

MEDIA GAMES PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI BENUA SISWA KELAS IX-H SMP NEGERI 01 BATU

Dina Safitri
SMP Negeri 1 Batu Batu

Email : dinasaf@gmail.com

(Naskah Masuk: 12 Januari 2024, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 Maret 2024)

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang dilakukan masih terdapat yang menggunakan pembelajaran yang monoton dan konvensional, yaitu lebih mengutamakan ceramah. Salah satu cara untuk membuat siswa aktif dalam belajar yaitu dengan pengadaan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, agar pesan dari guru lebih mudah dimengerti siswa tanpa mengurangi esensi materi ketika proses pembelajaran. Alternatif media yang dapat menarik, menyenangkan, dan dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar kognitifnya adalah media pembelajaran Games Puzzle. Media *Games Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan. Penulis melaporkan sebagai sebuah kegiatan *best practice* (praktik baik) pembelajaran dengan judul "Media Games Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu Tahun Pelajaran 2021/2022". Peneliti menggunakan media *Games Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi Benua pada siswa kelas IX - HSMP Negeri 01 Batu mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Kegiatan *Best Practice* (praktik baik) pembelajaran dengan judul "Media *Games Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu Tahun Pelajaran 2021/2022" ditulis secara deskriptif dari hasil penelitian tindakan kelas. Siswa aktif dalam pembelajaran dengan Media *Games Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu. Hasil pembelajaran dengan Media *Games Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu. Dengan rincian skor aktivitas Guru dalam pembelajaran pada pertemuan pertama 65 % pada kategori cukup, meningkat pada pertemuan ke 2 menjadi 85 % pada kategori Baik. Sedang aktivitas siswa dalam pembelajaran skornya 80 % pada kategori Baik.

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

ABSTRACT

Some of the learning processes carried out still use monotonous and conventional learning, namely prioritizing lectures. One way to make students active in learning is by providing interesting, fun learning media, so that the message from the teacher is easier for students to understand without reducing the essence of the material. During the learning process, an alternative media that can be interesting, fun, and can enable students to improve their cognitive learning outcomes is the Puzzle Games learning media. Media Games Puzzle is an educational game tool that can stimulate children's logical abilities, which is played by disassembling pairs of pieces. The author reports it as a best practice (good practice) learning activity with the title "Media Games Puzzle in Improving Social

Studies Learning Outcomes on Continent Material for Class IX Students -H SMP Negeri 01 Batu for the 2021/2022 academic year. "Researchers used Puzzle Games media in social studies subjects with Continent material for class IX students - HSMP Negeri 01 Batu, hoping that there would be an increase in student learning outcomes. The Best Practice (good practice) learning activity with the title "Media Games Puzzle in Improving Social Studies Learning Outcomes on Continent Material for Class IX-H Students of SMP Negeri 01 Batu for the 2021/2022 Academic Year" was written descriptively from the results of classroom action research. .Students are active in learning with Puzzle Media Games in Improving Social Studies Learning Outcomes in Continent Material for Class IX-H Students of SMP Negeri 01 Batu. .Results of learning using Puzzle Media Games in Improving Social Studies Learning Outcomes in Continent Material for Class IX-H Students at SMP Negeri 01 Batu. In detail, the teacher's activity score in learning at the first meeting was 65% in the sufficient category, increasing at the second meeting to 85% in the Good category. Meanwhile, student activity in learning scored 80% in the Good category

Keywords: *Media Games Puzzle, Social Sciences Learning Results*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sekarang sedang menghadapi tantangan yang hebat. Tuntutan untuk mengembangkan sumber daya manusia melalui pendidikan mutlak harus dilakukan. Hal ini wajar sesuai dengan tuntutan jaman agar kita mampu bersaing dengan bangsa lain di dunia. Harapan untuk mendapatkan manusia Indonesia yang unggul melalui pendidikan ternyata mendapat kendala yang tidak ringan. Salah satu kendala tersebut disebabkan kurang kreatifitas guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk dalam membuat dan memanfaatkan media-media pembelajaran yang sederhana tetapi inovatif.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, serta adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran membutuhkan komponen-komponen yang mendukung agar hasil pembelajaran sesuai dengan harapan. Salah satunya adalah pengadaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pada kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2007: 15).

Salah satu masalah dalam dunia pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan pembelajaran yang monoton dan konvensional, yaitu lebih mengutamakan ceramah. Sehingga siswa cepat merasa bosan dan malas untuk melanjutkan belajar. Hal ini terjadi karena belum optimalnya memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut menjadi salah satu penyebab suatu materi sulit dimengerti. Oleh karena itu, siswa sulit memahami esensi materi dari proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk membuat siswa aktif dalam belajar yaitu dengan pengadaan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan agar pesan dari guru lebih mudah dimengerti siswa tanpa mengurangi esensi materi ketika proses

pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa pun akan meningkat. Salah satu media yang dapat menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan dan dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar kognitifnya adalah media pembelajaran Games Puzzle .

