

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPA MELALUI MEDIA PUZZLE DI KELAS V
SD INPRES FATUFETO 1 KOTA KUPANG**

Magi Tallo
Guru pada SD Inpres Fatufeto I Kota Kupang
e-mail: magitallo@gmail.com

Abstrak

Hasil belajar siswa sangat berpengaruh pada penyampaian pembelajaran dan cara pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, dalam pembelajaran dibutuhkan media pendukung untuk menunjang keberhasilan belajar. salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *puzzle*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle*. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perecanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Data tentang kegiatan pembelajaran di kelas diperoleh dari pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan kriteria aktivitas yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada siklus I dengan nilai rata-rata 69,23% (baik), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,33% (sangat baik), adapun aktivitas siswa saat dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada siklus I dengan nilai 67,69% (baik), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,0% (sangat baik). Hasil belajar siswa yang diperoleh menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran IPA yaitu, siklus I memperoleh nilai rata-rata 68,18% dan nilai tersebut belum tuntas karena belum mencapai KKM yang ditetapkan SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang , sedangkan pada siklus II penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menunjukkan sebanyak 38 siswa dengan nilai rata-rata 86,36% sudah mencapai KKM dan 6 siswa belum mencapai ketuntasan minimum. Berdasarkan hasil analisi data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang .

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPA, Media Puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mencapai manusia yang berkualitas dan berkarakter. Oleh karena itu, jalannya proses pendidikan harus diselingi dengan kualitas pendidik serta sarana prasarana yang memadai supaya tercipta pendidikan yang baik. Di dalam pendidikan terdapat istilah kegiatan

belajar mengajar atau proses belajar mengajar yang disebut dengan pembelajaran.

Pembelajaran adalah usaha terencana dan tersusun dengan cara memanipulasikan sumber-sumber belajar sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Terkadang terjadi kendala dalam proses

penyampaian pesan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik, hal ini dapat mengganggu tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi yang disampaikan oleh pendidik. Permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar dapat diketahui dari hasil akhir pembelajaran yang merupakan tolak ukur dari keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Salah satu hasil belajar yang biasa dijadikan tolak ukur adalah nilai. Proses belajar mengajar dikatakan gagal apabila hasil akhir yang diperoleh siswa melalui tes tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah. Ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait satu dengan yang lain. Walaupun guru sudah menerangkan secara panjang lebar mengenai suatu materi namun belum tentu semua siswa dapat menerima dengan baik. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat menerima pelajaran jika hanya diterangkan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, guru-guru harus berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya dapat dengan mudah diterima oleh semua siswa.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi lebih menyenangkan. Banyak media pembelajaran yang ada, namun belum semua digunakan dan tidak menciptakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media gambar. Namun karena media gambar terlalu sering digunakan maka diperlukan media lain untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru ditantang untuk berinovasi dan menerapkan suatu media pembelajaran yang baru untuk siswa seperti menggunakan media *puzzle*. Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan siswa menjadi lebih mudah menerima pelajaran IPA yang akhirnya membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Media *puzzle* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat

membuat siswa lebih mudah menerima pelajaran IPA dan membuat hasil belajar siswa lebih meningkat. Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi suatu bentuk gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa. Media *Puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyuarakan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. Dari pengertian di atas Media *Puzzle* adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual dan gambar yang memuat potongan-potongan foto atau gambar yang dapat dirangkai menjadi suatu bentuk yang sesuai dengan bentuk yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang di temukan bahwa pada proses pembelajaran IPA, penggunaan media pembelajaran jarang digunakan hanya melakukan proses pembelajaran biasa seperti, guru menjelaskan dan siswa mencatat materi serta pemberian tugas. Apabila menerapkan media hanya menggunakan media yang sama seperti, media gambar dan belum bervariasi. Penggunaan media *puzzle* belum pernah digunakan dalam pembelajaran, pada hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa siswa kurang semangat dalam belajar.

Selain dari itu siswa juga tidak mengikuti proses belajar mengajar dengan serius, oleh sebab itu diperlukan penggunaan media baru yang belum pernah digunakan salah satunya yaitu media *puzzle*. Adapun hasil wawancara dengan guru bidang studi IPA, pada saat pembelajaran berlangsung siswa sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan, mengganggu teman, tidak memperhatikan guru dan suasana kelas tak terkendali pada saat pembelajaran, maka materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti ingin melihat bagaimanakah tingkat ketuntasan belajar siswa dengan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA pada tema ekosistem di kelas V SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang. Oleh karena itu peneliti akan mengkajinya

secara lebih mendalam dalam penelitian yang berjudul: "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle di Kelas V SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang ."

