemuan	**:**	**Pertemuan Ke-3 (2 x 35 menit)**

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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya

Indikator :

- Menggenalkan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan
- Memberikan contoh bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dalam bentuk gambar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengetahui bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan
- Siswa dapat menjelaskan hasil pengamatan tentang bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Bentuk Luar Tubuh Hewan Dan Tumbuhan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengabsen kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Guru mengajak bermain "tua bangka" ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang *bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya*	10 menit
Inti	▪ Guru mengenalkan dan memberikan contoh kepada murid bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dalam bentuk gambar ▪ Guru bertanya kepada siswa mengenai bentuk luar tubuh tumbuhan dan hewan yang mereka ketahui ▪ Bertanya jawab mengenai materi yang belum dimengerti	50 menit
Penutup	▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Memberikan motivasi kepada siswa ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Makanan Sehat dan Bergizi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Makanan Sehat dan Bergizi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Gambar Bentuk Luar Tubuh Hewan Dan Tumbuhan

H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai ber-kembang	Membu-daya	ket
1	Teliti					
2	Bertanggung jawab					
3	Pengetahuan					
4	Partisipasi					

Observer,

(Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd)

....., ... 20....

Guru Kelas IV

(Fany Freshtya Liviani)

NPM. 14120145

Mengetahui

Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
SDN 1 PUGUNGRAHARJO
NO. REG. 0809 120600365
KECAMATAN SEKAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

(SUKARMUN S.Pd)

NIP 196209251985031024

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	**:**	**SDN 1 Pugung Raharjo**
Kelas / Semester	**:**	**4 / 2**
Tema / Topik	**:**	**Makananku Sehat dan Bergizi**
Subtema 3	**:**	**Kebiasaan Makanku**
Pembelajaran	**:**	**6**
Alokasi Waktu/Pertemuan	**:**	**Pertemuan Ke-4 (2 x 35 menit)**

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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya

Indikator :

- Menggenalkan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan

- Memberikan contoh bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dengan media Puzzle

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengetahui bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya
- Siswa dapat menjelaskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh

  hewan dan tumbuhan serta fungsinya

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Bentuk Luar Tubuh Hewan Dan Tumbuhan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengabsen kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Guru memutar vidio "Senam Pinguin" ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang *bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya*	10 menit
Inti	▪ Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan ▪ Guru mempersilahkan siswa bertanya yang kurang dipahami ▪ Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok ▪ Guru memberikan *Games Puzzle* (potongan-potongan kertas bergambar) dengan sesuai materi. ▪ Guru menjelaskan langkah-langkah permainan Puzzle	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	▪ Guru mengamati bagaimana aktifitas siswa pada setiap kelompok dalam waktu kerjasama dilakukan ▪ Perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban kelompok masing-masing didepan kelas ▪ Guru memberikan komentar terhadap penampilan siswa dan meluruskan apabila terjadi kurang tepat jawaban siswa ▪ Siswa mendapatkan pujian dan penghargaan karena telah melaksanakan aktifitas belajar dengan antusias dan sportif	
Penutup	▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Memberikan motivasi kepada siswa ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Makanan Sehat dan Bergizi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Makanan Sehat dan Bergizi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

H. Alat Pembelajaran

- *Puzzle*
- Doubel tip
- karton

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai ber-kembang	Membu-daya	ket
1	Teliti					
2	Bertanggung jawab					
3	Pengetahuan					
4	Partisipasi					

Observer,

(Ni Nengah Lady Prasanti, S.Pd)

....., ... 20....

Guru Kelas IV

(Fany Freshtya Liviani)

NPM. 14120145

Mengetahui

Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
SDN 1 PUGUNGRAHARJO
NO. REG. 0809 120600365
KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

(SUKARMUN S.Pd)

NIP 196209251985031004

Kisi-kisi Soal Siklus I dan Siklus II

A. SOAL SIKLUS I

PRETEST/ POSTTEST

1. Apakah ciri-ciri khusu dari pohon pisang dan pohon kelapa?
2. Apa pengertian dari Akar, Batang, Daun, dan Bunga?
3. Jelaskan fungsi Akar, Batang, Daun, dan Bunga!
4. Sebutkan 2 contoh bentuk luar hewan dan tumbuhan !
5. Ada berapakah jenis-jenis pada akar? Sebutkan !

B. SOAL SIKLUS II

PRETEST/POSTTEST

1. Apakah ciri-ciri khusus dari hewan cicak ? sebutkan minimal 2
2. Apakah ciri-ciri khusus dari hewan kucing ? sebutkan minimal 2
3. Jelaskan fungsi dari cakar, ingsang, dan paruh ?
4. Sebutkan bentuk luar tubuh hewan gajah !
5. Sebutkan fungsi luar tubuh hewan pada kucing !

Kunci Jawaban

A. SOAL SIKLUS I

PRETEST/ POSTTEST

1. Ciri-ciri khusus pada pohon pisang yaitu: mempunyai daun yang berwarna hijau, mempunyai batang yang lumayan besar, terdapat akar serabut diagian permukaan bawah tanah.

   Dan pohon kelapa yaitu: mempunyai daun yang berwarna coklat hijau, mempunyai batang yang besar, terdapat akar serabut diagian permukaan bawah tanah

2. Akar adalah bagian tumbuhan yang arah tmbuhnya searah dengan gaya tarik bumi. Akan ditemukan pada bagian paling bawah batang

   Batang tumbuh diatas tanah. Batang tumbuh berlawanan dengan gaya tarik bumi

   Daun merupakan perubahan bentuk dari batang yang memipih. Pada umumnya daun berwarna hijau

3. Akar = Menyerap air dan unsur hara dari dalam tanah dan menyimpan cadangan makanan

   Batang = menopang tumbuhan

   Daun = sebagai tempat pembuatan makanan atau fotosintesis dan alat pernafasan

   Bunga = alat untuk pemuatan pada tumbuhan

4. Tumbuhan = Akar dan daun, dsb

   Hewan = Mata dan telinga, dsb

5. Ada 2(dua) jenis akar yaitu seraut dan tunggang

B. SOAL SIKLUS II

PRETEST/POSTTEST

1. Suka merayap didinding,dapat memutuskan ekornya jika dalam keadaan terancam
2. Suka makan ikan, mempunyai bulu yang lembut, memliki kumis, ekor yang panjang
3. Sebagai alat perlindungan diri dari mangsa, sebagai mematuk atau mengambil makanan pada hewan burung, dan ingsang sebagai alat pernafasan pada ikan
4. Mata, telinga, bulu, ekor, kaki, kumis, dsb
5. Mata untuk melihat, telinga untuk mendengar suara, bulu untuk menghangatkan tubuh dan melindungi kulit, dsb

Hasil Pengamatan Observer
Aktivitas Guru dalam Pembelajaran IPA

No	Aspek yang dinilai	Pert. 1	Pert. 2
1	**Persiapan:** Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, alat peraga, media)	69	70
2	**Kegiatan belajar mengajar** a. Kegiatan awal • Apersepsi dan motivasi • Memeriksa kehadiran siswa • Mengulas pembelajaran pertemuan sebelumnya	70	73
	b. Kegiatan inti • Menyampaikan materi pembelajaran • Membentuk siswa menjadi 5 kelompok • Membimbing siswa membuat karya • Meminta siswa membuat karya • Meminta siswa membuat pameran • Meminta siswa berkeliling ke stan kelompok lain	69	70
	c. Penutup • Mengapresiasi karya siswa • Memberi penguatan dan membuat kesimpulan • Menutup kegiatan pembelajaran	70	75
3	**Penerapan strategi** • Ketepatan pemilihan strategi pembelajaran sesuai dengan materi • Mudah diikuti siswa	67	78
4	**Pengelolaaan waktu** • Ketepatan waktu dalam mengajar • Ketepatan memulai pembelajaran • Ketepatan menutup pembelajaran • Kesesuaian RPP	65	70

5	**Performance** • Kejelasan suara yang diucapkan • Kekomunikatifan guru dengan siswa • Keluwesan guru dengan siswa	70	72
6	Kesesuaian media media dan atau alat peraga dengan materi dan strategi pembelajaran	80	81
Jumlah skor		560	589
Rata-rata		70%	73,6%

Hasil Pengamatan Observer
Aktivitas Guru dalam Pembelajaran IPA

No	Aspek yang dinilai	Pert. 3	Pert. 4
1	**Persiapan:** Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, alat peraga, media)	71	73
2	**Kegiatan belajar mengajar** d. Kegiatan awal • Apersepsi dan motivasi • Memeriksa kehadiran siswa • Mengulas pembelajaran pertemuan sebelumnya	75	80
	e. Kegiatan inti • Menyampaikan materi pembelajaran • Membentuk siswa menjadi 5 kelompok • Membimbing siswa membuat karya • Meminta siswa membuat karya • Meminta siswa membuat pameran • Meminta siswa berkeliling ke stan kelompok lain	78	80
	f. Penutup • Mengapresiasi karya siswa • Memberi penguatan dan membuat kesimpulan • Menutup kegiatan pembelajaran	78	81
3	**Penerapan strategi** • Ketepatan pemilihan strategi pembelajaran sesuai dengan materi • Mudah diikuti siswa	80	81
4	**Pengelolaaan waktu** • Ketepatan waktu dalam mengajar • Ketepatan memulai pembelajaran • Ketepatan menutup pembelajaran • Kesesuaian RPP	78	80

5	**Performance** • Kejelasan suara yang diucapkan • Kekomunikatifan guru dengan siswa • Keluwesan guru dengan siswa	80	82
6	Kesesuaian media media dan atau alat peraga dengan materi dan strategi pembelajaran	80	88
Jumlah skor		625	646
Presentase		78,1%	80,7%

HASIL BELAJAR SIKLUS 1

No	Nama siswa	KKM 70					
		Tuntas (T), Tidak Tuntas (TT)					
		PRESTEST	T	TT	POSTEST	T	TT
1	Alifia Meisya Nandita	60		TT	85	T	
2	Amanda Citra Indah	60		TT	90	T	
3	Amanda Suryadi			TT			
4	Andika Adi Nugraha	50		TT	95	T	
5	Annisa Wanda	45		TT	85	T	
6	Arya Zaky Permana	60		TT	85	T	
7	Avisha Aulia Kartika	30		TT	95	T	
8	Clarisa Zizi Zulaika	60		TT	55		TT
9	Eka Dewi Damayanti	35		TT	60		TT
10	Ikhsan Alkarim	20		TT	70	T	
11	Keisya Nurli Maulida	45		TT	90	T	
12	Keyshia Viandra Yuono	70		TT	85	T	
13	Khalid Hernanda	40		TT	50		TT
14	Locita Ayu Parahita	75		TT	100	T	
15	Muhammad Naufal R.	40		TT	90	T	
16	Pandu Tirta Mohan	50		TT	95	T	
17	Puteri Amelia	55		TT	90	T	
18	Revani Hanayani	45		TT	90	T	
19	Revina Hanayani	20		TT	60		TT
20	Ridho Satria Perdana	45		TT	60		TT
21	Satria Alfiansyah	60		TT	95	T	
22	Susi Rahmawati	45		TT	60		TT
23	Tiara Amanda Septiani	40		TT	80	T	
	JUMLAH	1050		23	1765	16	6
	RATA-RATA	47,72727273			80,22727273		
	NILAI TERTINGGI	75			100		
	NILAI TERENDAH	20			50		
	PRESENTASE			100		69,5652	0,36

No	Nama siswa	KKM 70					
		Tuntas (T), Tidak Tuntas (TT)					
		PRESTEST	T	TT	POSTEST	T	TT
1	Alifia Meisya Nandita	90	T		100	T	
2	Amanda Citra Indah	85	T		90	T	
3	Amanda Suryadi						
4	Andika Adi Nugraha	70	T		100	T	
5	Annisa Wanda	85	T		100	T	
6	Arya Zaky Permana	85	T		80	T	
7	Avisha Aulia Kartika	90	T		95	T	
8	Clarisa Zizi Zulaika	60		TT	90	T	
9	Eka Dewi Damayanti	60		TT	60		TT
10	Ikhsan Alkarim	70	T		90	T	
11	Keisya Nurli Maulida	80	T		100	T	
12	Keyshia Viandra Yuono	90	T		85	T	
13	Khalid Hernanda	60		TT	95	T	
14	Locita Ayu Parahita	95	T		100	T	
15	Muhammad Naufal R.	90	T		100	T	
16	Pandu Tirta Mohan	95	T		95	T	
17	Puteri Amelia	85	T		100	T	
18	Revani Hanayani	80	T		95	T	
19	Revina Hanayani	75	T		90	T	
20	Ridho Satria Perdana	85	T		100	T	
21	Satria Alfiansyah						
22	Susi Rahmawati	80	T		90	T	
23	Tiara Amanda Septiani	80	T		100	T	
	JUMLAH	1690	20	3	1955	21	1
	RATA-RATA	80,47619048			93,0952381		
	NILAI TERTINGGI	95			100		
	NILAI TERENDAH	60			60		
	PRESENTASE		86,957	0,09		91,3043	4,34783

SIKLUS 1

NO	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Postest
1	Rata-Rata	47,71717173	80,22727273
2	Nilai Tertinggi	75	100
3	Nilai Terendah	20	50
4	Tingkat Ketuntasan	0%	69,57%

SIKLUS II

NO	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Postest
1	Rata-Rata	47,71717173	80,2272727
2	Nilai Tertinggi	75	100
3	Nilai Terendah	20	50
4	Tingkat Ketuntasan	87%	91,30%

	Siklus I	**Siklus II**	**peningkatan**
Pretest	47,7	80,4	
Postest	80,2	93,1	12,90%

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Alifia Meisya Nandita	2	1	1	2	2	8
2	Amanda Citra Indah	1	2	1	1	1	6
3	Amanda Suryadi	1	1	1	1	1	5
4	Andika Adi Nugraha	1	1	1	1	1	5
5	Annisa Wanda	2	2	2	2	2	10
6	Arya Zaky Permana	2	1	1	1	1	6
7	Avisha Aulia Kartika	1	1	1	1	1	5
8	Clarisa Zizi Zulaika	2	1	2	2	1	8
9	Eka Dewi Damayanti	1	1	1	1	1	5
10	Ikhsan Alkarim	1	1	1	1	1	5
11	Keisya Nurli Maulida	2	2	2	1	1	8
12	Keyshia Viandra Yuono	2	2	2	2	2	10
13	Khalid Hernanda	2	1	1	1	1	6
14	Locita Ayu Parahita	2	2	1	1	1	7
15	Muhammad Naufal R.	1	1	1	2	1	6
16	Pandu Tirta Mohan	1	1	1	1	1	5
17	Puteri Amelia	2	1	1	2	1	7
18	Revani Hanayani	2	2	2	2	1	9
19	Revina Hanayani	1	1	1	1	1	5
20	Ridho Satria Perdana	2	2	1	2	1	8
21	Satria Alfiansyah	1	1	1	1	1	5
22	Susi Rahmawati	2	1	1	2	1	7
23	Tiara Amanda Septiani	2	2	1	2	2	9
Jumlah		36	31	28	33	27	
Persentase		31,30435	26,95652	24,34783	28,69565	23,4783	

Keterangan aspek yang diamati:

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Bertanya jawab kepada guru
3. Bekerja sama dengan kelompok
4. Mengerjakan tugas/soal
5. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Kriteria:

1. Sangat kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Sangat Baik

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Alifia Meisya Nandita	3	3	4	3	3	16
2	Amanda Citra Indah	3	3	3	3	3	15
3	Amanda Suryadi	3	2	3	3	3	14
4	Andika Adi Nugraha	4	3	3	3	3	16
5	Annisa Wanda	3	3	3	3	3	15
6	Arya Zaky Permana	4	3	4	4	3	18
7	Avisha Aulia Kartika	4	3	3	3	3	16
8	Clarisa Zizi Zulaika	4	4	4	4	3	19
9	Eka Dewi Damayanti	4	3	4	4	4	19
10	Ikhsan Alkarim	2	2	3	3	3	13
11	Keisya Nurli Maulida	4	4	4	4	4	20
12	Keyshia Viandra Yuono	4	4	4	4	3	19
13	Khalid Hernanda	4	4	3	3	3	17
14	Locita Ayu Parahita	4	4	4	3	4	19
15	Muhammad Naufal R.	3	3	3	3	3	15
16	Pandu Tirta Mohan	3	3	3	3	3	15
17	Puteri Amelia	4	4	4	3	4	19
18	Revani Hanayani	4	4	4	3	3	18
19	Revina Hanayani	3	3	4	3	3	16
20	Ridho Satria Perdana	4	4	4	4	4	20
21	Satria Alfiansyah	3	3	3	3	3	15
22	Susi Rahmawati	3	3	4	3	4	17
23	Tiara Amanda Septiani	4	3	4	4	3	18
Jumlah		81	75	82	76	75	
Persentase		70,4348	65,2174	71,3043	66,087	65,217	

Keterangan aspek yang diamati:

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Bertanya jawab kepada guru
3. Bekerja sama dengan kelompok
4. Mengerjakan tugas/soal
5. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Kriteria:

1. Sangat kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Sangat Baik

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Alifia Meisya Nandita	4	4	5	4	5	22
2	Amanda Citra Indah	3	3	4	4	4	18
3	Amanda Suryadi	3	3	4	4	4	18
4	Andika Adi Nugraha	3	3	4	4	4	18
5	Annisa Wanda	3	3	4	4	4	18
6	Arya Zaky Permana	4	4	4	4	4	20
7	Avisha Aulia Kartika	3	3	4	4	4	18
8	Clarisa Zizi Zulaika	4	4	4	4	4	20
9	Eka Dewi Damayanti	3	3	4	4	4	18
10	Ikhsan Alkarim	3	3	3	4	4	17
11	Keisya Nurli Maulida	4	5	4	4	4	21
12	Keyshia Viandra Yuono	4	4	4	4	4	20
13	Khalid Hernanda	4	3	4	4	4	19
14	Locita Ayu Parahita	4	4	4	4	4	20
15	Muhammad Naufal R.	4	3	4	4	4	19
16	Pandu Tirta Mohan	3	3	4	4	4	18
17	Puteri Amelia	4	3	4	4	4	19
18	Revani Hanayani	4	3	4	4	4	19
19	Revina Hanayani	4	4	4	4	4	20
20	Ridho Satria Perdana	4	4	4	4	4	20
21	Satria Alfiansyah	3	3	4	4	4	18
22	Susi Rahmawati	4	4	4	4	4	20
23	Tiara Amanda Septiani	4	4	4	4	4	20
Jumlah		83	80	92	92	93	
Persentase		72,1739	69,5652	80	80	80,87	

Keterangan aspek yang diamati:

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Bertanya jawab kepada guru
3. Bekerja sama dengan kelompok
4. Mengerjakan tugas/soal
5. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Kriteria:

1. Sangat kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Sangat Baik

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Alifia Meisya Nandita	4	4	5	4	4	21
2	Amanda Citra Indah	4	4	4	4	4	20
3	Amanda Suryadi	4	3	4	3	4	18
4	Andika Adi Nugraha	4	4	4	4	4	20
5	Annisa Wanda	4	3	4	4	4	19
6	Arya Zaky Permana	4	4	5	5	4	22
7	Avisha Aulia Kartika	4	3	4	4	5	20
8	Clarisa Zizi Zulaika	5	4	5	5	4	23
9	Eka Dewi Damayanti	4	3	4	4	5	20
10	Ikhsan Alkarim	4	3	4	3	4	18
11	Keisya Nurli Maulida	5	4	5	5	5	24
12	Keyshia Viandra Yuono	5	4	5	5	4	23
13	Khalid Hernanda	4	4	5	4	4	21
14	Locita Ayu Parahita	5	4	5	5	5	24
15	Muhammad Naufal R.	4	4	4	4	4	20
16	Pandu Tirta Mohan	4	4	4	4	4	20
17	Puteri Amelia	4	4	5	5	4	22
18	Revani Hanayani	5	4	5	4	4	22
19	Revina Hanayani	4	4	5	4	4	21
20	Ridho Satria Perdana	5	4	5	5	5	24
21	Satria Alfiansyah	4	4	4	4	4	20
22	Susi Rahmawati	5	4	5	4	5	23
23	Tiara Amanda Septiani	5	4	5	5	4	23
Jumlah		100	87	105	98	98	
Persentase		86,9565	75,6522	91,3043	85,2174	85,217	

Keterangan aspek yang diamati:

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Bertanya jawab kepada guru
3. Bekerja sama dengan kelompok
4. Mengerjakan tugas/soal
5. Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Kriteria:

1. Sangat kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Sangat Baik

UPAYA MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAMES PUZZLE* ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SDN 1 PUGUNG RAHARJO KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK

Outline

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
HALAMAN KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

H. Latar Belakang Masalah
I. Identifikasi Masalah
J. Batasan Masalah
K. Rumusan Masalah
L. Tujuan dan Manfaat Penelitian
M. Penelitian yang relevan

BAB II LANDASAN TEORI

H. Aktivitas Belajar

5. Pengertian Aktifitas Belajar
6. Jenis-jenis Aktifitas Belajar
7. Ukuran Standar Aktifitas
8. Indikator Aktifitas Belajar

I. Hasil Belajar

5. Pengertian Hasil Belajar
6. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
7. Jenis-Jenis Hasil Belajar
8. Indikator Hasil Belajar

J. Media Belajar

5. Pengertian Media Belajar
6. Media Sebagai Alat Bantu
7. Macam-macam Media
8. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

K. Games Puzzle

5. Pengertian Games Puzzle
6. Manfaat Bermain Games Puzzle
7. Cara Bermain
8. Langkah-langkah Penerapan Games Puzzle
9. Kelebihan dan kelemahan Permainan Puzzle

L. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

5. Pengertian IPA
6. Fungsi IPA
7. Tujuan IPA
8. Ruang Lingkup

M. Materi Ajar Bagian luar tubuh hewan dan tumbuhan

N. Hipotesis Tindakan

BAB III METODELOGI PENELITIAN

H. Definisi Operasional Variabel

3. Variabel Terikat
4. Variabel Bebas
I. Setting PenelitianSubjek Penelitian
J. Prosedur penelitian
K. Tekhnik Pengumpulan Data
4. Tes
5. Observasi
6. Dokumentasi
L. Tekhnik Analisis Data
M. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

D. Hasil Penelitian
2. Deskripsi Lokasi Penelitian
h. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik
i. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik
j. Letak Geografis SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik
k. Keadaan Guru, dan Siswa SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik
l. Struktur Organisasi SD Negeri 1 Pugung Raharjo Kecamatan Sekampung Udik
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian
a. Kegiatan Awal
b. Pelaksanaan Siklus I
c. Pelaksanaan Siklus II

E. Pembahasan

a. Pembahsan Setiap Siklus

b. Analisa Hasil Penelitian

BAB V PENUTUP

C. Kesimpulan

D. Saran

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, April 2018
Peneliti

Fany Freshtya Liviani
NPM. 14120145

Dosen Pembimbing I

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II

H. Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 198912 1 001

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507; Fax. (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN

Nama : Fany Freshtya Liviani
NPM : 14120145
Jurusan/Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Semester/TA : VIII/2018

No	Hari/Tanggal	Hal yang dibicarakan	TandaTangan
	Kamis 26/09-2019	Revisi out line. disesuaikan dg proposal skripsi. ACC pendahuluan Bab I – III	

Diketahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing I

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507; Fax. (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Fany Freshtya Liviani
NPM : 14120145

Jurusan : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda tangan Mahasiswa
		I	II		
02	Rabu 30/5-2018	✓		ACC out line ACC APD Lanjut Riset.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Pembimbing I

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507; Fax. (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN

Nama : Fany Freshtya Liviani
NPM : 14120145
Jurusan/Fakultas : PGMI/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Semester/TA : VIII/2018

No	Hari/Tanggal	Hal yang dibicarakan	TandaTangan
02	Selasa 20/03 - 2018	Bab III Instrumen penelitian ditulis sec ringkas. Perbaiki beberapa penulisan yg salah.	
03	Selasa 27/03 - 2018	ACC bab I, II, III, Silahkan lanjut ke Pembimbing I! ACC proposal.	

Diketahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing I

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507; Fax. (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: iain@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN

Nama :Fany Freshtya Liviani
NPM : 14120145
Jurusan/Fakultas : PGMI/ TarbiyahdanIlmuKeguruan
Semester/TA : VI/2017

No	Hari/Tanggal	Hal yang dibicarakan	TandaTangan
1.	Senin/13-11-2017	- kelengkapan silabus, materi, Prota konsultasi dengan guru mata pelajaran	
2.	Rabu/22-nov-2017	- Edit lagi proposalnya	
3.	Kamis/23-nov-2017	- ACC diseminarkan	

Diketahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II

Drs. Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 198912 1 001

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Fany Freshtya Liviani
NPM : 14120145

Jurusan : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Rabu 25/04/18			Acc Ujian	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II

H. Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 198912 1 001

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Fany Freshtya Liviani
NPM : 14120145

Jurusan : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Kamis 19/ 2018 April			ace Bab 1 Sd III	
	23/ 18 April			ace ant line	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II

H. Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 198912 1 001

RIWAYAT HIDUP

Fany Freshtya Liviani, lahir di Metro tanggal 23 Juli tahun 1996. Ibu saya bernama Sri Wahyuningsih seorang Ibu rumah tangga, dan ayah saya bernama Bambang Triwidodo yang bekerja sebagai Petani. Saya adalah anak satu-satunya, tidak mempunyai kakak maupun adik.

Saya menempuh pendidikan pertama kali di TK AL-ISLAM JAKARTA pada tahun 2001 sampai 2002. Kemudian melanjutkan ke tingkat sekolah dasar di SD Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung Timur pada tahun 2002 sampai 2007. Kemudian setelah saya lulus sekolah dasar, saya melanjutkan ke SMP Negeri 1 Melinting Lampung Timur dari tahun 2008 sampai 2011. Setelah lulus SMP saya melanjutkan ke SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono dari tahun 2011 sampai 2014. Setelah lulus dari SMA saya melanjutkan ke Institut Agama Islam Negeri Metro dari tahun 2014 sampai sekarang.