Games Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan Games Puzzle berdasarkan pasangannya. Pada permainan ini siswa dituntut untuk berpikir dengan cara mengingat dan membayangkan suatu gambar yang mereka susun sehingga terbentuk suatu gambar yang sempurna. Permainan ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dengan media Games Puzzle ini melibatkan siswa secara langsung. Games Puzzle merupakan pengembangan dari media gambar. Perbedaan antara keduanya adalah pada saat digunakan. Media gambar disajikan hanya berupa gambar secara utuh, tetapi dengan media Games Puzzle siswa ditantang untuk menyusun potongan-potongan gambar untuk menjadi gambar secara utuh sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas (Mahbub, 2011: 1).

Peneliti-peneliti yang terdahulu telah melakukan penelitian tentang penggunaan media Games Puzzle . Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chen (2012: 12) menyatakan bahwa hasil prestasi siswa meningkat secara signifikan setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi permainan teka teki silang nomor. Penelitian yang dilakukan oleh Purwantoko (2010: 126) menyatakan bahwa pembelajaran IPS pada pokok bahasan kalor dengan menggunakan media Games Puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Peneliti Arsi (2009) berpendapat bahwa penggunaan Games Puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar IPS.

Dengan menggunakan media yang tepat akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan yang dapat mendorong dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif serta dapat menghasilkan pula hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu setiap saat guru harus bisa meningkatkan mutu pembelajaran (*effective teaching*) untuk semua mata pelajaran, termasuk pelajaran IPS Terpadu.

Peneliti menggunakan media *Games Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi Benua pada siswa kelas IX - HSMP Negeri 01 Batu mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Hal tersebut dapat dilihat supaya hasil belajar siswa masuk dalam kategori baik. Dengan adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat oleh guru yaitu penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan memilih media Games Puzzle tersebut diharapkan siswa dapat memperoleh prosentase ketuntasan belajar yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar dengan mengembangkan indikator pembelajaran hasil yang lebih baik. Dari penjelasan di atas peneliti mengharapkan bahwa siswa kelas IX –H SMP Negeri 01 Batu dapat belajar dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya pada materi Benua melalui pembelajaran dengan menggunakan media *Games Puzzle* .

Berdasarkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media Games Puzzle yang berhasil baik ini penulis melaporkan sebagai sebuah kegiatan best practice (praktik baik) pembelajaran dengan judul “Media Games Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu Tahun Pelajaran 2021/2022”.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pembelajaran IPS SMP

Numan Somantri (2001:74) mengatakan bahwa pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah perpaduan cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora termasuk di dalamnya agama, filsafat, dan pendidikan, bahkan juga menyangkut aspek-aspek ilmu kealaman dan teknologi.

Pandangan tentang pembelajaran yang diungkapkan oleh Trianto (2009:17) bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran IPS SMP menurut Harianti (2006:9) mengatakan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Etin Solihatin (2009: 15) berpendapat bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Adapun tujuan mata pelajaran IPS SMP menurut Supriya (2016:200-201) sebagai berikut: 1) Memahami rancangan yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. 2) Mempunyai kecakapan awal untuk berfikir yang masuk akal dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial. 3) Mempunyai kesadaran terhadap komitmen, nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) Mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi, berkompetensi dan bekerja sama dalam masyarakat majemuk ditingkat nasional dan global.

2. Media Pembelajaran

Media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Arsyad (2007: 3) menjelaskan “kata media berasal dari kata bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dalam proses belajar mengajar, pesan atau informasi itu disampaikan oleh guru melalui perantara yang dapat berbentuk stimulus, yang disampaikan kepada siswa. Stimulus itu dapat berupa pertanyaan dari guru atau disajikan dalam bentuk alat, bagan, dan gambar selanjutnya oleh penerima atau siswa akan memberikan respon atau reaksi. Reaksi itu dapat mengarah ke reaksi yang aktif, misalnya berupa pertanyaan, jawaban atau saran.

Media pembelajaran menurut Briggs dalam Anitah (2008: 1) menyatakan “media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi

pembelajaran yang meliputi buku, videotape, slide, dll. Adapun pengertian media menurut Marshall McLuhan dalam Hamalik (1990: 248) “Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia”. Selanjutnya pengertian media menurut Briggs dalam Arief S. Sadirman (1996: 6) “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dari pengertian media akhirnya dikenal dengan istilah media pengajaran, WS. Winkel (1999: 285) menjelaskan bahwa “media pengajaran adalah suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar- mengajar, untuk mencapai tujuan instruksional”.

2. Media Games Puzzle

Berbagai cara dalam memberikan arti dan manfaat dalam hidup anak. Salah satu permainan edukatif untuk anak-anak salah satunya adalah Games Puzzle . Cahyo dalam Ernawati,dkk (2016: 3) menjelaskan bahwa “Media pembelajaran crossword Games Puzzle merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia”. Sedangkan Games Puzzle menurut Suciaty (2010: 78) menjelaskan bahwa “ permainan Games Puzzle bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. Games Puzzle dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain. Permainan *Games Puzzle* dapat dilakukan di rumah dan di sekolah yang diberikan oleh guru.

Games Puzzle berdasarkan pendapat di atas merupakan media yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa melalui mencari potongan atau bagian dan menyusunnya sesuai ketentuan . Tujuan permainan Games Puzzle menurut Nisak (2011:110), permainan Games Puzzle ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.
- 2) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- 3) melatih kecerdasan logis matematis peserta.
- 4) menumbuhkan rasa solidaritas sesama.
- 5) menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- 6) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa
- 7) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa
- 8) menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa
- 9) menghibur para siswa di dalam kelas

Tujuan permainan Games Puzzle berdasarkan penjelasan di atas adalah untuk membentuk jiwa kerjasama, lebih konsisten, melatih kecerdasan logis, menumbuhkan rasa solidaritas, kekeluargaan, dan saling menghormati dan menghargai. Manfaat bermain *Games Puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah dalam kebosanan dalam belajar. *Games Puzzle* memiliki sifat yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Penggunaan *Games Puzzle* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam

kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

4. Hasil belajar

Belajar merupakan proses aktif siswa untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar baik individual maupun kelompok, baik mandiri maupun terbimbing. S Nasution menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan.

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”, untuk memahami maksud dari hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan mendefinisikan kata yang menyusunnya yaitu “hasil” dan “belajar”. Penegrtian hasil menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahannya input secara fungsional.

Hasil belajar siswa dapat berupa penilaian yang berupa angka sebagai indeks prestasi untuk mengetahui keberhasilan siswa. Hasil penilaian memberi informasi balik, baik siswa maupun guru. Kelemahan dalam hasil belajar ditafsirkan sebagai kurang tercapainya tujuan pengajaran. Dengan kata lain, ada sejumlah tujuan yang mungkin tidak tercapai atau kurangmencapai target yang direncanakan sebelumnya.

Ada beberapa macam-macam dari hasil belajar yang meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspekpsikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep

Bloom dalam buku Ahmad Susanto (2016) mengartikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang mereka baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2) Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati dalam buku Ahmad Susanto (2016) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya. Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan

3) Sikap

Menurut Lange dalam buku Ahmad Susanto (2016), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Struktur sikap menurut Azwar dalam buku Ahmad Susanto (2016) terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif, merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen

konatif, merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Menurut Sudjana, bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

5. Penelitian Terkait

- 1) Tri Ajeng Nurul Latifah, Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Games Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 Grati. Artikel ini bertujuan mengembangkan media *Games Puzzle maps* pada materi negara-negara ASEAN. Media pembelajaran *Games Puzzle maps* merupakan media pembelajaran IPS yang dipadukan dengan model pembelajaran *team quiz* dan dikembangkan berdasarkan permainan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall, pengembangan produk yang akan dilakukan peneliti sampai proses uji coba skala besar. Media *Games Puzzle maps* yang telah melalui tahap validasi dan dinyatakan valid untuk digunakan dengan hasil validasi yang diberikan oleh ahli media mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan 3,31. Hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan 3,37. Sedangkan, hasil validasi oleh praktisi pendidikan mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan 3,89. Uji coba media *Games Puzzle maps* pada tahap uji coba lapangan terbatas menghasilkan rata-rata keseluruhan 3,61. Hasil uji coba kelayakan media *Games Puzzle maps* pada tahap uji coba lapangan lebih luas mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,65. Pengembangan media ini dapat menambah pemahaman peserta didik terhadap materi negara-negara ASEAN dan membentuk kerjasama pada proses pembelajaran.
- 2) Sri Widyanarti . 2022. Penggunaan Media Games Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Va SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya .Tujuan penelitian ini untuk mengkaji aktivitas guru, tingkat aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah penggunaan media Games Puzzle dalam model pembelajaran langsung, serta kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode kualitatif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes dan angket. Hasil pengumpulan data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis diskripsi kualitatif. Pada kegiatan pembelajaran, aktivitas guru mengalami peningkatan skor rata-rata 75% pada siklus I, 81,9% pada siklus II, dan 90,29% pada siklus III. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan skor rata-rata 66,07% pada siklus I, 76,78% pada siklus II, dan 87,50% pada siklus III. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan skor rata-rata 40% pada observasi awal, 46,66% pada siklus I, 66,67% pada siklus II, dan 86,67% pada siklus III.