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Fatufeto I Kota Kupang pada tahun ajaran 2017/2018.

Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Fatufeto I Kota Kupang

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah rancangan yang akan dilakukan dalam penelitian, Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan (*classroom action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti di kelas atau bersama-sama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan kelas kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesi. Penelitian tindakan kelas menggunakan siklus, dalam setiap siklus mempunyai 4 tahapan yaitu, rancangan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan tindakan

Tahap 1: Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*), Dalam tahap ini, peneliti menentukan titik fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung, sehingga pelaksanaan tindakan kelas yang akan dilakukan terjadi secara realistik dan tidak ada yang ditutup-tutupi.

Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Tahap ke-2 dari penelitian tindakan yaitu pelaksanaan yang merupakan penerapan

isi rancangan, yaitu melakukan tindakan di kelas dengan menerapkan media *puzzle* pada pembelajaran IPA dengan materi rantai makanan.

Tahap 3: Pengamatan (*Observing*), Tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru mitra. Pada tahap ini, sebenarnya sedikit kurang tepat jika dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan harus dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Hal yang menjadi titik utama dalam tahap pengamatan yaitu aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*), Tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan dan mengevaluasi diri. Hasil refleksi selanjutnya menjadi dasar pelaksanaan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Hal yang menjadi titik utama dalam kegiatan refleksi yaitu pada aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle*.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan besar apabila ketuntasan belajar siswa mencapai 65 % secara individu dan 85 % secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru yang mengajar pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran IPA materi rantai makanan di kelas V SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, yang menjadi pengamat lembar observasi aktivitas guru adalah teman sejawat, dan yang mengamati lembar observasi aktivitas siswa.

Aktivitas Siswa selama Pembelajaran

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan media *puzzle* adalah sebagai berikut: siswa menjawab salam dan berdoa, siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran, siswa mendengarkan tujuan dan langkah-langkah dalam pembelajaran yang akan dilakukan siswa memperhatikan penjelasan guru tentang rantai makanan, siswa bekerja dalam

kelompok, ketepatan siswa dalam mengerjakan LKS, kerja sama siswa dalam mengerjakan LKS dan menyusun *puzzle*, siswa maju kedepan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, dan siswa melakukan evaluasi dan refleksi.

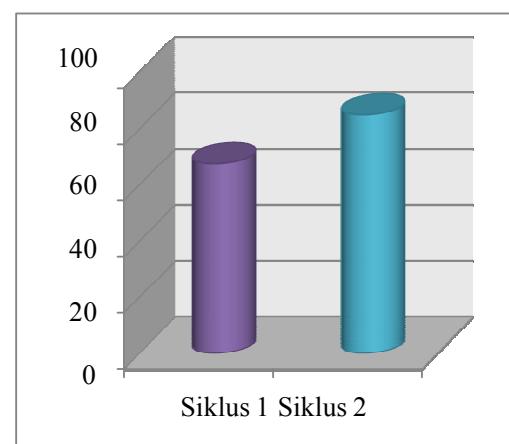
Pada siklus I, siswa kurang termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran seperti: ada beberapa siswa yang masih berbicara dengan temannya dan ada beberapa siswa tidak mendengarkan motivasi dari guru sehingga pada tahap selanjutnya masih ada siswa tidak semangat belajar dan masih ada mengganggu siswa lainnya dalam proses pembelajaran. motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik yaitu hasrat dan keinginan akan kebutuhan belajar dan faktor ektrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

Kemudian sebagian siswa tidak mampu menjawab pertanyaan tentang rantai makanan, disebabkan siswa tidak mendengarkan penjelasan guru. Kemudian ketepatan dan kerja sama dalam mengerjakan LKS dan belum terlihat karena masih ada siswa yang tidak memahami tentang rantai makanan. Pada saat evaluasi sebahagian siswa mempunyai nilai rendah dan masih ada siswa yang tidak senang terhadap anggota kelompoknya sendiri, sehingga siswa tidak mau bekerja sama dan berdampak pada penyusunan media *puzzle* yang masih kurang tepat.

Permasalahan yang sangat penting untuk diperhatikan adalah siswa belum mampu memahami tentang materi rantai makanan untuk menyelesaikan soal, padahal teori yang sudah dijelaskan dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal. Maka pada siklus II peneliti mengajak siswa untuk mendengarkan motivasi dan langkah pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar, setelah itu menyederhanakan penjelasan tentang rantai makanan agar siswa mudah memahami membimbing siswa dalam menyusun media *puzzle*. Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini berjalan seperti rancangan di RPP serta nilai hasil tes siswa secara klasikal sangat baik. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih kurang serius dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan

menggunakan media *puzzle* pada tema ekosistem meningkat pada siklus ke II. Hal ini disebabkan karena aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan akhir sudah terlaksana sesuai dengan RPP. Adapun perbandingan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram batang dibawah ini.



Gambar.1 Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa

Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* adalah sebagai berikut: guru melakukan apersepsi, guru memotivasi siswa dalam menghubungkan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menjelaskan materi rantai makanan, guru menperkenalkan jenis hewan bedasarkan makanannya melalui gambar yang ditempel di papan tulis, guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, guru menegaskan kembali hal-hal penting yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan dan guru memberikan evaluasi kepada siswa.

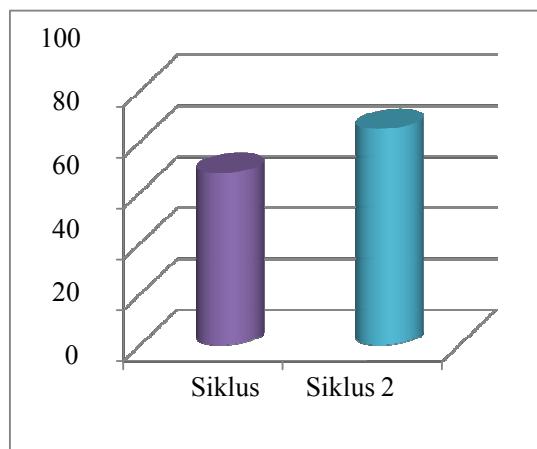
Pada siklus I ada beberapa kegiatan yang tidak sesuai dengan perencanaan, seperti pada saat guru memotivasi siswa untuk belajar dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan seperti: siapakah yang belum memahami tentang rantai makanan? Apakah sudah mengerti tentang cara menentukan kedudukan hewan dalam rantai makanan? Namun hanya beberapa yang bertanya, dan yang lain tidak memperhatikannya. Kemudian pada saat guru

mengarahkan siswa dalam kelompok untuk saling berdiskusi, namun masih ada siswa yang tidak mau mengerjakan secara bersama-sama.

Kemudian pada saat guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil yang telah didiskusikan yaitu sebagian besar siswa masih kurang percaya diri untuk maju ke depan. Kemudian pada saat guru menegaskan kembali hal-hal penting yang telah diajarkan seperti: merespon tiap-tiap kesimpulan yang telah siswa berikan dengan memujinya dan memberi nilai serta hadiah untuk kelompok yang nilai tertinggi serta guru menambahkan kesimpulan yang belum siswa simpulkan.

Permasalahan yang perlu diperbaiki dari aktivitas guru adalah penjelasan materi harus lebih jelas dan menggunakan bahasa yang sederhana agar siswa mudah dalam memahaminya. Kemudian guru harus mengatur waktu sesuai dengan langkah pembelajaran yang telah ditentukan dalam RPP. Pada siklus II Kemampuan guru secara keseluruhan meningkat dan permasalahan pada siklus I sudah diperbaiki serta hasil penilaian tentang aktivitas guru tidak perlu ada perbaikan hanya perlu untuk di tingkatkan. Karena pada siklus II guru telah meminimalisir kesalahan yang terjadi pada siklus I dan siswa sudah memahami cara penggunaan media *puzzle* serta langkah-langkah pembelajaran berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam RPP.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada tema ekosistem meningkat dari tiap-tiap siklus. Hal ini disebabkan karena kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti dan akhir sudah terlaksana sesuai dengan RPP, dan tercukupi sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Berikut ini adalah perbandingan aktivitas guru pada pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle* pada siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.



Gambar.2 Diagram Perbandingan Aktivitas Guru

Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peneliti menggunakan soal tes sebagai instrument penelitian. Kemampuan siswa diuji setelah siswa mempelajari materi yang diberikan guru (peneliti). Pada tahap awal siswa di berikan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan siswa juga menyusun *puzzle* sesuai dengan petunjuk LKS, setelah pembelajaran selesai, guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan soal *post tes* yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal.

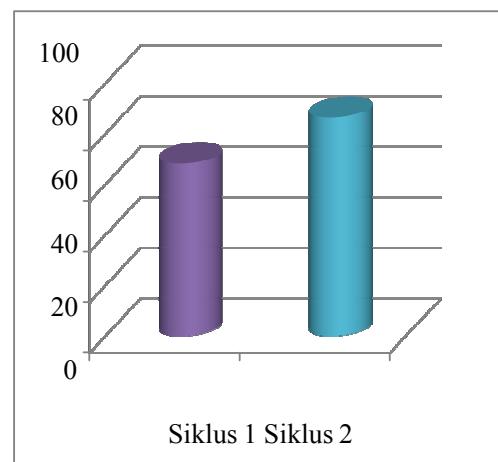
Siswa baru dikatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di kelas tersebut yaitu 75 untuk ketuntasan individu, sedangkan ketuntasan klasikal 80% sebagaimana yang telah ditetapkan di sekolah tersebut. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang menggunakan media *puzzle*, pada siklus I yaitu dari 44 siswa terdapat 30 siswa yang tuntas belajar secara klasikal yaitu 68,18% dan siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 14 siswa secara klasikal yaitu 31,82%, pada siklus II dari 44 siswa terdapat 38 siswa yang tuntas belajar secara klasikal yaitu 86,36% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa secara klasikal yaitu 13,64%.

Namun setelah pembelajaran IPA dilaksanakan menggunakan media *puzzle* pada materi rantai makanan menunjukkan bahwa, nilai hasil evaluasi pada siklus I 30 siswa yang tuntas belajar secara klasikal

yaitu 68,18% dan siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 14 siswa secara klasikal yaitu 31,82%. pada siklus I ini siswa belum tuntas secara klasikal dan KKM yang ditentukan oleh sekolah tersebut. Wahid murni menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Pada siklus II, hasil evaluasi belajar siswa menggunakan media *puzzle* sudah meningkat dari siklus I yaitu dari 44 siswa terdapat 38 siswa yang tuntas belajarnya secara klasikal 86,36% dan siswa yang tidak tuntas 6 siswa secara klasikal yaitu 13,64%. Hal ini menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media *puzzle* di SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Dengan demikian penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya, walaupun masih terdapat sebagian siswa yang belum tuntas belajar secara individu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, “Media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa termotivasi dalam belajar dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran”, karena pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat menarik perhatian siswa dan siswa belajar sambil bermain serta pengalaman dalam belajar lebih banyak didapat. Maka dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran IPA pada tema ekosistem dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini perbandingan hasil tes siklus I dan siklus II yang disajikan dalam bentuk diagram yaitu:



Gambar.3 Diagram Perbandingan Hasil Tes Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data tentang peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui media *puzzle* pada tema ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPA pada ekosistem melalui media *puzzle* pada siswa kelas V SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang adalah sebagai berikut: mendengar dan memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran, menjelaskan materi tentang rantai makanan dan membagikan media *puzzle* pada setiap kelompok, membimbing siswa dalam menyusun *puzzle* dan siswa menyusun *puzzle*, mempresentasikan hasil kerja kelompok, membuat kesimpulan tentang materi rantai makanan dan melakukan evaluasi dan refleksi.
2. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPA pada tema ekosistem melalui media *puzzle* pada siswa kelas V SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang adalah sebagai berikut: melakukan apersepsi, memotivasi siswa, menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran, menjelaskan materi dan membagikan media *puzzle*, membimbing siswa dalam menyusun media *puzzle* berdasarkan LKS, meminta siswa mempresentasikan kerja kelompok masing-masing, meminta siswa menarik

- kesimpulan, mengecek pemahaman dan memberi umpan balik, memberikan soal evaluasi.
3. Hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 68, 18%, pada siklus II naik menjadi

86,36%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa melalui media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran disekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Al-azizy, Suciaty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Departemen Nasional Pendidikan.
- Dimyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Garnida. D, Rudy B. 2002. *Pendidikan IPA Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Ditjen Binbaga Departemen Agama.
- Heri, Sulistyanto, dkk. 2008. *Ilmu pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas. <http://ansud-site.blogspot.com/2016/05/materi tema-8-kurikulum-2013-tentang.html>. Diakses tanggal 12 februari 2017.
- Iskandar. 2009. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Kurnia, Ingridwati, Dkk. 2007 *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kunandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- , 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Maslikah, Susapti. 2009. *Ilmu Alamiah Dasar*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Sudjana. 1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Cet. 6.
- Oemar, Hamalik. 2007. *Metode Belajar dan kesulitan-kesulitan belajar*. Bandung: