

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR
BIOLOGI MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN
PUZZLE GAMES PADA SISWA KELAS VII
SMP TA'MIRUL ISLAM SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Jurnal Publikasi

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Prasyarat Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1 Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Biologi**



Disusun Oleh:

BEKTI NUR HIDAHYATI

A.420 080 201

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**




PENGESAHAN

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR
BIOLOGI MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN
PUZZLE GAMES PADA SISWA KELAS VII
SMP TA'MIRUL ISLAM SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

BEKTI NUR HIDAHYATI
A 420 080 201

Telah dipertahankan didepan dewan penguji
Pada Tanggal, 13 Juni 2012
Dan Dinyatakan Telah memenuhi Syarat
Susunan Penguji:

1. Drs. Djumadi, M.Kes (.....) 
2. Drs. Saring Marsudi, SH. M.Pd (.....) 
3. Dra. Titik Suryani. M. Sc (.....) 

Surakarta, 18 Juni 2012
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR
BIOLOGI MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN
PUZZLE GAMES PADA SISWA KELAS VII
SMP TA’MIRUL ISLAM SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Nurhidahyati, Bekti Nur

Jurusan Pendidikan Biologi FKIP UMS

Abstrak: Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah dengan penerapan strategi *Puzzle Games* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Biologi perihal materi Pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam ekosistem pada siswa kelas VII SMP Ta’mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Prosedur dalam Penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali siklus yang bertujuan untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah penerapan dari strategi *Puzzle Games* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Biologi perihal materi pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam ekosistem pada siswa kelas VII B SMP Ta’mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012. Dari siklus yang dilakukan dihasilkan peningkatan hasil belajar siswa yang cukup baik. Hal ini ditunjukkan pada penilaian aspek kognitif yang dapat dilihat dari nilai rata-rata evaluasi siswa disetiap siklus. Dalam pra siklus mempunyai nilai hasil evaluasi rata-rata 63,85 atau 43%, siklus I meningkat 69,50 atau 79% sedangkan siklus II menjadi 77,14 atau 100%. Nilai afektif rata-rata siklus I 15,67, siklus II meningkat menjadi 16,35. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas ini, hipotesis yang menyatakan “Adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar melalui strategi *Puzzle Games* dalam pelajaran Biologi perihal materi pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam ekosistem” pada siswa kelas VII SMP Ta’mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012 terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci: *hasil belajar, Puzzle Games*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan di tingkat dasar, menengah,

dan perguruan tinggi. Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah siswa agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar sebagai bentuk perubahan tingkah laku hasil belajar.

Pendidikan di sekolah pada dasarnya merupakan kegiatan belajar mengajar yaitu terdapatnya interaksi antara siswa dan guru. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran dan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar. Kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang ada di dalamnya saling mendukung. Komponen-komponen dalam mengajar tersebut antara lain: tujuan, materi, guru, metode, waktu yang tersedia, perlengkapan pengajaran dan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok

diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur ketrampilan siswa. Terutama untuk pembelajaran yang bersifat sains seperti biologi yang kebanyakan guru mengajarkan dengan metode ceramah yang sangat membosankan dan pada akhirnya siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya. Karena siswa hanya diam, duduk dan mendengarkan yang mengakibatkan siswa tidak menghargai tentang yang telah dipelajarinya.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat salah satunya dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah tersebut, baik metode maupun pendekatan yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VII SMP Ta' Mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012 menunjukkan bahwa : (1) nilai rata-rata pembelajaran Biologi siswa masih dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65, (2) proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, yaitu guru hanya menggunakan strategi atau metode mengajar yang hampir sama dari waktu ke waktu. Pola pengajaran yang dilakukan di SMP Ta' Mirul Islam Surakarta lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru menggunakan metode ceramah karena merasa lebih mudah mengawasi keterlibatan siswa dalam mendengarkan pelajaran karena siswa melakukan hal yang sama yaitu siswa serempak mendengarkan guru. Namun metode ceramah ini memiliki kelemahan yaitu guru tidak mampu mengontrol sejauh mana siswa telah

memahami uraiannya. Pelaksanaan di dalam kelas, lebih dari separuh waktu siswa dipergunakan untuk mendengar. Hal ini bukan berarti bahwa siswa merupakan pendengar yang baik, tetapi akan membuat siswa jenuh. (3) kelemahan yang lain adalah siswa cenderung ramai, melamun bahkan mengantuk, tidak ada siswa yang bertanya, tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru, siswa tidak minat mengikuti pelajaran sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran masih kurang.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan belajar siswa dalam proses belajar mengajar yaitu guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, oleh sebab itu sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi metode atau strategi mengajar setiap kali mengajar (Sudjana, 2001: 18). Perlakuan pada proses belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan strategi mengajar. Strategi mengajar banyak sekali jenisnya, masing-masing metode mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kekurangan suatu strategi dapat

ditutup dengan strategi yang mengajar yang lain sehingga guru dapat menggunakan beberapa strategi mengajar dalam melakukan proses belajar mengajar. Pemilihan metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia dan siswa (Suryabrata, 1994: 31).

Adanya fakta dari hasil observasi yang telah dilakukan SMP Ta’Mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012 pada kelas VII, bahwa guru masih menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan peserta didik cenderung menjadi pasif, kurang kreatif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Melihat permasalahan yang muncul di kelas tersebut, untuk meningkatkan partisipasi siswa, maka pada penelitian ini menggunakan strategi *Puzzle Games*. Strategi ini dirasa cocok untuk anak bertaraf Sekolah Menengah Tingkat Pertama yang masih memiliki karakter Remaja awal (12-15) tahun yang memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar dan keaktifan cenderung berfikir yang

keaktifan tubuhnya sudah lebih teratur dibanding masa kanak-kanak. Akan tetapi remaja awal masih senang dengan adanya permainan-permainan yang menggerakkan anggota tubuh (Susilo, 2007: 103).

Kelebihan dari strategi pembelajaran *Puzzle Games* adalah : (a) siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, (b) siswa menjadi terasah kemampuannya, (c) siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit, (d) strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas, (e) dapat meningkatkan minat belajar siswa, (f) merangsang minat baca terhadap siswa, dan (g) dapat digunakan secara berkelompok ataupun sebagai tes individu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka akan dilakukan penelitian dengan judul: “Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Pembelajaran *Puzzle Games* pada Siswa Kelas VII

SMP Ta' Mirul Islam Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012.”

LANDASAN TEORI

Belajar merupakan proses perilaku siswa yang kompleks sebagai suatu tindakan, dimana belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya pembelajaran. (Dimiyat dan Mudjiono, 1999:7)

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan, yang biasanya ditulis, atau dilakukan *Puzzle Games* 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 (Syukron, 2011:15-16).

Menurut Hasibun (2006:3) strategi belajar mengajar adalah pola umum perbuatan guru dan murid didalam perwujudkan kegiatan belajar-mengajar.

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran (Zaini, 2008: xiv).

Pembelajaran Kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok (Riyadi dalam Miftah 2011:56).

Menurut Abdurahman (dalam Nurdianawati, 2010: 27) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2006: 22-23) hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah

kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar meningkat(Diniati, 2008: 3-4).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi melalui strategi *Puzzle Games* melalui pendekatan pembelajaran kooperatif, tanpa menggunakan perhitungan data. Data didapatkan dengan perbandingan langsung. Setting atau lokasi tempat dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah di SMP Ta'mirul Islam semester genap tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini dilakukan bulan Desember 2011 sampai dengan Maret 2012. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas VII

SMP Ta'mirul Islam. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode wawancara, metode observasi, metode tes, metode dokumentasi. Data dapat diperoleh dari hasil observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran.

Prosedur Penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan. Refleksi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan menggunakan triangulasi data.

Indikator pencapaian merupakan rumusan pencapaian yang akan dijadikan acuan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian. Indikator pencapaian dalam penelitian ini adalah apabila siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 85% dengan nilai KKM 65 ditinjau dari segi ranah afektif (aktifitas siswa) dan ranah kognitif (hasil belajar siswa melalui tes evaluasi).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sistem acak yang diberikan oleh guru pamong pada peneliti, diperoleh kelas VII B sebagai subjek penelitian untuk kali ini. Ruang kelas VII B terletak di lantai dua bersebelahan dengan kelas VII C yang berhadapan langsung dengan laboratorium IPA. Siswa kelas VII B berjumlah 28 orang yang semuanya berjenis kelamin laki-laki.

Pra siklus adalah kondisi awal, yaitu kondisi sebelum peneliti menggunakan strategi *Puzzle games* dalam pembelajaran biologi. Sebelum melakukan perbaikan dalam siklus I, Peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi guru mengajar dalam kelas dengan pembelajaran biologi pada kompetensi ekosistem yang jatuh pada kelas VII B SMP Ta’Mirul Islam Surakarta, dengan metode *konvensional*. Pada pra siklus dapat dilihat hasil tes evaluasi siswa yang diberikan oleh guru mata pelajaran, yang memenuhi KKM yaitu 65 hanya 12 siswa atau (43%).

Hasil pada kegiatan siklus I menunjukkan bahwa, siswa sudah mulai tampak aktif dalam proses pembelajaran. Karena disini peneliti sudah menggunakan strategi *Puzzle Games* dengan pendekatan pembelajaran aktif (*Cooperatif Learning*). Siswa terlihat pula antusias dalam mengikuti permainan *Puzzle Games* dan dapat bekerja sama dengan baik dalam menyusun *Puzzle*. Terlihat berpengaruh pada hasil nilai tes evaluasi siswa, terjadi sebuah peningkatan nilainya dari hasil pra siklus, tetapi masih ada enam siswa yang dinyatakan belum tuntas dalam evaluasi (21%) dan yang dinyatakan tuntas ada dua puluh dua dalam evaluasi (79%).

Hasil kegiatan siklus II menunjukkan bahwa, siswa sudah lebih aktif dalam proses pembelajaran dari siklus sebelumnya. Karena siswa sudah mengenal dan terbiasa menggunakan strategi *Puzzle Games* dengan pendekatan pembelajaran aktif (*Cooperatif Learning*). Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti permainan *Puzzle Games* dan terbiasa

bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyusun *Puzzle*. Terlihat berpengaruh pada hasil nilai tes evaluasi siswa, terjadi sebuah peningkatan yang berhasil mencapai nilai KKM dari hasil nilai siklus I, siswa yang dinyatakan belum tuntas dalam evaluasi (0%) dan yang dinyatakan tuntas dua puluh delapan siswa dalam evaluasi (100%).

Pembahasan

Pada kegiatan observasi kelas, peneliti memperoleh kelas VII B berjumlah 28 siswa yang semuanya adalah laki-laki sebagai subjek penelitian dan dinyatakan sebagai kegiatan pra siklus, dalam observasi awal, karakter siswa VII B dalam menerima pelajaran terlihat siswa lebih pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru masih menggunakan metode *konvensional* dalam menerangkan pembelajarannya. Siswa cenderung tidak konsentrasi, cuek, mengantuk bahkan melakukan aktivitas yang tidak termasuk dalam pembelajaran. Ini berakibat pula terhadap hasil nilai tes evaluasi yang diberikan guru mata pembelajaran,

yang cenderung lebih rendah, sehingga hasil belajar siswa ditinjau secara aspek kognitif dan aspek afektif terbilang rendah karena sebagian besar nilai siswa tidak mencapai KKM yang ditargetkan yaitu 65. Terlihat dari nilai pra siklus (tabel 3.1) yang memenuhi KKM hanya 12 siswa atau 43% dari rata-rata 28 siswa. Padahal siswa akan merasa senang jika pembelajaran dilakukan dengan bermain. Di mana suatu pembelajaran dibuat suatu permainan yang sesuai dengan materi yang dipelajari, sehingga siswa mudah menghafal dan mengingat materi pembelajaran. Sedangkan pembelajaran itu sendiri menurut Hamid (2011: 12) pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik dan pemahaman yang baik bagi peserta didik. Jadi membutuhkan strategi tertentu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Pada kegiatan Siklus I, terlihat perubahan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti yang bertindak sebagai guru menggunakan

strategi *Puzzle Games* dengan pendekatan pembelajaran aktif (*Cooperatif Learning*) secara berkelompok. *Puzzle Games* 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 (Syukron, 2011:15-16). Siklus I strategi *Puzzle Games* menggunakan tipe *Puzzle Word*, yang mana *puzzle* ini terdiri dari beberapa huruf acak yang diantara huruf acak terdapat kata sebagai jawabannya. Dengan pendekatan *Cooperative* siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan *Puzzle* sesuai waktu yang diberikan. Siswa mulai tampak aktif dalam berkelompok, bertanya, terlihat lebih santai dibandingkan pada pra siklus maupun menjawab pertanyaan dari guru. Hasil tes evaluasi (tabel 3.2) yang diberikan

oleh guru, sebagian besar hasil kognitif siswa mengalami peningkatan dan memenuhi KKM sebanyak 79%, meskipun masih ada enam siswa yang belum tuntas atau sebanyak 21% per rata-rata dari 28 siswa. Hal ini menunjukkan ketertarikan siswa dalam permainan *Puzzle Games* yang mempengaruhi hasil belajar dan pemahaman siswa akan materi yang dipelajari, meskipun masih perlu mengadakan perbaikan-perbaikan untuk siklus selanjutnya agar hasil belajar mengalami peningkatan dan lebih baik lagi.

Pada kegiatan siklus II, Strategi *Puzzle Games* menggunakan tipe yang berbeda yaitu *Picture Puzzle* yang menyatukan gambar sesuai contoh yang diberikan oleh guru sebagai bentuk pemahaman materi. Siswa sudah lebih aktif dalam proses pembelajaran dari siklus I dan dapat belajar dengan baik karena pengomptimalan strategi *Puzzle Games*, peran guru dalam memberikan motivasi pada siswa. Selain itu, siswa sudah mengenal dan terbiasa menggunakan strategi yang diberikan

dengan diskusi kelompok. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti permainan *Puzzle Games* dan telah terbiasa bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyusun *Puzzle*. Siswa lebih bersemangat memahami materi yang disampaikan guru, karena siswa sudah mulai terpacu untuk bersaing secara sehat antara kelompok satu dengan kelompok yang lain. Terlihat pengaruhnya pada hasil belajar dari nilai tes evaluasi siswa (tabel 3.3), terjadi sebuah peningkatan yang mencapai nilai KKM yaitu 65 dan bahkan nilai persentasenya melebihi indikator pencapaian 85%, siswa yang dinyatakan tuntas 28 siswa atau 100% yang mana hasil tersebut mencapai target yang diharapkan oleh peneliti antara 85%. Meningkat dibandingkan hasil nilai tes pada evaluasi siklus I dan pra siklus, Selain dilihat dari kognitif, peningkatan terjadi pada aspek afektif (lampiran 16), yang lebih baik dari siklus sebelumnya.

Jadi, Strategi *Puzzle Games* mempengaruhi peningkatan keaktifan

dan hasil belajar siswa dari setiap siklusnya.

Tabel 3.4 Tabel Perbandingan Hasil Nilai Tes Evaluasi Siklus Siswa Kelas VIIB SMP Ta' Mirul Islam Surakarta

No	Nama	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	Aditya Bagas Pratama	67	76	90
2	Aldi Ferdianto	70	76	86
3	Alfian Reza	62	80	84
4	Andreas Berliyanto	80	96	90
5	Benita Agus Prasetya	65	70	86
6	Bima Aji Putro Riyanto	60	70	90
7	Buyung Maulan M	70	72	78
8	Dadang Muhamad Alfian	75	90	92
9	Elyas Rahmawan	60	80	90
10	Erik Budi Santoso	57	62	98
11	Gevri	70	70	90
12	Hamdan Pualio	62	96	84
13	Ilham Cahyo P	62	90	88
14	Kevin Praditya	57	60	78
15	M Abdumunib	70	90	96
16	M Ibrahim YM	65	70	86
17	M Iqbal Taufani	60	70	90
18	M Syaiful Nurdin	55	76	92
19	Mahendra Bagas Rosyidi	62	70	84
20	Muh Abdul Syukur	57	76	88
21	Muh Shairin	62	68	80
22	Muh Abduttowwab	65	86	84
23	Nurul Majid	70	70	86
24	Samsul Arifin	66	80	90
25	Satria Bintang Ramdan	62	62	75
26	Zulqurna'in Rizki Al Faj	57	62	78
27	Zainudin M Z	60	60	77
28	David Prasetyo	60	64	82

Pada tabel 3.4 menunjukkan bahwa hasil tes nilai evaluasi, baik evaluasi I maupun Siklus II Setiap anak berbeda-beda hasilnya. Sebagian besar sudah menunjukkan adanya peningkatan di setiap siklusnya.

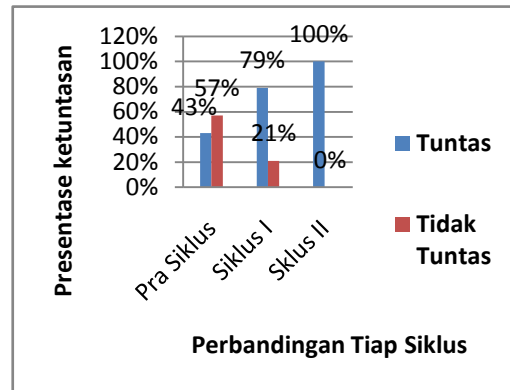
Data hasil observasi proses pelaksanaan belajar mengajar pada siklus I dan siklus II terlihat tindak mengajar guru telah dilaksanakan

dengan baik, melakukan apresiasi, menyapaikan materi, menggunakan strategi yang baik, menciptakan memotivasi keaktifan siswa dalam pembelajaran, memberikan evaluasi, kesimpulan, serta refleksi diri, dan motivasi terhadap siswa.

Sedangkan tindak belajar yang dilakukan siswa itu berbeda disetiap siklusnya. Adanya kemampuan siswa yang berbeda-beda (dalam memahami materi, mengerjakan *Puzzle*, dll), keaktifan siswa(menjawab pertanyaan, mengerjakan soal, dll), bahkan kemandirian siswa dalam belajar (ketika mengerjakan soal tidak menggantungkan pada teman atau siswa lain). Nilai persentase dari semua siklus dapat dibandingkan dalam tabel 3.5

Tabel 3.5 Prosentasi Perkembangan Hasil Nilai Tes Evaluasi Siswa Kelas VII B SMP Ta’Mirul Islam Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012

No	Keterangan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1.	Nilai > KKM	12	43%	22	79%	28	100%
2	Nilai < KKM	16	57%	6	21%	0	0%
	Total	28	100%	28	100%	28	100%



Gambar 2.1 Diagram Data Hasil Nilai Tes Siswa Kelas VIIB SMP Ta’Mirul Islam Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012

Hasil pada gambar 2.1 Diagram, menunjukkan adanya peningkatan nilai di tiap-tiap siklus. Pra siklus dari 28 siswa yang memperoleh nilai > KKM hanya 12 siswa (43%), Siklus I yang memperoleh nilai > KKM menjadi 22 siswa atau (79%), Siklus II terjadi peningkatan yang drastis menjadi 28 siswa yang tuntas atau (100%) yang melebihi indikator pencapaian sebesar 85%

Ini berarti pada siklus I dan siklus II, Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa ada sebuah peningkatan dan keberhasilan dalam penerapan strategi *Puzzle Games* dalam tindakan kelas. Selain itu, terlihat peningkatan

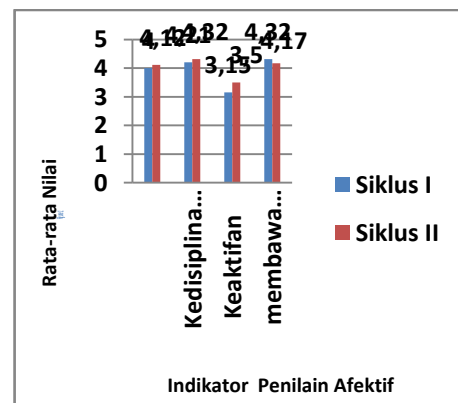
keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam berkelompok.

Apabila dilihat dari aspek nilai afektif dari siklus I sampai siklus II, maka ditemukan hasil bahwa dengan strategi *Puzzle Games* secara keseluruhan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat 1) siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, 2) kedisiplinan waktu siswa mengalami peningkatan, 3) siswa senang bertanya ketika ada materi yang sulit dipahami, 4) Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok dengan baik, 5) siswa siap dalam mempersiapkan materi pembelajaran maupun kesiapan diri dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat hasil rata-rata penilaian afektif dalam tabel 3.6 sesuai dengan format penilaian yang disediakan oleh peneliti (lampiran 15 dan 16).

Tabel 3.6 Nilai Rata-rata Perbandingan Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II Siswa VII B SMP Ta’Mirul Islam Surakarta

NO	Keterangan	Rata-rata Total Afektif
1	Siklus I	15,67
2	Siklus II	16,35

Tabel 3.6 menunjukkan setiap siklus mengalami peningkatan secara afektif pada siswa, yang mana pada siklus I rata-rata 15,67 dan siklus II meningkat menjadi 16,35 dari perhitungan jumlah keseluruhan atau skor total. Indikator pencapaian meliputi memperhatikan pembelajaran, kedisiplinan waktu dan kehadiran, keaktifan, membawa buku (lampiran 15 dan 16). Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik 1.2 di bawah ini.



Melihat tabel 3.5 dan tabel 3.6 diatas perkembangan hasil belajar siswa kelas VII B SMP Ta’Mirul Islam Surakarta, dengan menggunakan strategi *Puzzle Games* sangat membantu siswa dalam memahami materi Biologi. Siswa lebih sedikit santai tetapi lebih aktif dalam

mengikuti pembelajaran, siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran dan dapat bekerja sama dalam kelompoknya, siswa juga lebih bisa mempersiapkan diri sebelum materi dimulai dan lebih disiplin dalam waktu yang ditentukan guru karena ketertarikan siswa akan pembelajaran dalam kelas. Tidak merasa bosan dan terpaksa menghafal materi, karena siswa mempelajari materi dengan *Puzzle Games*. Dapat terlihat pada nilai tes evaluasi setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Strategi *Puzzle Games* dapat meningkatkan hasil belajar dari aspek kognitif dan aspek afektif.

Keberhasilan pengajaran tidak hanya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa tetapi juga prosesnya. Hasil belajar pada dasarnya akibat dari suatu proses belajar. Ini berarti optimalnya hasil belajar siswa tergantung pula pada proses belajar siswa dan penerapan berbagai metode pembelajaran agar dapat meningkatkan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran (Sudjana, 2006: 34-36).

Jadi hasil dari pembahasan menunjukkan, jika hipotesis terbukti bahwa hasil belajar dan keaktifan pada pembelajaran biologi siswa kelas VII B SMP Ta'Mirul Islam Surakarta dapat ditngkatkan melalui strategi *Puzzle Games*.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada pembelajaran Biologi materi keanekaragaman makhluk hidup dalam dua siklus ini, maka dapat disimpulkan bahwa, melalui strategi *Puzzle Games* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Biologi SMP Ta'Mirul Islam Surakarta kelas VII B tahun ajaran 2011/2012.

Implikasi

Melalui strategi *Puzzle Games* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Biologi siswa kelas VII SMP Ta'Mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012 . Dengan penelitian diperoleh, maka dapat dikemukakan

implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan yang tepat dalam menentukan strategi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Biologi pada kelas VII.
2. Memberikan masukan kepada guru tentang pentingnya penerapan strategi pembelajara yang inovatif , salah satunya penerapan strategi *Puzzle Games*
3. Mendorong siswa agar berperan aktif dalam pembelajaran, salah satunya siswa dapat belajar bersama dengan siswa lainnya dan bermain sambil belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru
 - a. Dalam pembelajaran Biologi sebaiknya guru menggunakan strategi pembelajaran yang variatif, salah satunya dengan strategi *Puzzle Games*. Karena dalam pembeljaran Biologi

terdapat banyak hal-hal yang sulit untuk dipahami hanya dengan pembelajaran yang *konvensional*.

- b. Guru perlu meningkatkan interaksi, partisipasi, keaktifan siswa, membangkitkan semangat, serta ketekunan belajar siswa
2. Kepala Sekolah
 - a. Kepala sekolah hendaknya mensosialisasikan strategi pembelajaran yang inovatif kepada guru di SMP dalam melaksanakan pembelajarannya, salah satunya dengan strategi *Puzzle Games*.
 - b. Kepala sekolah hendaknya senantiasa aktif melakukan pelatihan mengenai penerapan strategi *Puzzle Games* kepada guru khususnya dalam pembelajaran Biologi agar lebih mempermudah siswa memahami pembelajaran, karena terbukti melalui hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, penerapan strategi tersebut dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang melakukan penelitian yang sejenis, dapat melakukan tindak lanjut penelitian dengan menggunakan strategi *Puzzle Games* dalam pembelajaran Biologi, sehingga hasil penelitiannya dapat dibandingkan dengan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyanti dan Mujiyanto. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka.
- Diniati, E. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV Yrama Widya
- Nurdianawati, ND. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan Melalui Strategi Pembelajaran Tipe Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Gatak Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011 (*Skripsi S-1 Progd Biologi*). Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudjana, N. 2001. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suryabrata, S. 1994. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syukron, M. 2011. Upaya Penggunaan Media *Games Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. <http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html> (diakses pada tanggal 9 desember 2011).