- 3) Antari Ayuning Arsi, dkk . 2021. Games Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran Ips Bagi Guru-Guru SD/MI di Kebumen , Proses belajar mengajar IPS di sekolah umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak anak-anak sekolah yang kurang tertarik untuk mendalami mata pelajaran IPS. Oleh karena itu untuk mempercepat pemahaman serta menghindarkan pemahaman yang keliru diperlukan pendekatan-pendekatan dan media-media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan tingkat kematangan kejiwaan peserta didik. Pendekatan yang dianjurkan dalam KTSP adalah pendekatan kontekstual termasuk dalam media pembelajarannya. Media pembelajaran tidak hanya mencakup media elektronik melainkan bisa berupa media sederhana yang bisa disiapkan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media Games Puzzle . Dalam pelatihan penggunaan media Games Puzzle dalam pembelajaran IPS di SDN Tambakrejo Kebumen, hadir 35 pseserta dari 40 peserta yang mendaftar. Peserta meyakini bahwa media Games Puzzle bersifat sederhana, mudah dibuat dan digunakan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar IPS.
- 4) Putri Winsi Wardani . 2022. Pengembangan Media Games Puzzle Kubus “Pak Rando” Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Baciro Yogyakarta Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media Games Puzzle Kubus yang layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dalam sembilan langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan data statistik deskriptif. Hasil akhir validasi ahli materi dan media mendapat skor rata-rata 4.69 dan 5. Hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian mendapat skor rata-rata 4.73 dan 4.61. Dengan demikian, Media Games Puzzle Kubus untuk Pembelajaran IPS layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.
- 5) Ni Komang Sri Adnyani Manuarti. 2021. Pengembangan Media Games Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Impelementation, Evaluation). Uji produk dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan. Jenis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner/angket. Adapun hasil validasi produk media Games Puzzle pada pembelajaran IPA yang diperoleh dari beberapa ahli diantaranya yaitu hasil persentase ahli materi sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, hasil persentase ahli desain pembelajaran adalah sebesar 83,33% dengan kualifikasi baik, hasil persentase dari ahli media pembelajaran sebesar 82,5% dengan kualifikasi baik, dan hasil persentase dari uji coba perorangan sebesar 92,48% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media Games Puzzle layak digunakan oleh guru pada materi struktur dan bagian-bagian tumbuhan pada muatan IPA untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Best Practice ini merupakan bagian dari penelitian deskriptif yang mendeskripsikan tentang Media Games Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau adanya. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan.

Menurut Sugiyono (2006) metode deskriptif merupakan metode penelitian dalam menggambarkan suatu hasil penelitian, bahwa penggambaran ini tidak digunakan untuk menyusun kesimpulan penelitian secara umum. Penelitian diartikan sebagai kegiatan pengumpulan, analisis dan juga penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif dalam memecahkan persoalan. Metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifatsifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang memperlihatkan karakteristik populasi atau fenomena yang tengah diteliti. Hingga akhirnya metode penelitian ini utamanya fokus pada menjelaskan objek penelitian dan menjawab peristiwa atau fenomena apa yang terjadi. Metode ini berbeda dengan metode lain yang cenderung lebih fokus pada pembahasan (Sugiyono, 2006).

Penelitian ini adalah penelitian Deskriptif, yaitu salah satu jenis metode penelitian yang dilakukan dengan memusatkan perhatian kepada aspek-aspek tertentu dan sering menunjukkan hubungan antar berbagai variabel. Menurut sugiyono (2012 : 13) Penelitian Deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan.

2. Subyek Penelitian

Dalam Best practice hasil penelitian ini subyek penelitian adalah siswa kelas IX - H SMP Negeri 1 Batu tahun ajaran 2021/ 2022/ Pengambilan subjek penelitian ditentukan secara purposive artinya disengaja, yang artinya bahwa pengambilan subjek dilakukan berdasarkan adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai bukan didasarkan pada sistem strata, sistem random maupun sistem yang lainnya. Purposive merupakan teknik penentuan subjek penelitian dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan subjek. Sumber yang dapat memberikan informasi dipilih secara purposive bertalian dengan purpose atau tujuan tertentu.

Oleh karena itu, subjek yang diteliti akan ditentukan langsung dan berkaitan dengan masalah dan tujuan dari penelitian. Oleh karenanya agar tidak sangat subyektif, peneliti harus punya latar belakang pengetahuan tertentu subjek yang dimaksud agar benar-benar bisa mendapatkan subjek yang sesuai dengan persyaratan atau tujuan penelitian (memperoleh data yang akurat). Subjek dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu dengan tujuan untuk memperoleh subjek yang memiliki karakteristik yang dikehendaki

3. Metode Pengumpulan data

1) Jenis Data

Untuk menunjang pembahasan dalam penulisan ini di perlukan jenis data sebagai berikut: Data Kuantitatif adalah data informasi yang berupa simbol angka atau bilangan. Berdasarkan simbol-simbol angka tersebut, perhitungan secara kuantitatif dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang berlaku umum di dalam suatu parameter yang berhubungan dengan pembelajaran IPS media Games Puzzle di SMP Negeri 1 Batu

2). Sumber Data

Sumber data terdiri dari data primer dan data skunder. Data Primer data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Data primer ini disebut juga dengan wawancara berupa data proses pelaksanaan, peran serta responden dalam pembelajaran IPS media Games Puzzle di SMP Negeri 1 Batu

Data Sekunder data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder ini disebut juga dengan data Sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia. Data primer dan data sekunder, dapat pula digolongkan menurut jenisnya sebagai data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berupa deskripsi pelaksanaan kegiatan penelitian yang banyak diperoleh dari hasil catatan pengamatan peneliti dan hasil wawancara,.

