

**Upaya Peningkatkan Pemahaman Siswa Materi Pewarisan  
Sifat Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas IX-1  
Semester Ganjil Smp Negeri 1 Tapaktuan**

**Hartinisari Nasution**

Hartinisari Nasution adalah Guru pada SMP Negeri 1 Tapaktuan, Provinsi Aceh, Indonesia  
Email :

**Abstrak,**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : Apakah penggunaan media pembelajaran *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IX-1 materi Pewarisan Sifat pada SMP Negeri 1 Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas 2 siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Tapaktuan tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 32 siswa yang terdiri dari 14 siswa dan 18 siswi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan membandingkan kondisi awal dengan hasil-hasil yang dicapai pada setiap siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada akhir siklus II, ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 90,63 % (29 siswa) dan yang belum ketuntasan belajar sebesar 9,67% (3 siswa) serta nilai rata- rata kelas siklus II sebesar 78,75 dibandingkan dengan kondisi awal, ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 9,37 % (3 siswa) dan yang belum ketuntasan belajar sebesar 90,63 % (29 siswa) serta nilai rata- rata kelas sebesar 62,19. Adapun hasil observasi pada proses pembelajaran menunjukkan perubahan sikap siswa lebih aktif dan gembira. Secara keseluruhan rata-rata kelas mencapai kenaikan sebesar 26,62 % dan ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan mencapai peningkatan sebesar 81,26 %.jika dibandingkan dengan kondisi awal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan medial *Puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA untuk materi Pewarisan Sifat pada siswa SMP Negeri 1 Tapaktuan.

Katakunci : hasil belajar, media pembelajaran *puzzle*

**PENDAHULUAN**

Pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran sains yang memiliki konsep-konsep yang sulit dan abstrak. Konsep-konsep dalam pelajaran IPA harus dipahami oleh peserta didik karena konsep tersebut akan menjadi dasar untuk memahami materi IPA selanjutnya. Fakta tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPA menekankan peserta didik untuk dapat memahami konsep bukan hanya sekedar menghafal sehingga

dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung peserta didik memahami materi secara utuh, salah satu faktor yang dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan yaitu peserta didik harus terlibat langsung dalam setiap proses pembelajaran maka peserta didik akan menguasai konsep yang sedang mereka pelajari.

Proses pembelajaran diharapkan dapat menyebabkan terjadi aktivitas peserta didik seperti peserta didik mau dan mampu mengungkapkan pendapat sesuai dengan apa yang ia pahami. Selain itu diharapkan pula peserta didik mampu berinteraksi secara positif antara peserta didik dengan peserta didik sendiri maupun antara peserta didik dengan pendidik, apabila ada kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam belajar. Peserta didik dapat mengkaji dan menganalisis permasalahan-permasalahan yang terkait dengan materi pelajaran. Proses pelajaran harus menekankan penguasaan konsep peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Penguasaan konsep yang optimal oleh peserta didik akan berimplikasi pada prestasi belajar yang dicapai. Untuk mencapai penguasaan konsep yang baik diperlukan perbaikan-perbaikan metode pembelajaran serta media pembelajaran.

Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5, Allah swt telah mengisyaratkan agar manusia mau belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan. Perintah Allah ini dalam firman-Nya yang Artinya : *"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya"*.

Ayat tersebut mengandung perintah membaca, membaca berarti berfikir secara teratur atau sistematis dalam mempelajari firman dan ciptaannya, berfikir dengan mengkorelasikan antara ayat qauliah dan kauniah manusia akan mampu menemukan konsep-konsep sains dan ilmu pengetahuan. Bahkan perintah yang pertama kali dititahkan oleh Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW , dan umat islam sebelum perintah-perintah yang lain adalah membaca, dengan membaca manusia dapat mengembangkan sains dan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan diperoleh di awali dengan cara membaca, karena membaca adalah kunci dari ilmu pengetahuan, baik membaca ayat qauliah maupun ayat kauniah, sebab manusia itu lahir tidak mengetahui apa-apa, pengetahuan manusia itu diperoleh melalui proses belajar dan melalui pengalaman yang dikumpulkan oleh akal serta indra pendengaran serta penglihatan demi untuk mencapai kejayaan, kebahagiaan dunia dan akhirat. Al-Qur'an selalu memerintahkan manusia untuk mendaya gunakan potensi akal, pengamatan, pendengaran, semaksimal mungkin manusia tersebut mengumpulkan pengetahuan melalui proses belajar untuk menguasai konsep-konsep ilmu pengetahuan yang dipelajarinya.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar dan mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. Dalam proses pembelajaran media sangat dibutuhkan, karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan, dari pendidik ke peserta didik.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang ikut serta membantu guru memperkaya wawasan peserta didik serta media sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *vidiorecorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi dan komputer. Sehingga media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Pemanfaatan media dapat memperbaiki permasalahan dalam pendidikan. Secara umum media berperan membuat pendidikan menjadi lebih produktif, berdaya mampu tinggi, aktual dan menarik. Secara khusus, media bermanfaat untuk menyederhanakan materi pelajaran yang kompleks, menampakkan yang besar, menampakkan yang kecil, mempercepat dan memperlambat proses, mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat, menunjukkan beroperasinya suatu proses dan lain sebagainya. Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran dengan begitu dalam proses pembelajaran harus diintegrasikan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media dan teknologi dapat memberikan kontribusi yang optimal terhadap kualitas hasil belajar peserta didik, untuk itu penggunaan media dan teknologi harus diintegrasikan dengan kegiatan belajar para peserta didik. Kita ketahui bahwa efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Kegiatan pembelajaran IPA dibutuhkan. Suatu media pembelajaran yang sesuai dengan hakikat pembelajaran IPA untuk menyampaikan bahan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan hakikat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

IPA adalah ilmu sains yang membutuhkan fakta atau realita secara nyata, untuk menghadirkan suatu materi pembelajaran membutuhkan data yang objektif. Artinya peserta didik harus benar-benar dapat melihat dengan jelas serta memahami materi yang diajarkan sehingga tercapai tujuan pembelajaran khusus dari materi tersebut. Materi Pewarisan Sifat merupakan materi yang menuntut adanya penjelasan yang rinci disertai gambar-gambar yang jelas. Sehingga diperlukannya media untuk menyampaikan materi tersebut. Selain itu materi Pewarisan Sifat merupakan materi yang dianggap sulit oleh peserta didik. Kondisi tersebut membutuhkan bahan ajar dan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi tersebut. Materi Pewarisan Sifat merupakan materi yang kompleks sehingga berpotensi menyebabkan ketidakpahaman.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses belajar mengajar yang tidak membosankan akan tercipta, jika guru memahami secara tepat tentang tingkat perkembangan anak. Dengan pemahaman tersebut guru diharapkan dapat menempatkan alat permainan secara tepat. Alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak akan memacu perkembangan mereka. Selain itu, alat permainan juga berfungsi sebagai

dorongan tantangan bagi anak. Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu.

Manusia, hewan, dan tumbuhan mempunyai sifat-sifat yang berbeda. Sifat-sifat beda yang terdapat pada makhluk hidup dikendalikan oleh materi genetik. Materi genetik ini berupa substansi yang disebut gen. Jumlah gen sangat banyak untuk menyeimbangi banyaknya makhluk hidup. Kumpulan gen-gen tersebut disebut kromosom. Kromosom akan menempati sebuah sel, dan sel tersebut memiliki kromosom yang berbedabeda.

Menurut para pakar psikologi, permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan dalam suasana seperti itu, sudah terbukti bahwa tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengenai cara untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu, dan berkomunikasi. Hal itu berarti bahwa permainan menjadi sebuah contoh sebagai suatu keadaan yang sebenarnya. Menggunakan permainan sebagai alat untuk menyampaikan materi memiliki banyak keuntungan seperti pembelajaran akan lebih menyenangkan. Mengingat bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar, maka pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya seperti media *puzzle*.

Media pembelajaran *Puzzle* merupakan permainan jenis teka-teki menyusun potongan-potongan gambar. Manfaat bermain *puzzle* menurut Christ antara lain: mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Permainan edukasi akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan selain itu juga memiliki beberapa manfaat bagi peserta didik.

Media pembelajaran *Puzzle* memiliki kelebihan yang dapat kita jadikan pertimbangan sebagai subjek penelitian, antara lain: Dapat menyeragamkan penyampaian materi, Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, Proses belajar peserta didik lebih interaktif, Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dan bahan ajar, Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Tidak semua jenis media dapat digunakan karena biaya yang mahal untuk pembelian atau pembuatan media dan kurangnya kemampuan guru untuk mengoperasikan suatu media, oleh karena itu diperlukan suatu media yang inovatif, mudah dioperasikan, dan menarik bagi peserta didik. Adapun kelemahan metode permainan *puzzle* yaitu, membutuhkan waktu yang lebih lama dan menuntut kreativitas pengajar.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pewarisan Sifat Dalam Perkawinan Silang Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IX-1 Semester Ganjil SMP Negeri 1 Tapaktuan”.

## **PROSEDUR PENELITIAN**

### Sumber data

Yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Tapaktuan berjumlah 32 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan kompetensi dasar Pewarisan Sifat

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa sebagai subyek penelitian. Data yang dikumpulkan dari siswa meliputi data tes tertulis. Tes tertulis dilaksanakan pada setiap akhir siklus, sedangkan kualitatif adalah hasil pengamatan langsung terhadap pelaksanaan kegiatan siklus. Selain siswa sebagai sumber data, penulis juga menggunakan teman sejawat sesama guru sebagai sumber data.

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Metode Dokumentasi.

Dokumentasi merupakan usaha mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang materi pelajaran IPA, media pembelajaran *Puzzle*, sarana dan pra sarana belajar dan data lain yang berhubungan dengan penelitian yang terdapat di SMP Negeri 1 Tapaktuan

#### 2. Metode Observasi.

Metode observasi diartikan sebagai metode penelitian dengan pengamatan yang dicatat dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang kondisi dan situasi di lingkungan maupun mengenai proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Tapaktuan dan penggunaan media pembelajaran *Puzzle*.

#### 3. Metode Wawancara.

Metode wawancara yaitu proses untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya dengan si penjawab dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media pembelajaran *Puzzle* di SMP Negeri 1 Tapaktuan.

### Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknis analisis deskriptif yaitu dengan membandingkan hasil belajar pada siklus I dengan hasil belajar pada siklus II.

Pembahasan penelitian ini melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing siklus mempunyai 4 tahapan yaitu : 1. Perencanaan; 2. Pelaksanaan; 3. Observasi; dan 4. Refleksi

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Siklus I

#### Perencanaan dan Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- Menentukan pokok bahasan, materi yang akan diajarkan yaitu Pewarisan Sifat
- Mempersiapkan sumber belajar, seperti buku IPA Kelas IX
- Menyusun silabus pembelajaran, RPP, dan kisi-kisi pembelajaran.
- Membuat lembar observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.
- Membuat perangkat tes untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan penelitian memiliki beberapa kegiatan yaitu :

- Guru menjelaskan materi tentang Pewarisan Sifat.
- Dalam melaksanakan penggunaan media *puzzle* ini Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, selanjutnya menginstruksikan siswa untuk memberikan nama masing-masing kelompok agar mudah membedakannya.
- Selanjutnya Guru membagikan *puzzle* untuk dikerjakan bersama kelompok, media *puzzle* terkait tentang Pewarisan Sifat dan menginstruksikan siswa untuk menyusun rangkaian *puzzle*.
- Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Setelah itu masing-masing perwakilan kelompok maju kedepan menjelaskan hasil diskusinya.
- Selanjutnya Guru meluruskan jawaban apabila ada kesalahan.
- Guru menarik kesimpulan tentang materi Pewarisan Sifat.
- Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam

#### Observasi

Hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi dan untuk merencanakan rencana tindakan pada siklus II

Tabel  
Hasil Rekap Nilai Tes Siklus I

No	Angka	Huruf	Arti Lambang	Jumlah	Persen
1	85-100	A	Sangat Baik	2	6,25 %
2	75-84	B	Baik	12	37,50 %
3	65-74	C	Cukup	7	21,87 %
4	55-64	D	Kurang	10	31,25 %
5	<54	E	Sangat Kurang	1	3,12 %
		Jumlah		32	100 %

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Dari hasil tes siklus I, menunjukkan bahwa hasil yang mencapai nilai A (sangat baik) sebanyak 2 siswa (6,25 %), yang mendapat nilai B (baik) sebanyak 12 siswa (37,50 %), yang mendapat nilai C (cukup) sebanyak 7 siswa (21,87%), yang mendapat nilai D (kurang) sebanyak 10 orang (31,25 %) dan yang mendapat nilai E (sangat kurang) sebanyak 1 siswa (3,12 %).

