

Tersedia secara online di

PISCES**Proceeding of Integrative Science Education Seminar**Beranda prosiding : <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>**Artikel****Peningkatan Komunikasi Siswa Melalui Media Pembelajaran *Puzzle***Rotania Ummul Latifah^{1*}, Anisatul Farida², Ulinnuha Nur Faizah³^{1,3}Institut Agama Islam Negeri Ponorogo²MIN 2 Ponorogo*Corresponding Address: rotaniaummul02@gmail.com**Info Artikel**

2nd AVES
Annual Virtual Conference of
Education and Science 2022

Kata kunci:

Komunikasi,
PPKn,
Media Pembelajaran Puzzle

ABSTRACT

Keterampilan yang perlu dimiliki agar meningkatkan peran siswa dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya yaitu keterampilan berkomunikasi. Dalam kehidupan sehari-hari banyak dijumpai siswa yang kurang memiliki kemampuan berbicara yang baik dan mereka hanya sekedar berbicara sehingga menyebabkan orang lain sulit memahami apa yang dibahas oleh pembicara. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan komunikasi siswa melalui media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran PPKn di kelas V MIN 2 Ponorogo tahun ajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), dilaksanakan dengan dua siklus. Lokasi penelitian di MIN 2 Ponorogo Desa Lengkong Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V MIN 2 Ponorogo tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 siswa. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa, guru dan dokumen. Peningkatan komunikasi siswa melalui media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran PPKn pada siklus I memperoleh 10 siswa tuntas dengan presentase 50% dan siswa yang tidak tuntas 10 siswa dengan presentase 10% dengan rata-rata klasikal 77, meningkat pada siklus II memperoleh 18 siswa tuntas dengan presentase 90% dan siswa tidak tuntas 2 siswa dengan presentase 10% dengan rata-rata klasikal 83. Hasil peningkatan komunikasi siswa melalui media *puzzle* mata pelajaran PPKn pada siklus I sebesar 50% dengan kriteria cukup memperoleh rata-rata siswa yang tuntas 10 siswa, mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 90% dengan kriteria baik memperoleh rata-rata siswa yang tuntas 18 siswa. Hasil penelitian PTK yang dilaksanakan pada kelas V MIN 2 Ponorogo dapat disimpulkan bahwa terdapat perkembangan berkomunikasi peserta didik melalui media pembelajaran *puzzle*.

© 2022 Rotania Ummul Latifah, Anisatul Farida, Ulinnuha Nur Faizah.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang harus dicapai, hal ini dikarenakan pendidikan berkedudukan sebagai fundamental yang berfungsi sebagai penggerak sumber daya manusia. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia maka diperlukan suatu pembaruan yaitu dengan melakukan pembaruan kurikulum yang kemudian diterapkan disekolah-sekolah dan dilaksanakan dengan baik oleh warga sekolah. Berkaitan dengan hal tersebut dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57

Tahun 2014 mengenai K13 Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyyah maka kurikulum harus mampu berpartisipasi dengan bermasyarakat, berbangsa serta bernegara, oleh karena itu pendidikan hendaknya menjadikan peserta didik mempunyai kemampuan yang efektif, kreatif, inovatif, serta produktif.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai ilmu yang mendasari peran masyarakat sebagai warga Negara Indonesia sangatlah penting diajarkan pada siswa. Mengingat PPKn berisikan ruang lingkup berupa norma-norma yang berlaku dimasyarakat, memuat pengajaran mengenai kewajiban sebagai warga masyarakat, serta berpengang teguh pada Pancasila dan UUD 1945, hendaknya pendidik sangat profesional dalam mengajarkannya pada peserta didik. Oleh karena itu diperlukan kesiapan pendidik dalam menyalurkan ilmunya. Agar peserta didik mampu berpikir secara kritis, mampu melaksanakan pengamatannya sendiri, mau bertanya dan peserta didik mampu menjadi lebih baik dalam kegiatan belajar, maka pendidik harus menjadikan peserta didik tertarik dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta membuat proses belajar menjadi seru sehingga siswa mampu memahami materi serta menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam hal ini guru hendaknya mengembangkan cara berpikir peserta didik mengenai suatu konsep pembelajaran, mengembangkan bakat serta keterampilan yang dimiliki peserta didik, menjadikan peserta didik yakin serta percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, dan pendidik hendaknya merangsang semangat belajar peserta didik melalui motivasi-motivasi yang bermakna. Berkaitan dengan hal tersebut maka dalam meningkatkan peran peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya pendidik memiliki beberapa keterampilan, sebab keterampilan itu sendiri dapat menuntun peserta didik memahami suatu konsep serta melatih peserta didik berfikir logis. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan yaitu keterampilan berbicara atau berkomunikasi. Dengan adanya keterampilan berbicara peserta didik dapat mengungkapkan pemahamannya, tanggapannya, ide, pemikirannya yang kemudian ia sampaikan kepada orang lain, serta peserta didik dapat mengungkapkan pemikirannya, perasaan serta menunjukkan imajinasinya.

Tujuan utama dalam kegiatan berbicara yaitu untuk berkomunikasi berguna untuk memperoleh informasi atau menyampaikan informasi. Oleh sebab itu dalam berkomunikasi haruslah mengetahui pembahasan yang sedang disampaikan serta berupaya membuat orang lain paham mengenai informasi yang ingin disampaikan. Kenyataannya dalam kehidupan sehari-hari banyak dijumpai peserta didik yang kurang memiliki kemampuan berbicara yang baik dan mereka hanya sekedar berbicara sehingga menyebabkan orang lain sulit memahami apa yang dibahas oleh pembicara. Tak diragukan lagi hal ini dapat menyebabkan orang lain tidak dapat menangkap informasi yang sedang disampaikan. Jika diperhatikan di kehidupan sehari-hari banyak orang yang kurang tepat dalam berkomunikasi dengan orang lain, sehingga menjadikan pihak kedua sulit memahami apa yang ingin dikatakan oleh pihak pertama. tidak diragukan lagi hal ini menimbulkan pemahaman yang berbeda.

Berbicara atau berkomunikasi merupakan kegiatan berbagi informasi, menyampaikan informasi yang dimiliki kepada orang lain (Muhamad Fahrudin, 2021). Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa berkomunikasi merupakan kegiatan menyampaikan pesan dan pesan tersebut dapat diterima oleh pihak kedua. terdapat beberapa faktor yang turut menjadi penyebab rendahnya tingkat keterampilan berkomunikasi, diantaranya yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa dan dari dalam diri siswa. Faktor yang berasal dari luar, misalnya strategi yang digunakan guru dalam mengajar, penggunaan media, model pendekatan serta strategi yang berdampak pada keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara juga dipengaruhi oleh faktor dari luar diri siswa biasanya dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah.

Dari hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan, keterampilan berkomunikasi peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) 2 Ponorogo masih berada pada tingkatan

yang rendah. Pada saat berinteraksi masih ada siswa yang dalam pemilihan kata yang masih kurang tepat, selain itu juga terdapat peserta didik yang dalam berkata masih terbata-bata. Hal ini terjadi karena kurangnya keterampilan peserta didik dalam memilih kata yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan pemikirannya serta tidak adanya motivasi untuk melatih keterampilan berbicara menjadi lebih baik. Jika hal ini teruskan, dibiarkan maka akan mempengaruhi kemampuan berkomunikasi. Oleh sebab itu, perlu adanya pemecahan masalah mengenai keterampilan berkomunikasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu jalan yang dapat dipilih ialah menggunakan media pembelajaran.

Abdul Majid (2017) mengemukakan bahwa “perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat penting, karena dengan perhatian yang diberikan siswa terhadap materi pelajaran akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran”, sehubungan dengan hal tersebut dapat menunjukkan bahwa suatu media pembelajaran sangat diperlukan guna menarik perhatian siswa pada saat kegiatan belajar berlangsung. Dalam hal ini guru harus senantiasa memperhatikan serta mencoba berbagai macam cara untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Untuk mencetak siswa supaya mempunyai keterampilan berkomunikasi yang tinggi, maka memerlukan suatu media pembelajaran secara ilmiah serta proses belajar mengajar yang efektif. Pada penelitian ini digunakan media puzzle sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru.

Dengan menggunakan media puzzle maka kegiatan belajar mengajar akan menjadi optimal, guru akan mudah dalam menyampaikan materi yang sedang diajarkan, dan juga siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran yang sedang diajarkan. Namun kenyataannya banyak pendidik yang tidak menggunakan alternative pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Banyak ditemukan di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah dimana guru mengajar hanya dengan metode ceramah, dan tidak dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran, hal ini menjadikan siswa bosan terhadap kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran akan menjadikan siswa hanya memahami materi pembelajaran berdasarkan apa yang dipahami guru saja. Selain itu gurupun juga tidak dapat menggali perkembangan siswa selama kegiatan belajar, Sehingga kegiatan belajar tidak berjalan dengan maksimal.

Kegiatan belajar yang menggunakan metode bermain dapat menjadikan siswa merasakan santai, senang dalam belajar. kegiatan belajar yang mengesankan dapat mendorong siswa memperoleh pengalamannya sendiri sehingga dapat menimbulkan pemahamannya sendiri berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. Maka penggunaan media pembelajaran sebagai bagian dari ilmu pengetahuan sangatlah penting digunakan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer dan lain sebagainya. Salah satu media pelajaran yang memerlukan pendekatan secara ilmiah serta menyebabkan terjadinya komunikasi yang baik adalah penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Melalui media pembelajaran *puzzle* siswa diharapkan mampu untuk berpikir kreatif, kritis, serta bekerja sama dengan baik dengan temannya. *Puzzle* ialah permainan yang membutuhkan ketekunan serta kesabaran dalam meragkai suatu teka-teki. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* yaitu “teka-teki”. *Puzzle* yaitu permainan yang membutuhkan ketekunan serta kesabaran. Bentuk media pembelajaran *Puzzle* yaitu berupa potongan gambar atau bentuk yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton (Rosiana Khomsoh). Dengan demikian puzzle merupakan permainan teka-teki yang berbentuk kepingan tipis berupa potongan yang terbuat dari kertas, karton ataupun dari berbagai bahan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan saat mengerjakannya

Menurut Yudha dalam Jurnal Nur Rumakhit menyatakan bahwa *puzzle* yaitu permainan yang mengasah pola piker berupa gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian,

dan melatih kesabaran. Media *puzzle* dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis game karena didalamnya dikemas dalam bentuk tantangan yang menjadikan pemain mengasah kemampuan berpikirnya (Nur Rumakhit, 2017). Dalam kegiatan belajar mengajar cara bermain *puzzle* dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan beranggotakan 2-3 anggota. Setiap kelompok menyelesaikan tugas diberikan oleh guru yaitu menyusun *puzzle* secara benar. Setiap potongan teka-teki *puzzle* disusun sesuai tempatnya.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, *puzzle* ialah suatu teka teki berupa potongan gambar kecil-kecil yang dirangkai menjadi suatu gambar yang utuh. Tujuan penggunaan media *puzzle* ini adalah untuk mengasah daya pikir, ketekunan, melatih kesabaran, dan motorik anak. Hal ini menunjukkan bahwa suatu permianan edukasi seperti ini perlu diterapkan pada peserta didik agar kemampuannya data berkembang menjadi lebih baik.

Suciaty berpendapat bahwa manfaat dari media pembelajaran *puzzle* yaitu: 1) Mengasah pikiran. *Puzzle* yaitu permainan yang dapat mengasah pemikiran peserta didik, karena menjadikan mereka berpikir dalam menyelesaikan teka-teki yang ada. Misalnya *puzzle* dalam bentuk tanaman maka akan melatih pemikiran peserta didik dalam menyimpulkan dimana letak bunganya, daunnya, batangnya, buahnya dan lain-lain sesuai dengan pemikirannya. 2) Melatih motorik halusnya serta koordinasi indra penglihatannya. Peserta didik harus mencocokkan potongan gambar serta menyusunnya menjadi satu gambar yang penuh. Media pembelajaran ini mendorong peserta didik dapat mengetahui berbagai bentuk benda atau yang lainnya. Mengembangkan koordinasi penglihatan dengan menyesuaikan kecocokan warnanya, kecocokan bentuk serta pola gambarnya. 3) Melatih kesabaran. Dalam menyelesaikan tantangan yang ada maka akan menjadikan siswa melatih kesabaannya dalam mengerjakan *puzzle*. 4) Pengetahuan. Permainan yang didalamnya memuat teka-teki akan menjadikan siswa mengetahui suatu konsep pembelajaran. Misalnya, *puzzle* mengenai kesatuan dan kesatuan di wilayah keluarga maka anak akan belajar tentang apa saja kegiatan yang dapat menyimpulkan kesatuan dan kesatuan di lingkungan keluarga. pemahaman yang didapat dengan kesenangan dan keseruan biasanya lebih mengesankan bagi peserta didik dibandingkan dengan pemahaman yang diperoleh banya dengan penjelasan dari pendidik. Selain itu peserta didik juga dapat belajar konsep dasar apa yang ada dilingkungannya, seperti alam sekitar, sosialnya dan lain sebagainya. (Rosiana Khomsoh) 5) Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *puzzle* diterapkan tidak hanya menarik minat belajar peserta didik saja melainkan dirancang guna meningkatkan kekreatifan peserta didik, serta keaktifan peserta didik . Hal ini sejalan dengan beberapa pendapat ahli, hasil penelitian Rosiana Khomsoh, Jandut Gregorius, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I dengan kualifikasi cukup (C) meningkat menjadi kualifikasi baik (B) pada siklus II. Kesimpulannya yaitu media pembelajaran *puzzle* meningkatkan hasil belajar tematik. Hasriani menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan selama. I Wayan Widiana, dkk. Menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Produk dinyatakan valid dilihat dari review para ahli dan uji coba siswa dengan (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan media pembelajaran *puzzle* berkualifikasi sangat baik. Diah Marina, Menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Nur Rumakhit, Menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi materi, praktisi dan media serta melewati uji coba produk.

Berdasarkan hasil riset dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Alasan media pembelajaran *puzzle* ini digunakan karena media pembelajaran *puzzle* akan memberikan pemahaman materi berupa

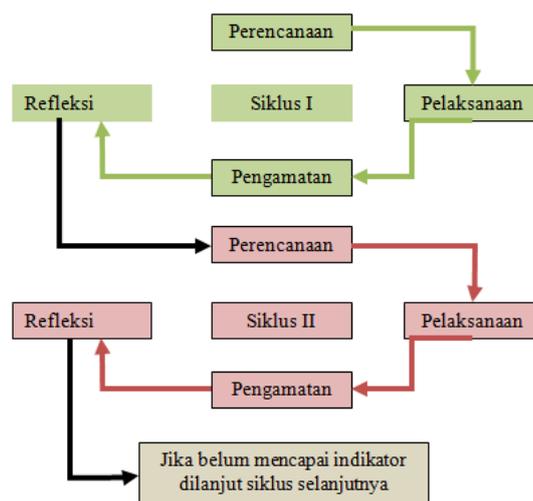
penggambaran yang didalamnya memuat materi kesatuan dan persatuan sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Serta pada kegiatan belajar disertai permainan akan menambah minat belajar peserta didik, selain itu dengan adanya media pembelajaran *puzzle* akan menyebabkan terjadinya kerjasama antar kelompoknya sehingga akan ada interaksi/komunikasi saat menyelesaikan permainan *puzzle*. Pada penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana penggunaan media *puzzle* dapat mengembangkan komunikasi siswa. Sehingga tujuan yang diambil dari penilaian ini yaitu peneliti menjelaskan seberapa tinggi perkembangan komunikasi siswa melalui penggunaan media *puzzle*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penilaian tindakan kelas (PTK) dikarenakan penelitian ini terjadi saat guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas V MIN 2 Ponorogo.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dengan menekankan pada peningkatan variable dengan bantuan media *puzzle*. Penelitian ini dilaksanakan menjadi 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 4 susunan, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan (observation) serta refleksi. Dari beberapa uraian di atas, penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan, penerapan tindakan, mengobservasi dan yang terakhir ialah refleksi. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas V MIN 2 Ponorogo semester I tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 8 perempuan dan 12 laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada 16 September 2022 - 24 September 2022.

Data dalam penelitian ini antara lain bersumber dari peserta didik, pendidik serta dokumen. Data berasal dari peserta didik berupa kegiatan belajar peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung serta hasil pre-test dan postest tes akhir peserta didik. Data yang berasal dari pendidik yaitu (RPP) dan hasil pengamatan terhadap performansi guru oleh observer. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, test dan dokumentasi.

Gambar 1. Bagan penelitian Tindakan Kelas (PTK)



Hasil penelitian dijelaskan secara menyeluruh mengenai pelaksanaan kegiatan yang telah dirancang dimana setiap kegiatan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus dimulai dengan 4 susunan yang harus dilaksanakan. Susunan tersebut meliputi beberapa hal antara lain perencanaan sebelum tindakan, pelaksanaan tindakan atau action, dilanjutkan melakukan observasi meliputi pemberian test, serta langkah yang terakhir yaitu refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan ialah suatu tindakan yang diawali dengan merancang ide terlebih dahulu kemudian melaksanakan tindak lanjut dari observasi di kelas yang tujuannya untuk menemukan kendala yang menjadikan kemampuan berkomunikasi peserta didik masih rendah. Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran *puzzle* untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa. Sebelum melaksanakan penelitian adapun tindakan yang dilaksanakan pada siklus I antara lain: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS), Menyiapkan media, Membuat soal evaluasi untuk siklus I, Menentukan instrumen, Membuat pedoman observasi mengenai hasil belajar siswa. Rencana pelaksanaan yang dilaksanakan antara lain:

1. Menentukan materi serta media pembelajaran yang akan diajarkan
2. Membuat RPP untuk bahan ajar
3. Mempersiapkan media pembelajaran *puzzle*
4. Mengorganisasikan lembar observasi serta penilaian peserta didik
5. Mengorganisasikan alat evaluasi berupa soal tes beserta kunci jawaban
6. Mengorganisasikan daftar nilai untuk jawaban soal tes.

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan penelitian dan sekaligus menjadi guru pada siklus I pertemuan I di kelas V MIN 2 Ponorogo, dilaksanakan pada hari jum'at, 16 September 2022 pukul 08.25-09.30 WIB dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Pada tahap ini peneliti menjadi guru yang memimpin jalannya kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPP yang dibuat, membagikan pre-test dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) guru membagikan media *puzzle*. Setelah *puzzle* terpasang sesuai letaknya guru meminta siswa untuk mendeskripsikan secara singkat mengenai gambar *puzzle* tersebut guna mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

c. Observasi

Pada pelaksanaan ini kegiatannya ialah melaksanakan pengamatan untuk mengetahui seberapa baik pelaksanaan kegiatan belajar siswa pada pembelajaran muatan PPKn materi kesatuan dan persatuan dengan menggunakan berbantuan media pembelajaran *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* ini berdasarkan teori dari Nana Sudjana dalam buku Etin Solihatin yang menyatakan bahwa penggunaan media haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan memperhitungkan tingkat kemampuan siswa.

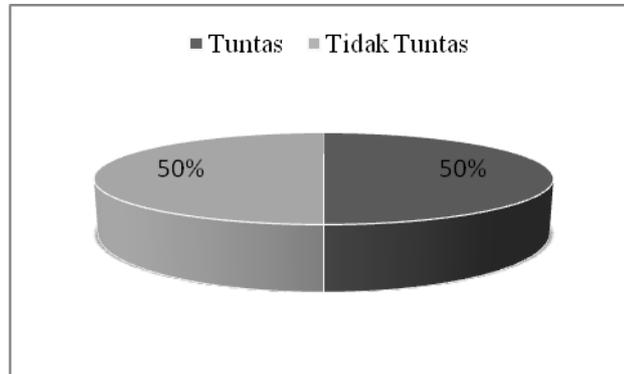
Pada tahap ini yang dilakukan yaitu mencatat semua hal yang terjadi saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar berupa pengamatan terhadap kegiatan guru serta siswa. Kemudian hasil observasi dijadikan bahan pertimbangan penyempurnaan siklus selanjutnya.

Hasil belajar siswa pada siklus I dari tes dengan jumlah 20 soal memperoleh rata-rata klasikal 77 dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 10 dengan presentase 50% dan siswa yang belum tuntas yaitu 10 dengan presentase 50%. Pada siklus I memperoleh nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 62. Berdasarkan data yang diperoleh maka komunikasi siswa pada siklus I dapat dikatakan belum mencapai indikator keberhasilan yakni sebanyak 77%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Pedoman penilaian dan kisi-kisi pedoman penilaian keterampilan berkomunikasi

No.	Aspek	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pengetahuan	Pre-test	20
		Postest	20
2	Kebahasaan	Kosakata/diksi	10
		Struktur Kalimat	10

3	Non kebahasaan	Kelancaran	10
		Pengungkapan materi	10
		Keberanian	10
		Sikap	10
Jumlah			100



Gambar 1. Diagram ketuntasan komunikasi siswa

Dari diagram diatas dapat dinyatakan bahwa penelitian yang dilakukan di MIN 2 Ponorogo, siswa dapat dikatakan tuntas apabila memperoleh skor ≥ 77 . Sehingga 10 siswa dapat dinyatakan dengan tuntas dan 10 siswa dapat dinyatakan belum tuntas.

d. Refleksi

Tahap refleksi ialah mengevaluasi kegiatan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh dari siklus I untuk ditindak lanjuti sebagai perbaikan proses pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I masih terdapat kekurangan sehingga perlu adanya revisi untuk melaksanakan siklus berikutnya:

1. Siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan diskusinya.
2. Saat kegiatan berlangsung masih terdapat siswa yang kurang tepat dalam kelancaran saat mendeskripsikan gambar dari media *puzzle*.
3. Sedikitnya siswa yang mau memberikan tanggapannya maupun bertanya mengenai materi yang sedang di bahas.

Berdasarkan kekurangan tersebut maka yang harus direvisi antara lain sebagai berikut:

1. Pertemuan selanjutnya guru akan memotivasi siswa agar mampu menyampaikan diskusinya.
2. Guru mengarahkan siswa agar mampu mendeskripsikan sesuai dengan gambar dari media *puzzle*.
3. Memotivasi siswa dengan memberikan nilai/penghargaan agar siswa mau bertanya.

Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan ialah suatu kegiatan yang diawali dengan merancang ide terlebih dahulu kemudian melaksanakan tindak lanjut dari observasi di kelas yang tujuannya untuk menemukan kendala yang menyebabkan kemampuan berkomunikasi masih rendah. Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran *puzzle* untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa. Tak jauh berbeda dari perencanaan siklus I pada perencanaan siklus II rencana pelaksanaan yang dilaksanakan antara lain:

1. Menentukan materi serta media pembelajaran yang akan diajarkan
2. Membuat RPP untuk bahan ajar
3. Mempersiapkan media pembelajaran puzzle

4. Mengorganisasikan lembar observasi serta penilaian peserta didik
5. Mengorganisasikan alat evaluasi berupa soal tesbeserta kunci jawaban
6. Mengorganisasikan daftar nilai untuk jawaban soal tes.

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan penelitian dan sekaligus menjadi guru pada siklus II pertemuan II dikelas V MIN 2 Ponorogo, dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 September 2022 pukul 08.25-09.30 WIB dengan alokai waktu 2 x 30 menit. Pada tahap ini tindakan yang dilakukan peneliti adalah memberikan materi dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat, membagikan pre-test dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) guru membagikan media *puzzle*. Setelah *puzzle* terpasang sesuai letaknya guru meminta siswa untuk mendeskripsikan secara singkat mengenai gambar *puzzle* tersebut agar mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

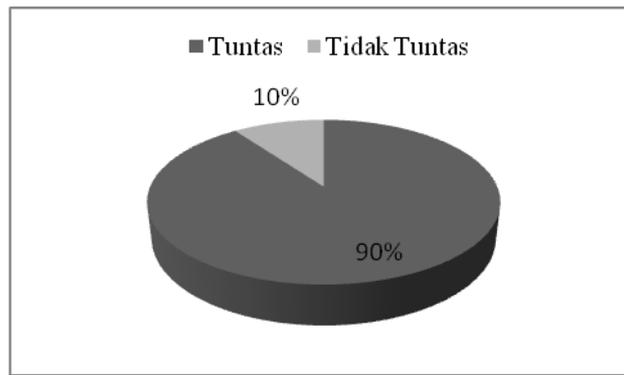
c. Observasi

Pada pelaksanaan ini kegiatannya yaitu meliputi, pengamatan terhadap hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran muatan PPkn materi kesatuan dan persatuan dengan menggunakan berbantuan media pembelajaran *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* ini berdasarkan teori dari Nana Sudjana dalam buku Etin Solihatin yang menyatakan bahwa penggunaan media haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan memperhitungkan tingkat kemampuan siswa.

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa pada sisklus I dari tes dengan jumlah 20 soal memperoleh rata-rata klasikal 77 dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 18 dengan presentase 90% dan siswa yang belum tuntas yaitu 2 dengan presentase 10%. Pada siklus I memperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 67. Berdasarkan data yang diperoleh maka komunikasi siswa pada siklus II dapat dikatakan berhasil yakni sebanyak 83%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Pedoman penilaian dan kisi-kisi pedoman penilaian keterampilan berkomunikasi

No.	Aspek	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pengetahuan	Pre-test	20
		Postest	20
2	Kebahasaan	Kosakata/diksi	10
		Struktur Kalimat	10
3	Non kebahasaan	Kelancaran	10
		Pengungkapan materi	10
		Keberanian	10
		Sikap	10
Jumlah			100



Gambar 1. Diagram ketuntasan komunikasi siswa

Dari diagram diatas dapat dinyatakan bahwa penelitian yang dilakukan di MIN 2 Ponorogo, siswa dapat dikatakan tuntas apabila memperoleh skor ≥ 77 . Sehingga 18 siswa dapat dinyatakan dengan tuntas dan 2 siswa dapat dinyatakan belum tuntas.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi yang dilakukan peneliti yaitu mengevaluasi kegiatan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Berikut hasil temuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II:

1. Siswa sudah mampu percaya diri dalam menyampaikan diskusinya.
2. Saat kegiatan berlangsung, siswa sudah banyak yang tepat dan lancar dalam mendeskripsikan gambar dari media *puzzle*.
4. Beberapa siswa sudah mau memberikan tanggapannya maupun bertanya mengenai materi yang sedang di bahas.
3. Berdasarkan kekurangan tersebut maka yang harus direvisi antara lain sebagai berikut:
 1. Pertemuan selanjutnya guru akan memotivasi siswa agar mampu menyampaikan diskusinya.
 2. Guru mengarahkan siswa agar mampu mendeskripsikan sesuai dengan gambar dari media *puzzle*.
 3. Memotivasi siswa dengan memberikan nilai/penghargaan agar siswa mau bertanya.

Pembahasan Hasil

pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan ketrampilan berbicara. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya kelancaran komunikasi siswa dan pemahaman serta penguasaan siswa pada pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini (ketuntasan meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing - masing 77%, dan 83%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berpengaruh positif terhadap peningkatan berkomunikasi siswa dan penguasaan materi pelajaran yang telah siswa pahami, dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada siklus II.

KESIMPULAN

Hasil penelitian PTK yang telah dilaksanagn pada kelas V MIN 2 Ponorogo dapat disimpulkan bahwa ada perkembangan berkomunikasi siswa melalui media pembelajaran *puzzle*. Peningkatan komunikasi siswa melalui media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran PPKn pada siklus I memperoleh 10 siswa tuntas dengan presentase 50% dan siswa yang tidak tuntas 10 siswa dengan presentae 10% dengan rata-rata klasikal 77, meningkat pada siklus II memperoleh 18 siswa tuntas dengan presentase 90% dan siswa tidak tuntas 2 siswa dengan presentase 10% dengan rata-rata klasikal 83. Hasil peningkatan komunikasi

siswa melalui media *puzzle* mata pelajaran PPKn pada siklus I sebesar 50% dengan kriteria cukup memperoleh rata-rata siswa yang tuntas 10 siswa, mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 90% dengan criteria baik memperoleh rata-rata siswa yang tuntas 18 siswa.

REFERENSI

- Abdul Majid. (2017). *Strategi Pembelajaran, Bantung* : PT Remaja Rosda Karya
- Kasri. (2018) *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD*, Jurnal Pendidikan 2 (3)
- Lidya. (2019). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MIN 17 Aceh Timur* (Unpublished Doctoral dissertation). Program Strata 1 UIN Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Laelia Nurpratiwiningsih, Atikah Mumpuni (2019) *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, Jurnal Kontekstual 1(1)
- Nur Rumakhit. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan*, iogimki-Pedaga 1(2)
- Meutiana (2015). *Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Inkuiri Pada Siswa Kelas VII.3 SMP Negeri 2 Peusangan Bireuen*. Jurnal Ilmiah CIRCUIT 1(1)
- Muhamad Fahrudin (2021), *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi* Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group.
- Rosiana Khomsoh, Jandut Gregorius, *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, (Unpublished Doctoral dissertation) PGSD FIP: Universitas Negeri Surabaya.
- Shita R., Ramlah, & Haerudin. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP dengan Menyeimbangkan Fungsi Otak Melalui Media Permainan Puzzle*, *Journal Homepage: Sesiomadika* (pp. 303-309) Karawang : Universitas Singaperbangsa Karawang
- Siti K. S., Ika A. P., & Erik A. I., (2020 (2020). *Penerapan Model Group Invertigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Lectura* : Jurnal Pendidikan 11(2)
- Widya Hastuti (2017), *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Banten*, Jurnal Penelitian Dan Penalaran 4 (1)