4. Tehnik Pengumpulan Data

Penelitian ini memerlukan dua jenis data antara lain data primer dan data sekunder. Untuk mengevaluasi pelaksanaan supervisi akademik dalam peningkatan kompetensi guru digunakan data primer yang dikumpulkan melalui daftar pertanyaan dari responden, sedangkan data sekunder digunakan sebagai data pendukung dalam mendeskripsikan hasil penelitian . Teknik yang dipakai untuk pengumpulan data adalah:

- 1) Kuesioner, yaitu daftar pertanyaan yang disebarkan kepada seluruh responden yang dipilih (daftar pernyataan yang diajukan disesuaikan dengan sesuatu yang ingin diukur).
- 2) Interview, yaitu wawancara yang dilakukan untuk menjangkau data primer untuk digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian ini . Interview dilakukan langsung dengan responden, maupun dengan informan. penelitian .
- 3) Observasi, yaitu kegiatan untuk memperoleh informasi data skunder dengan cara melihat langsung fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan sehingga peneliti bisa mengetahui informasi riil tentang evaluasi pelaksanaan pembelajaran .

6. Analisis Data

Analisis data diperoleh secara simultan dengan proses pengumpulan data. Tahap-tahap yang digunakan dalam analisis data adalah :

- 1) Data Reduction, Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh baik dari dokumen dan laporan evaluasi pelaksanaan pembelajaran IPS .
- 2) Data Organization (pengorganisasian data) yang telah ditentukan sebelumnya yang di tetapkan, sehingga pada tahap ini adalah proses pengumpulan informasi yang betul – betul penting dianggap merupakan tema atau pusat penelitian. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan:
 - a. Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.
 - b. Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
 - c. Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda.
 - d. Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini merupakan pengalaman terbaik bagi penulis selama dalam melaksanakan tugas profesinya sebagai guru mata pelajaran IPS pada materi Benua. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai tahap refleksi. Tindakan yang dilakukan adalah dengan menerapkan media *Puzzel* untuk meningkatkan hasil belajar materi benua pada siswa kelas IX-H di SMP Negeri 01 Batu.

Sesuai rumusan masalah dan tujuan dari laporan penelitian ini adalah mendiskripsikan langkah yang telah dilakukan. Untuk itu tahapan prosedur tindakan pada penerapan media *Puzzel* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan :

- a. Menetapkan materi pembelajaran kelas IX-H di SMP Negeri 01 Batu
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. (terlampir)
- c. Pembagian kelompok dalam kelas yang dipakai tempat penelitian dengan kemampuan yang heterogen
- d. Menentukan media *Games Puzzle* yang sesuai dengan materi pembelajaran
- e. Menyusun lembar pengamatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (terlampir)
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktifitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung (terlampir)
- g. Menyiapkan tes awal dengan materi pada pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa (terlampir)

2. Tahap Pelaksanaan

Fokus pembelajaran selanjutnya adalah berupa pelaksanaan pembelajaran dengan

menerapkan Media *Games Puzzle* kepada siswa kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu. Pelaksanaannya dilakukan guru mata pelajaran IPS. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan 2 x 40 menit.

- Langkah-langkah pelaksanaan peneliti :

Pertemuan pertama dilaksanakan pada minggu ke-1 (tgl 10 Agustus 2021)

Kegiatan	Sintaks Model Saintifik	Deskripsi kegiatan
Pendahuluan (10 Menit)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, serta mengajak siswa berdoa bersama-sama (Religius) 2. Siswa bersama guru mengondisikan kelas. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, teknik penilaian yang akan digunakan Ulangan Harian dan diskusi kelompok. (Gotong royong) 4. Guru memberikan pertanyaan untuk melihat kemampuan awal siswa sekaligus memberikan motivasi 5. Guru Memasang Peta Dunia di depan kelas kemudian siswa mengamati setelah itu guru menanyakan nama dan jumlah benua yang ada di muka bumi.
Inti	<p>Tahap I Mengamati</p> <p>Tahap 2 Menanya</p> <p>Tahap 3 Mengumpulkan informasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi Benua 2. Siswa diminta mengamati peta tentang Benua Asia dan benua lainnya, melalui gambar dan dari buku paket IPS kelas IX <p>Setelah memahami, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan dengan macam-macam Benua, letak dan luas Benua, misalnya: Berapa luas Benua ?</p> <p>Siswa diminta mengumpulkan informasi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dari guru dari membaca Buku Siswa kelas IX, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet</p>

	<p>Tahap 4 Mengasosiasi</p>	<p>a. Siswa diarahkan untuk mengolah informasi yang sudah di dapat dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan</p> <p>b. Melakukan tes awal (pre test) untuk mengetahui tingkat kesiapan siswa sebelum pembelajaran</p>
	<p>Tahap 5 Mengkomunikasikan</p>	<p>Siswa menjawab beberapa soal Ulangan Harian yang diberikan oleh guru</p>
Penutup		<p>1) Melakukan refleksi untuk melihat kelemahan selama proses pembelajaran</p> <p>2) Siswa diberi pesan tentang nilai dan moral sebagai pelajar Pancasila.</p> <p>3) Siswa diminta membentuk kelompok dengan anggota 4-5 orang untuk kegiatan pada pertemuan berikutnya</p> <p>4) Siswa mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran</p>

Pertemuan pertama dilaksanakan pada minggu ke-2 (tgl 24 Agustus 2021)

Kegiatan	SintaksModel Sainifik	Deskripsi kegiatan
Pendahuluan		<p>1. Mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, serta mengajak siswa berdoa bersama-sama untuk pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. (Religius)</p> <p>2. Siswa bersama guru mengondisikan kelas (berkelompok, yang sudah dibentuk sebelumnya)</p>
Inti	<p>Tahap 1 Mengorganisasikan siswa</p>	<p>1. Guru memberikan penjelasan terkait kegiatan yang akan dilaksanakan pada masing-masing kelompok (gotong-royong)</p> <p>2. Guru membagikan potongan-potongan kertas kepada masing-masing kelompok terkait materi tentang Benua</p> <p>3. Setelah menerima bahan tersebut masing-masing kelompok mulai bekerja untuk menyusun potongan-potongan tersebut tersusun dengan benar sampai terbentuk gambar yang diinginkan sesuai dengan</p>

		<p>media yakni Games Puzzle (kreatif, gotong royong)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa diarahkan untuk mengolah potongan-potongan kertas tersebut dengan benar 5. Setelah terbentuk gambar yang diinginkan dari masing-masing kelompok dapat menyajikan hasil pekerjaan kelompok di depan kelas
	Tahap 2 Mengkomunikasikan	Masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil kerja kelompok mengenai gambar yang diterima terkait materi benua sedangkan kelompok lainnya menanggapi.
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama dengan guru bersama-sama membuat kesimpulan 2. Melakukan refleksi untuk melihat kelemahan selama proses pembelajaran 3. Siswa diingatkan untuk membaca materi pada subtema berikutnya 4. Siswa mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran

3. Tahap Observasi

Pada tahap ini dilakukan secara bersamaan pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi ini dilakukan oleh peneliti dibantu oleh observer (pengamat) dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa yaitu dengan mencatat nilai hasil belajar yang diperoleh dari evaluasi hasil belajar pembelajaran IPS setelah tindakan dilaksanakan.

4. Tahap Pengumpulan Data

- Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan selama penelitian yaitu metode tes tulis dan observasi. Metode tes tulis digunakan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa. Sedangkan, metode observasi digunakan untuk mengamati perkembangan belajar siswa selama penelitian.

- Instrumen pengumpulan data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono,2010:148). Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian ini juga dapat disebut dengan alat bantu untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian yang dimaksud

dalam penelitian ini berupa tes tulis dan observasi.

Secara lebih rincinya adalah sebagai berikut:

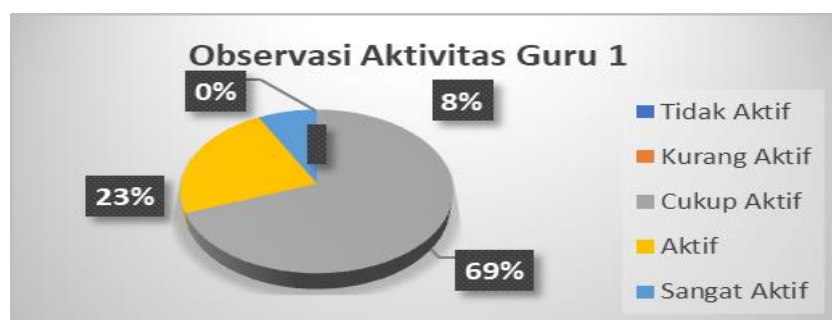
a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Aktivitas guru dianalisis menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksikan tindakan yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran.

5. Evaluasi

Peneliti mendapatkan hasil belajar dengan menggunakan media Games Puzzle yang ditujukan untuk siswa kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu. Media pembelajaran tersebut digunakan pada materi benua yang digunakan dalam proses pembelajaran dan terbukti dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan. Dalam kegiatan ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran *Games Puzzle* dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu setelah menggunakan media pembelajaran *Games Puzzle*.

Perubahan peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Dapat dilihat hasil dari prosentase sebagai berikut:





Presentase Observasi Aktivitas Siswa

Kategori Penelitian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai %	Kategori Penilaian
0 % p < 40 %	Kurang
40 % P < 60 %	Cukup
60 % P < 80 %	Baik
80 % P < 100 %	Baik sekali

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembelajaran dengan Media Games Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan rincian skor aktivitas Guru dalam pembelajaran pada pertemuan pertama 65 % pada katagori cukup, meningkat pada pertemuan ke 2 menjadi 85 % pada katagori Baik . Sedang aktivitas siswa dalam pembelajaran skornya 80 % pada katagori Baik..