Refleksi

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal pada prasiklus dengan hasil tes kemampuan siklus I dapat dilihat adanya pengurangan jumlah siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada pra siklus jumlah siswa yang dibawah KKM sebanyak 29 siswa dan pada akhir siklus I berkurang menjadi 10 siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 62,19 menjadi 69,22. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pra siklus, seperti disajikan dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2  
Perbandingan Hasil Nilai Tes Pra Siklus dan Siklus I

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa yang berhasil	
		Pra Siklus	Siklus I
1	A (85-100)	1	2
2	B (75-84)	2	12
3	C (65-74)	6	7
4	D (55-64)	21	10
5	E (<54)	2	1
	Jumlah	32	32

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Tabel 3  
Perbandingan Ketuntasan Belajar antara Pra Siklus dan Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa			
		Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	Tuntas	3	9,37%	14	43,75%
2	Belum Tuntas	29	90,63%	18	52,25%
	Jumlah	32	100%	32	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan data pada tabel 4.4 diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar, khususnya pada kompetensi dasar Pewarisan Sifat. Oleh karena itu, rata-rata kelas pun mengalami kenaikan 7,03 %. Walaupun sudah terjadi kenaikan seperti tersebut diatas, namun hasil tersebut belum optimal. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, karena sebagian siswa beranggapan bahwa kegiatan secara bersama akan mendapat prestasi yang sama. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran pada siklus II.

### Hasil Siklus II

Pada dasarnya siklus II sama dengan pada siklus I, siklus II merupakan perbaikan dari siklus I, terutama didasarkan atas hasil refleksi pada siklus I. Tahapannya tetap perencanaan, pada tahap perencanaan guru membuat RPP dan media pembelajaran *Puzzle*. Pada tahap ini Guru mengulang kembali penjelasan materi tentang Pewarisan Sifat dan membagi siswa menjadi 5 kelompok, selanjutnya Guru membagikan *puzzle* untuk dikerjakan bersama kelompok dan menginstruksikan siswa untuk menyusun rangkaian *puzzle*. Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Setelah itu masing-masing perwakilan kelompok maju kedepan menjelaskan hasil diskusinya.

Observasi pada siklus II, diperoleh data yang sudah optimal,. Hal ini dikarenakan peneliti sudah mampu menguasai kelas dengan baik dengan bersikap tegas kepada para siswa yang berbuat gaduh sendiri, dan para siswa pun sudah beradaptasi dengan media pembelajaran *Puzzle*, jadi pada siklus II ini peneliti dengan siswa maupun siswa dengan siswa sudah mampu bekerja sama dengan baik. Hasil pengamatan pada siklus II dapat dideskripsikan seperti pada tabel 5 berikut ini. Untuk memperjelas data hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4  
 Nilai Tes Siklus II

No	Angka	Huruf	Arti Lambang	Jumlah	Persen
1	85-100	A	Sangat Baik	6	18,75 %
2	75-84	B	Baik	23	71,87 %
3	65-74	C	Cukup	3	9,38 %
4	55-64	D	Kurang	0	0 %
5	<54	E	Sangat Kurang	0	0 %
		Jumlah		32	100 %

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Dari hasil tes siklus II, menunjukkan bahwa hasil yang mencapai nilai A (sangat baik) sebanyak 6 siswa (18,75 %), yang mendapat nilai B (baik) sebanyak 23 siswa (71,87 %), yang mendapat nilai C (cukup) sebanyak 3 siswa (9,38 %), yang mendapat nilai D dan E. Sedangkan nilai rata-rata 78,75

Ketuntasan belajar pada siklus II dapat ditabulasikan seperti pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 5  
 Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Tes Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	JumlahSiswa	
		Jumlah	Persen
1	Tuntas	29	90,63 %
2	Belum Tuntas	3	9,37 %
	Jumlah	32	100 %

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan data pada tabel 4.6 tersebut di atas, diketahui bahwa pada siklus II ini terdapat 29 siswa (90,63 %) yang memiliki nilai di atas KKM sebesar 75 yang dinyatakan tuntas belajar dan hanya 3 siswa (9,37 %) memiliki nilai di bawah KKM yang berarti sudah ada peningkatan.

Refleksi

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal pada prasiklus, hasil tes siklus I dengan hasil tes kemampuan siklus II dapat dilihat adanya pengurangan jumlah siswa yang belum tuntas. Pada pra siklus jumlah siswa yang dibawah KKM sebanyak 29 siswa dan pada akhir siklus I berkurang menjadi 18 siswa dan pada siklus II hanya tinggal 3 siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 62,19 menjadi 69,22 dan naik menjadi 78,75. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pra siklus dan siklus I. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini :

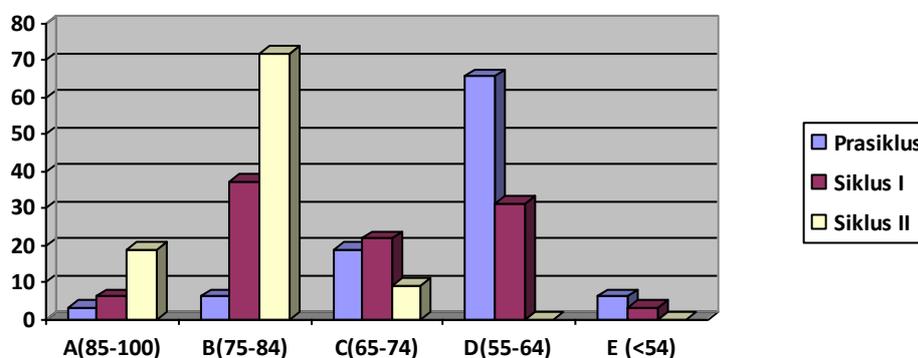
Tabel 6  
Perbandingan Hasil Nilai Tes Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa yang berhasil		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	A (85-100)	1	2	6
2	B (75-84)	2	12	23
3	C (65-74)	6	7	3
4	D (55-64)	21	10	0
5	E (<54)	2	1	0
	Jumlah	32	32	32

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Untuk lebih jelas, perbandingan nilai siswa pada periode prasiklus dan setelah pembelajaran metode demonstrasi diterapkan pada periode pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

Gambar 1  
Grafik Perkembangan Nilai Test Siswa



Sumber : Hasil Olahan Data Penelitian 2021

Jika membandingkan nilai siswa dengan KKM mata pelajaran IPA, maka dapat dihaikan tabel perbandingan niali pada ketiga periode tersebut, prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7  
Perbandingan Ketuntasan Belajar antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa					
		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	Tuntas	3	9,37%	14	43,75%	29	90,63%
2	Belum Tuntas	29	90,63%	18	52,25%	3	9,67%
Jumlah		32	100%	32	100%	32	100%

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Fuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Tapaktuan tahun pelajaran 2018/2019 khususnya pada kompetensi dasar Pewarisan Sifat. Hal ini dapat dianalisis dan dibahas sebagai berikut :

Tabel 8  
Perbandingan Kegiatan dan Hasil pada Siklus I dan Siklus II

No	Siklus I	Siklus II
<b>1</b>	<b>Tindakan</b>	<b>Tindakan</b>
	Pembelajaran menggunakan model <i>Fuzzle</i>	Pembelajaran menggunakan model <i>Fuzzle</i>
<b>2</b>	<b>Hasil Belajar</b>	<b>Hasil Belajar</b>
	❖ Ketuntasan	❖ Ketuntasan
	~ Tuntas : 14 siswa (43,75 %)	~ Tuntas : 29 siswa (90,63 %)
	~ Belum tuntas : 18 siswa (52,25 %)	~ Belum tuntas : 3 siswa (9,67 %)
	❖ Nilai Tertinggi : 90	❖ Nilai Tertinggi : 90
	❖ Nilai terendah : 60	❖ Nilai terendah : 70
	❖ Nilai rata-rata : 69,22	❖ Nilai rata-rata : 78,75
		❖ Refleksi
		Nilai rata-rata meningkat 9,38
		= $9,53/69,22 \times 100\% = 13,76\%$
<b>3</b>	<b>Proses belajar</b>	<b>Proses belajar</b>
	❖ Proses pembelajaran ada perubahan, siswa mulai aktif	❖ Proses pembelajaran siswa aktif dan kreatif serta mandiri
	❖ Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran	❖ Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan masing-masing siswa punya tugas mandiri

❖ Sudah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa	❖ Sudah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa secara lebih optimal lagi
❖ Kreatifitas, kerjasama, tanggung jawab mulai tampak.	❖ Kreatifitas, kerjasama, tanggung jawab dan ide lebih tinggi

Sumber : Hasil Olahan Data Penelitian 2021

Dengan melihat perbandingan hasil tes siklus I dan siklus II ada peningkatan, baik dilihat dari ketuntasan belajar maupun hasil perolehan nilai rata-rata kelas. Dari sejumlah 32 siswa masih ada 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan, hal ini memang keempat siswa tersebut harus mendapat perhatian lebih dari guru. Ketuntasan belajar pada siklus II meningkat sebesar 50 % dibanding pada siklus I dan rata-rata nilai kelas meningkat sebesar 9,38. Nilai tertinggi pada siklus I sebesar 90 hanya diperoleh oleh 2 siswa sedangkan pada siklus II nilai tertinggi sebesar 90 diperoleh 5 siswa. Nilai terendah pada siklus I sebesar 60 sedangkan nilai terendah pada siklus II sebesar 70. Belum sangat memuaskan hasil yang diperoleh siswa mungkin bisa disebabkan oleh kondisi ruangan yang kurang nyaman dikarenakan panas. Namun dari hasil pengamatan tampak kegembiraan dan peningkatan motivasi belajar dari siswa.

Secara umum dari hasil pengamatan dan tes sebelum pra siklus, hingga siklus II, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media *Fuzzle* pada kompetensi dasar Pewarisan Sifat dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IX-1 SMP Negeri 1 Tapaktuan.

Dari hasil penelitian, dapat dilihat dan telah terjadi peningkatan pemahaman pengetahuan tentang pewarisan sifat pada siswa kelas XI-1 SMP Negeri 1 Tapaktuan melalui media pembelajaran *Fuzzle*. Dari hasil penelitian tindakan kelas ini telah terjadi peningkatan nilai rata-rata yaitu sebesar 62,19 pada pra siklus menjadi sebesar 69,22 pada siklus I dan meningkat menjadi sebesar 77,5 pada siklus II. Sedangkan ketuntasan belajar meningkat sebesar 43,75 % pada siklus I dan 90,63 % pada siklus II. Dari hasil observasi kelas juga terjadi peningkatan motivasi, keaktifan, kreatifitas dan tanggungjawab siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dalam proses pembelajaran. Siswa juga selalu berharap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Fuzzle* dapat terus dilaksanakan guru baik untuk mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran yang lain. Penggunaan media *Fuzzle* dalam pembelajaran materi pewarisan sifat telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Tapaktuan semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fuzzle* dalam pembelajaran mata pelajaran IPA khususnya pada kompetensi dasar pewarisan sifat bagi siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Tapaktuan semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 dapat terlihat hasil belajar pada akhir siklus I, ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 43,75 % (14 siswa) dan yang belum mencapai

ketuntasan belajar sebesar 52,25 % (18 siswa), sedangkan pada akhir siklus II, ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 90,63 % (29 siswa) dan yang belum ketuntasan belajar sebesar 9,67% ( 3 siswa).

Dengan nilai rata- rata kelas siklus I sebesar 69,22 dan nilai rata- rata kelas siklus II sebesar 78,75. Adapun hasil observasi pada proses pembelajaran menunjukkan perubahan sikap siswa lebih aktif dan gembira. Secara keseluruhan rata-rata kelas mencapai kenaikan sebesar 23,93 % dan ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan mencapai peningkatan sebesar 2900 % jika dibandingkan dengan kondisi awal .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Bahri, Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- Bachtiar, Harsja. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers. 2012.
- Basyiruddin, M. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama. 2010
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2016
- D, Yulianti, Dkk. *Penerapan Jigsaw Puzzle Competition Dalam Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP*". *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 2010
- Dwidjoseputro. *Dasar-Dasar Mikrobiologi*. Jakarta: Djambatan.
- Intan Kurniawati. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan*. 2014
- M. Rohwati, *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol. 1 No. 1 (2012)
- M. Rohwati, 2012, "Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup". *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*.
- Neil A. Campbell. *Biologi Edisi Ke Delapan Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. 2012
- Ngalim Purwanto. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: RosdaKarya, 1992.
- Nuriah, Alfiatun. *Efektifitas Kombinasi Kooperatif Time Token dengan Picture Puzzle pada Materi Sistem Peredaran Darah di SMPN 2 Gabus Kabupaten Pati* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2013
- Nuryani R. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Bandung: Fpmipa Upi. 2003