Pembahasan

Hasil dari peneliti dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media Games Puzzle menunjukkan dapat terlaksana dengan baik dan langkah keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh sudah mencapai atau melampaui target yang ingin dicapai. Dalam pemilihan media pembelajaran Games Puzzle dirasa cocok untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran karena media Games Puzzle juga melatih kesabaran, kelincihan tangan dan keberanian dalam menyusun sebuah bentuk. Dengan menggunakan

media Games Puzzle dapat dijadikan sebagai inovasi, daya tarik dan partisipasi bagi siswa selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini ditunjukkan bahwa media pembelajaran Games Puzzle membuat siswa secara aktif dalam proses pembelajaran karena menggunakan media Games Puzzle siswa dilatih kesabaran dan kelincuhan tangan dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran ini, siswa merasa bahwa langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam mengajar dapat memotivasi siswa untuk cepat mengerti dan memahami materi pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dari setiap tindakan menunjukkan peningkatan.

Melalui penelitian ini dapat dibuktikan bahwa Guru telah membimbing siswa sesuai perencanaan sehingga siswa lebih termotivasi. Karena dengan bimbingan guru, siswa menjadi berani dan dapat menyimpulkan materi pelajaran. Dengan demikian langkah terlaksananya proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Games Puzzle dapat terlaksana dengan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Games Puzzle sudah berhasil.

Pembelajaran IPS SMP dengan Media games Games Puzzle pada materi Benua telah dilakukan dengan pembelajaran aktif yang menyenangkan peserta didik kelas IX - H SMP Negeri 1 Batu. Peserta didik juga bekerja sama dan tanggung jawab individu pada diri siswa sehingga siswa tidak selalu tergantung kepada teman dan guru. Berdasarkan pelaksanaan tindakan dan observasi yang dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa Media games Games Puzzle melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Tugas utama guru adalah menciptakan suasana proses belajar mengajar di dalam kelas agar terjadi interaksi kegiatan pembelajaran dengan media Games Puzzle yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik. Salah satu keberhasilan belajar tergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Metode pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan media Games Puzzle ini siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta tujuan belajar dapat tercapai, guru harus memiliki strategi-strategi tertentu. Salah satu langkah untuk memiliki strategi tersebut adalah penguasaan terhadap teknik-teknik penyajian atau biasa disebut dengan metode mengajar. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh guru.

Pembelajaran dengan media Games Puzzle disertai aktifitas belajar kelompok yang teratur sehingga ketergantungan pembelajaran pada struktur sosial pertukaran informasi antara anggota dalam kelompok dan tiap anggota bertanggungjawab untuk kelompoknya dan dirinya sendiri dan dimotivasi untuk meningkatkan pembelajar lainnya (. Belajar kooperatif dengan media Games Puzzle merupakan satu strategi pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan kumpulan-kumpulan kecil pelajar dengan memberi peluang untuk berinteraksi sesama mereka di dalam proses pembelajaran .

Dalam pembelajaran telah memberi pengalaman pada siswa untuk belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjukkan arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa". Gru berperan sebagai fasilitator

dalam membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Secara umum media *Games Puzzle* dalam pembelajaran IPS SMP tentang Benua memberikan manfaat baik bagi siswa,

Berdasarkan hasil penelitian ini *Media Games Games Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Bermain dengan media *Games Puzzle* dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan fikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak, sehingga akan terjadi kompetisi yang fair dan beragam dari anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan. Pengetahuan dan pengalaman yang menyenangkan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran kooperatif teknik *Media games Games Puzzle* Peningkatan aktivitas siswa pada penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif teknik Talking Stick dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dimana pada akhir penelitian metode pembelajaran kooperatif teknik *Media games Games Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran disebabkan karena seluruh kelompok yang ada saling ketergantungan positif, siswa lebih memahami aturan main dalam metode pembelajaran kooperatif teknik Talking Stick, dan juga penghargaan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pemberian penghargaan merupakan salah satu bentuk penguatan atas keberhasilan yang di peroleh kelompok. Sehingga melalui pemberian penghargaan tersebut siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan paparan data di atas untuk aspek afektif pada tiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar yang sangat tinggi. Peningkatan belajar pada aspek afektif ini ditandai dengan adanya perubahan siswa yang berkaitan dengan sikap dan nilai pada tiap siklusnya. Perubahan - perubahan yang terjadi antara lain pada : antusiasme, menanggapi pendapat saat diskusi kelas, mengerjakan tugas sesuai dengan bagian yang di dapatnya, menghargai pendapat saat diskusi kelas, tidak mendominasi dan aktif pada saat diskusi dalam pembelajaran

Dari hasil analisis diatas menunjukan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Johnson&Johnson (1989) dalam Meryawan (2007:64) yang menyatakan bahwa suasana belajar gotong royong menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, hubungan yang positif dan penyesuaian psikologi yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah – misahkan siswa.

Dalam metode pembelajaran dengan media *Games Puzzle* , daya serap siswa terhadap materi pembelajaran tentang Benua semakin meningkat karena dalam pembelajaran ini siswa saling membantu dan bekerjasama untuk memahami materi yang dipelajarinya. Siswa yang berkemampuan tinggi akan membantu siswa yang

berkemampuan rendah. Metode pembelajaran kooperatif teknik Media games Games Puzzle dapat melatih berbagai kemampuan siswa antara lain analisis, sintesis dan mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan suatu permasalahan dalam diskusi kelompok belajar.

Menurut Nisak (2011: 110), permainan *Games Puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.
- 2) Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- 3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta.
- 4) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- 5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa.
- 6) Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
- 7) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa. h) menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- 8) Menghibur para siswa di dalam kelas. Ketika metode *Games Puzzle* ini diterapkan pada kelas IX - Hyang lain pun ternyata proses dan hasil belajar siswa sama baiknya.

Belajar yang efektif sangat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran. Agar dapat meningkatkan hasil belajar perlu diperhatikan faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, misalnya keadaan jasmani sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan dengan orang yang belajarnya dalam keadaan kelelahan atau keadaan tidak sehat.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa, misalnya lingkungan sosial sekolah. Lingkungan sosial di sekolah adalah guru dan teman-teman sekelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Masyarakat, tetangga dan teman-teman sepermainan di sekitar rumah juga termasuk lingkungan sosial bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini ada beberapa kesimpulan yang dapat disimpulkan :

- 1) Kegiatan *Best Practice* (praktik baik) pembelajaran dengan judul “Media Games Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu Tahun Pelajaran 2021/2022” ditulis secara deskriptif dari hasil penelitian tindakan kelas. .
- 2) Siswa aktif dalam pembelajaran dengan Media Games Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu,. .
- 3) Hasil pembelajaran dengan Media *Games Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu. Dengan rincian skor aktivitas Guru dalam pembelajaran pada pertemuan pertama 65 % pada katagori

cukup, meningkat pada pertemuan ke 2 menjadi 85 % pada katagori Baik . Sedang aktivitas siswa dalam pembelajaran skornya 80 % pada katagori Baik..

2. Saran

- 1) Sudah waktunya dalam pembelajaran IPS SMP Guru berusaha untuk mengembangkan media dan sumber belajar yang interaktif.
- 2) Pada kesempatan lain perlu ada penelitian tentang model yang lain dengan respondennya adalah siswa yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Agboola dan Chen. 2012. “*Bring Character Education into Classroom*”. *European Journal of Education Research*, Vol. 1, No. 2, 163-170. University of the Incarnate Word
- Ahmad, Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta :Panitia Sertifikasi Guru. Rayon 13 Surakarta.
- Antari Ayuning Arsi, dkk . 2021. *Games Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran Ips Bagi Guru-Guru Sd/Mi di Kebumen Fakultas Ilmu Sosial UNNES* , file:///C:/Users/hp/Downloads/14-51-1-PB.pdf .
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asri Widowati. 2009. *Pengembangan Critical Thinking Melalui Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) dalam Pembelajaran Sains*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta,
- Ernawati. (2016). *Keefektifan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Setting Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah dan Partisip*
- Hamalik, Oemar (2004), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Haryanti ,2006. “*Analisis Faktor-Faktor Yang Menjadi Prediktor Organisasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan*” Tesis.Program Studi Magister ManajemenProgram Pasca Sarjana Universitas DiponegoroSemarang
- Johnson & Johnson. (1994) *Cooperatif Learning in The Classroom*. Virginia, Assciation for Supervision and Curriculum Development.
- Mahbub, 2011: *Media Pembelajaran Games Puzzle*. Jakarta Rosda Karya
- Meryawan . 2007. *Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif* . Bandung:Alfabeta
- Ni Komang Sri Adnyani Manuarti. 2021. *Pengembangan Media Games Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*.*Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32892>.
- Nisak (2011, *permainan puzzle dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Purwantoko. 2010. *Keefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pemahan IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6, 123-127.
- Putri Winsi Wardani . 2022. *Pengembangan Media Games Puzzle Kubus “Pak Rando” Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sdn Baciro Yogyakarta Development Of “Pak*

- Rando” Cube Games Puzzle For Social Studies Learning . UNY
file:///C:/Users/hp/Downloads/15182-33471-1-SM.pdf
- S Nasution . 2010. "Kurikulum dan Pengajaran," in Kurikulum dan. Pengajaran, Jakarta, Bumi Aksara,
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2009. Cooperative Learning Analisis Model. Pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sri Widyanarti . 2022. Penggunaan Media Games Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Va Sdn Rangkah I Tambaksari Surabaya PGSD FIP Universitas Negeri
file:///C:/Users/hp/Downloads/1007-Article%20Text-1888-1-10-20130125.pdf
- Suciati, A. 2010. Asah Ketajaman Otak Anak. Yogyakarta: Diva Press
- Sugiyono.2006.Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &. D.Bandung:Alfabeta.
- Sumantri, Numan. (2001). Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung : Rosda Karya.
- Supriya. (2016). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tri Ajeng Nurul Latifah, Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Games Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 Grati. Indonesian Journal Of Social Sciencve Education/.
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/3277/>
- Trianto (2009).Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif.Surabaya:Kencana.
- W.S. Winkel (1999), Psikologi Pengajaran, Jakarta : Grasindo.: