

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

4.1. Paparan Data

1) Deskripsi Data pada Pengamatan Pendahuluan

Penelitian ini tentang “Pembelajaran dengan melalui metode media *games puzzle* untuk peningkatan kreativitas menggambar pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa PORONG Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019 ”.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa anak dan guru, di peroleh beberapa indikator yang menunjukkan cukup keaktifan dan kreativitas anak terhadap mata pelajaran ekonomi. Indikator tersebut antara lain, anak mau mengeluarkan pendapat terhadap permasalahan yang di kemukakan oleh guru, anak cukup mampu dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Metode pembelajaran yang telah diterapkan adalah diskusi kelompok kecil, tanya jawab, metode ceramah dan pembelajaran kooperatif seperti media *games puzzle* . Namun ada kendala selama penerapan metode pembelajaran kooperatif yaitu jumlah anak yang terlalu banyak sehingga Bapak/Ibu guru sulit mengendalikan anak di dalam kelas dan anak cenderung ramai.

Observasi awal yang di lakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik anak, lingkungan kelas dan lingkungan sekolah sebelum pemberian tindakan penelitian.

Dari cuplikan wawancara, diketahui bahwa pada dasarnya anak menyukai

pelajaran ekonomi. Ternyata penampilan guru juga berpengaruh terhadap pembelajaran anak dikelas. Yang dimaksud penampilan guru disini adalah metode guru dalam mengajar untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, misalnya menumbuhkan interaksi antar anak dan memberi kesempatan anak untuk bertanya dan dimungkinkan untuk materi–materi tertentu guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif lagi. Untuk lebih jelasnya hasil wawancara dengan guru dan anak .

4.2. Pelaksanaan Tindakan

1) Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan I.

Dalam tahap ini dilakukan kegiatan perencanaan penelitian, sebelumnya peneliti diperkenalkan kepada anak sebagai guru pengajar menggantikan Ibu selaku pengajar di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo.

Pada pertemuan pertama sebelum pemberian tindakan, peneliti mengukur kemampuan awal anak yaitu dengan *pretest secara lisan secara lisan* Pada tahap ini peneliti juga menyusun silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (lampiran 1) dan perangkat lainnya Selain itu guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk memperlancar penerapan metode *Media games puzzle* sehingga pelaksanaan menggambar lisan di depan kelas oleh masing-masing kelompok akan berjalan dengan baik.

Langkah-langkah atau tindakan yang akan dilakukan, direncanakan secara rinci oleh guru dan peneliti sehingga benar-benar dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan tindakan. Peneliti menyusun lembar observasi yang akan

digunakan untuk mengetahui keaktifan dan kreativitas anak dari segi aspek afektif dan psikomotorik selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Media games puzzle* dan untuk mengetahui tingkat penerimaan anak terhadap materi pelajaran yang diberikan selama kegiatan belajar mengajar. Sebagai alat evaluasi guru membuat soal ulangan berbentuk pilihan ganda dan uraian struktur untuk mengetahui tingkat hasil belajar anak setelah adanya penerapan metode *Media games puzzle* .

b. Pelaksanaan Tindakan I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 September 2018 Materi yang diajarkan yaitu pada pokok bahasan “menggambar dengan melalui metode media games puzzle ”. Pembelajaran berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan total alokasi waktu selama 4 jam pelajaran (4 x 45 menit). Peneliti dan guru sebelum memulai proses belajar mengajar yang menggunakan pembelajaran menggambar dengan melalui metode media games puzzle terlebih dahulu melakukan pembahasan mengenai teknik dan aturan main dalam praktek pembelajaran.

Adapun pelaksanaan metode pembelajaran menggambar dengan *Media games puzzle* adalah sebagai berikut:

1) Tahap Pendahuluan

Tahap ini dilakukan pada tanggal 21 September 2018 Pada tahap ini guru mengawali pelajaran dengan memberi salam, memeriksa kehadiran anak, menyampaikan apresiasi menyampaikan informasi mengenai materi yang akan di bahas, menyampaikan tujuan pembelajaran dan melihat kemampuan awal anak dengan memberikan *pre test secara lesan* dengan materi yang sudah diajarkan sebelumnya oleh guru tentang

menggambar ”. Guru memberi motivasi pada anak bahwa pembelajaran hari ini adalah menggambar dengan kreatif dengan menggunakan melalui metode media puzzle.

2) Tahap Inti

Pada tahap ini guru menyampaikan materi awal dengan metode ceramah, menjelaskan metode yang akan di gunakan selanjutnya dan menjelaskan aturan main dalam menggambar dengan melalui metode media games puzzle. Langkah pertama yang dilakukan guru yaitu membentuk kelompok menjadi satu kelompok dan satu kelompok terdapat 17 orang anak, pembagian awal kelompok di bagi berdasarkan nomor urut absen anak. Pembentukan kelompok membutuhkan waktu yang lumayan lama karena anak merasa bingung dan merasa tidak cocok dengan anggota kelompok yang telah ditetapkan.

Setelah dilakukan pembagian kelompok, masing – masing kelompok membentuk posisi saling berdekatan sesama anggota kelompoknya.

Setiap kelompok telah siap menerima tugas dari guru tentang kegiatan menggambar dengan melalui metode media puzzle. Diharapkan dari penyajian contoh gambar di dalam puzzle yang disajikan guru dapat ditiru anak yang bekerja sama dalam kelompok. Kelompok lain juga harus aktif melakukan menggambar dengan melalui metode media puzzle. Selama kegiatan menggambar berlangsung guru mempersilahkan anak dari kelompok lain untuk menganggapi dan memberikan pendapatnya kepada kelompok yang sedang menggambar agar seluruh anak dapat berperan aktif. Pada saat menggambar pula seluruh observer

dengan seksama mengamati gambar yang telah dihasilkan masing masing anak dan guru mencatat aktivitas anak dalam lembar observasi keaktifan dan kreativitas anak yang telah di sediakan. Kegiatan menggambar ini dilakukan selama kurang 1 jam pelajaran yaitu 45 menit.

3) Tahap Penutup

Pada tahap ini anak saling mengamati dari masing-masing gambar yang telah dibuat anak pada`tiap kelompok. Sedangkan guru dan anak yang lain berkolaborasi mengevaluasi proses belajar sehingga semua anak diharapkan mampu menggambar dengan media puzzle.

Pada pelaksanaan tindakan ini akan diketahui peran serta anak dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pelaksanaan siklus I diakhiri dengan *post test* secara lesan tentang kesan anak dalam pembelajaran menggambar dengan media puzzle. Postes ini diadakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat hasil belajar anak setelah adanya penerapan metode pembelajaran menggambar dengan melalui metode media puzzle.

c. Observasi dan Evaluasi I

Kegiatan observasi dilakukan oleh 2 orang rekan sejawat. Adapun hasil observasi kedua pengamat terhadap kegiatan peneliti dan keaktifan dan kreativitas anak selama pelaksanaan tindakan berlangsung diuraikan sebagai berikut :

- Anak masih terlihat bingung dan belum siap dengan penerapan metode Pembelajaran menggambar dengan menggunakan media puzzle hal ini dikarenakan metode pembelajaran ini baru mereka ketahui dan baru di

terapkan juga di kelas mereka

- Dibutuhkan manajemen pengelolalan kelas yang baik terutama saat anak menggambar dengan media puzzle
- Berdasarkan lembar observasi, peneliti masih kurang memotivasi anak di awal pembelajaran
- Anak mulai merasakan senang dengan dilakukan pembelajaran dengan teknik menggambar dengan media puzzle. Untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan untuk dapat dievaluasi keefektifannya akan di uraikan sebagai berikut :
- Hasil observasi kegiatan peneliti dalam Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle

Hasil dari observasi ini di analisis menggunakan presentase. Adapun skor untuk penilaian “Ya” adalah 1 dan untuk penilaian “Tidak” adalah 0. Skor yang di dapat dari masing – masing indikator di jumlahkan dan selanjutnya di rata – rata. Rata – rata skor tersebut kemudian di jadikan prosentase dengan tujuan untuk mempermudah penilaian, mengingat penilaian keberhasilan tindakan (tabel 3.3) di ukur dengan presentase. Lembar observasi kegiatan penelitian dalam metode pembelajaran menggambar dengan media puzzle disajikan pada lampiran dan hasil observasi kedua pengamat terhadap kegiatan peneliti dalam Pembelajaran menggambar dengan menggunakan metode media games puzzle dapat dilihat pada lampiran.

Hasil data observasi pengamat siklus I jumlah skor yang dihasilkan adalah 17, sedangkan skor maksimal adalah 18. Berdasarkan hasil

pengamatan kedua observer (pada lampiran), jumlah skor yang di peroleh adalah 33, sedangkan skor maksimal adalah 36. Dengan demikian nilai rata – rata yang di peroleh adalah $33:36 \times 100\% = 91.67\%$. Berarti taraf keberhasilan kegiatan peneliti berdasarkan observasi kedua pengamat termasuk dalam kategori A. Pada tahap I indikator ke dua yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran dan tahap IV indikator ke-2 yaitu memberikan komentar atas laporan yang telah di buat kurang maksimal dilakukan oleh peneliti, hal ini akan menjadi catatan penting bagi peneliti untuk perbaikan pada siklus II. Hasil observasi kedua pengamat dapat di lihat pada tabel 4.1 berikut ini :

Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Peneliti Dalam Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle Siklus I

Pengamat	Skor	Skor Maksimal	Prosentase %
1	16	18	88,89%
2	17	18	94,44%

(Sumber : peneliti lapangan,2018)

- Hasil observasi keaktifan dan kreativitas anak dalam metode Pembelajaran menggambar dengan menggunakan media games puzzle. Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran pada siklus I, peneliti menganalisis data tersebut dengan menggunakan pengukuran skala *Rating Scale*. *Rating scale* merupakan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian di tafsirkan dalam pengertian kualitatif. Pengukuran *rating scale* ini lebih fleksibel, tidak terbatas pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi respon terhadap suatu

peristiwa. Berdasarkan pengamatan yang sesuai dengan lembar format observasi keaktifan dan kreativitas anak (pada lampiran). Kreativitas anak dalam penelitian ini di gunakan sebagai data primer dalam ranah afektif selama penerapan metode pembelajaran menggambar dengan menggunakan media games puzzle pada mata pelajaran ekonomi. Hal-hal yang diamati dalam aktivitas anak ini berorientasi pada minat, perhatian, konsentrasi serta ketekunan. Merupakan ciri seorang anak bila termotivasi dalam belajar. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau belajar secara aktif, motivasi belajar anak dapat timbul dari dalam individu anak dan dapat pula timbul akibat pengaruh dari luar dirinya. Motivasi yang timbul dari dalam diri anak sendiri tanpa ada ajakan atau pengaruh dari orang lain disebut motivasi intrinsik. Sedangkan motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar diri anak, apakah karena adanya ajakan, suruhan orang lain disebut motivasi ekstrinsik.

Hasil dari observasi keaktifan dan kreativitas yang didapat pada saat tindakan dilakukan adalah sebagai berikut ini :

Tabel 4.3 Aktivitas Anak Selama Penerapan Metode Pembelajaran menggambar dengan Media puzzle Siklus I

No.	Tahap	Indikator	Jumlah	%
1.	Awal	• Melakukan aktivitas rutin di awal dan di akhir kegiatan tatap muka	17	80%
		• Memperhatikan tujuan pembelajaran	11	60%
		• Memperhatikan aturan main menggambar dengan media puzzle	14	68%
2.	Inti	• Anak berdiskusi dengan	14	68%

	kelompok masing-masing		
	• Anak saling membantu kelompok dalam mengerjakan tugas menggambar dengan media puzzle	16	74%
	• Sesama anak tidak saling menjatuhkan	14	68%
	• Anak memperhatikan keterangan guru dalam menggambar dengan media puzzle	14	68%
	• Anak menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung	12	54%
3. Akhir	• Mengerjakan menggambar dengan media puzzle	12	77%
	• Memperhatikan refleksi yang diberikan guru	10	57%
Rata-rata		13,1	67,4%

Pada tabel 4.3 terlihat aktivitas anak cukup rendah. Hal ini dikarenakan anak masih belum terbiasa dengan metode Pembelajaran menggambar dengan menggunakan media games puzzle, sehingga anak masih sedikit canggung selama proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati yang terlihat sangat kurang adalah aspek saling membantu dalam kelompok, bertanya kepada guru apabila ada hal yang belum dimengerti, sesama anak tidak saling menjatuhkan dan anak saling membantu kelompok dalam mengerjakan tugas. Tapi dilihat dari aspek memperhatikan aturan main, menghargai pendapat orang. Secara keseluruhan keaktifan dan kreativitas anak pada siklus I tergolong rendah yaitu hanya mencapai 67,4% dari seluruh aspek yang diamati.

d. Refleksi

Pada tahap ini hasil observasi akan dikumpulkan dan dianalisis kemudian dilakukan refleksi untuk kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan

keaktifan dan kreativitas anak dan dapat meningkatkan hasil belajar anak pada mata pelajaran ekonomi. Hasil analisis data yang dilakukan pada tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya antara lain pengelolaan kelas yang dilakukan peneliti. Dan berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dapat di refleksikan bahwa kegiatan peneliti dilapangan tergolong baik. Hal ini dapat di lihat dari data observasi kedua pengamat yang menunjukkan angka 91,67% yang berarti taraf keberhasilan tindakan ini masuk pada kategori A.

Pada siklus I prestasi belajar anak pada aspek kognitif cukup menunjukkan hasil yang di harapkan. Hal ini dapat di lihat dari nilai rata-rata hasil *post test secara lesan* pada siklus I yaitu sebesar 78,17% dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 82,86% (dapat di lihat pada lampiran 21).

Adapun data nilai tes anak pada siklus I tampak pada tabel 4.4 berikut ini

Tabel 4.4 Hasil Tes Anak Siklus I

Nilai	Jumlah anak	Presentase (%)
A+	-	-
A	8	17,14 %
A ₋	4	40,00 %
B+	3	37,14 %
B	2	5,71 %
B-	-	-
C	-	-

(sumber : peneliti lapangan, 2018)

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar hasil tes pada Siklus I mendapat nilai B yang berjumlah 4 anak dengan presentase sebesar 40%, kemudian nilai anak yang mendapat nilai B- berjumlah 3 anak dengan presentase 37% dilanjutkan dengan anak yang mendapat nilai A- berjumlah 8 anak dengan presentase 17% dan anak yang mendapat nilai C sebanyak 2 orang

anak dengan presentase 5%.

Untuk penilaian pada aspek afektif anak pada siklus I deskriptor 1,2,3,4,5 berdasarkan penilaian dengan meliputi kriteria kerjasama dalam kelompok, kerajinan, kedisiplinan, dan keberanian anak secara terperinci adalah sebagai berikut: pada aspek antusias mengikuti pelajaran skor yang dihasilkan sebesar 57,14 % dan ini merupakan skor aspek afektif tertinggi pada siklus I, berikutnya pada indikator menanggapi teman saat diskusi skor yang dihasilkan hanya sebesar 47,14 %, hal ini disebabkan karena anak pada saat menggambar anggota kelompok lain para anak banyak yang melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman kelompoknya tanpa memperdulikan kelompok lain yang sedang menggambar hasil investigasi, berikutnya pada indikator mengerjakan tugas sesuai dengan bagian dan tugasnya di peroleh skor sebesar 48,57 %, pada aspek menghargai pendapat saat diskusi kelas dengan kelompok lain diperoleh skor 51,43 % dan pada aspek tidak mendominasi dan aktif dalam diskusi kelompok di peroleh skor sebesar 52,86 %. Untuk keseluruhan aspek afektif yang diamati pada siklus I menunjukkan keaktifan dan kreativitas anak masih kurang memuaskan hal ini juga menjadi catatan penting peneliti untuk lebih memberikan motivasi anak pada pelaksanaan siklus II yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya, untuk mengetahui data hasil observasi keaktifan dan kreativitas anak aspek afektif secara lengkap dapat di lihat pada lampiran .

Untuk penilaian pada aspek afektif deskriptor 6,7,8,9,10 yang dilaksanakan pada siklus I berdasarkan rubrik penilai aspek afektif. Adapun kriteria yang di nilai meliputi kemampuan presentasi, kemampuan berdiskusi, dan kemampuan kerjasama. Pada aspek bekerja sama menganalisa dan menjawab soal

diskusi pada siklus I ini menghasilkan skor 47,14 %, hal ini sangat jauh dari harapan peneliti karena dalam prakteknya anak lebih suka menganalisa sendiri – sendiri dan mengabaikan pendapat teman. Pada aspek memberikan sumbangan pendapat pada saat investigasi jumlah skor yang dihasilkan sebesar 48,57%, pada aspek bertanya pada guru jumlah skor yang dihasilkan sebesar 48,57%, pada aspek berbagi tugas dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan soal diskusi jumlah skor yang dihasilkan cukup tinggi yaitu sebesar 50%, anak sudah bisa membagi tugas yang telah diberikan kepadanya dengan penuh tanggung jawab walaupun tidak semua anak mempunyai kesadaran dalam mengerjakan tugas yang di berikan kepadanya. Dan yang terakhir pada aspek membantu anak lain yang mengalami kesulitan belajar jumlah skor yang di hasilkan sangat rendah yaitu hanya sebesar 44,29% hal ini karena anak merasa malas mengajari temannya dan lebih mengandalkan guru biar guru saja yang membantu. Untuk lebih jelasnya rincian hasil observasi keaktifan dan kreativitas anak pada aspek afektif deskriptor 6,7,8,9,10 bisa di lihat di lampiran .

Dalam penerapan metode Pembelajaran menggambar dengan menggunakan media games puzzle ini di peroleh beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan yang di peroleh antara lain :

- Memberikan kesempatan yang besar kepada anak untuk melakukan tanya jawab antar sesama anggota kelompoknya, dalam menggambar dengan media puzzle.
- Anak dapat lebih mudah memahami suatu pokok bahasan dengan lebih mendalam karena ada latihan menggambar melalui metode media

puzzle

Namun, pada siklus I terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran antara lain :

- Waktu pelajaran yang banyak terbuang pada saat pembentukan kelompok karena anak banyak yang tidak setuju karena bukan teman sepermainannya.
- Anak belum terbiasa dengan metode pembelajaran menggambar melalui metode media games puzzle .
- Anak sedikit canggung saat berlatih menggambar melalui media games puzzle
- Pengelolaan kelas yang kurang, terutama pada saat menggambar kelompok sedang di lakukan.

Ketuntasan belajar anak secara klasikal pada siklus I adalah 82,86%.

Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I ini penerapan metode Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar anak dalam menggambar dengan media games puzzle. Oleh karena itu pada siklus II akan diadakan perbaikan terhadap kelemahan–kelamahan pada siklus I dan akan di pertahankan kelebihan yang telah di capai pada siklus I.

4.3. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan 2

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, khususnya berdasarkan kelemahan yang terjadi pada siklus I. Tujuan diadakan siklus II

dalam PTK ini adalah untuk memperbaiki kelemahan dalam pembelajaran yang terjadi selama siklus I. Siklus II dilakukan berdasar pada rekomendasi dari hasil refleksi siklus I.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif II dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Perencanaan pada siklus II yang mendasar antara lain :

- a. Mengganti anggota kelompok anak yang melakukan menggambar dengan media games puzzle
- b. Memperbaiki RPP menggambar dengan media games puzzle disesuaikan dengan waktu pelaksanaan.
- c. Meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran menggambar dengan media puzzle

Proses kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada aktivitas dan kreativitas anak dalam menggambar dengan media games puzzle seperti pada pelaksanaan siklus I. Seperti dengan siklus I pada tahap ini guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan skenario pembelajaran, bahan ajar, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan lembar catatan lapangan untuk mencatat hal-hal yang tidak ada dalam lembar observasi, menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi, mengkoordinasikan program kerja pelaksanaan tindakan dengan guru pengajar ekonomi yang bersangkutan dan dua orang rekan sejawat sebagai pengamat dalam penelitian ini. Pada siklus II materi yang diberikan adalah tetap yakni menggambar dengan media puzzle.

b. Pelaksanaan Tindakan 2

Pada siklus II, kegiatannya sama dengan siklus I yang di dahului dengan

memberikan pengarahan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggambar dengan media games puzzle. Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu yang sama yaitu 2 X 45 menit, siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2018. Pada pertemuan ini materi yang diajarkan yaitu melanjutkan materi dari siklus I yaitu menggambar dengan media games puzzle. Tahap pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus II ini sama seperti pada siklus I, meliputi:

1) Tahap Pendahuluan

Pelaksanaan tahap ini dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2018. Pada tahap ini guru mengawali pelajaran dengan memberi salam, memeriksa kehadiran anak, menyampaikan apersepsi, menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran. Kegiatan selanjutnya yaitu anak diminta untuk duduk dengan teman kelompoknya yang sudah dibentuk pada pertemuan yang lalu atau pada siklus I.

2) Tahap Inti

Pada tahap ini guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, menjelaskan kembali metode pembelajaran yang akan digunakan selanjutnya dan menjelaskan aturan mainnya. Pada tahap ini peneliti tidak melakukan pembentukan kelompok lagi.

Setelah semua anggota kelompok berkumpul, guru kemudian memanggil ketua kelompok untuk mengambil lembar diskusi. Pada saat investigasi anak secara individu atau berpasangan melaksanakan latihan menggambar dengan media puzzle. Setiap anggota kelompok memberikan kontribusi satu dari bagian penting yang lain untuk mendiskusikan pekerjaannya dengan saling mengadakan

tukar menukar informasi dalam menggambar dengan media puzzle, guru memberi waktu selama 2 x 45 menit kepada anak untuk bekerjasama.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru tetap berkeliling di kelas untuk membantu kesulitan yang dihadapi anak selama proses menggambar dengan media puzzle. Untuk penilaian aspek-aspek afektif dilakukan oleh observer yang sudah ditunjuk sebelumnya pada siklus I yaitu dua rekan teman sejawat, disamping untuk memudahkan penilaian hal ini juga bertujuan agar aktivitas peneliti tidak terganggu dalam menyampaikan materi dan dalam pelaksanaan pada siklus II ini guru lain (teman guru) juga berkesempatan melihat jalannya pelaksanaan siklus II di dalam kelas walaupun tidak sampai selesai.

Ketika tahap ini masih berlangsung seperti pada siklus I peneliti harus lebih giat lagi dalam memotivasi anak agar anak berperan aktif dalam pembelajaran menggambar dengan media puzzle. Setelah anak melakukan menggambar dengan media puzzle selama 2x45 menit guru meminta anak untuk mengumpulkan hasil pekerjaan menggambar dengan media puzzle.

Tanggal 5 Oktober 2018, pada tahap ini merupakan melihat perkerjaan anak dalam menggambar dengan media puzzle untuk dipertunjukkan di depan kelas. Setiap kelompok telah menunjuk salah satu anggota untuk memperlihatkan hasil pekerjaan menggambar dengan media puzzle. Peran guru disini sebagai penasehat dan membantu memastikan setiap anggota kelompok ikut memperhatikan gambar dari temannya.

Setiap kelompok telah siap memberikan hasil akhir di depan kelas dalam bentuk hasil menggambar dengan media games puzzle secara keseluruhan. Diharapkan dari penyajian menggambar kelompok lain dapat lebih aktif melihat

hasil menggambar dengan media games puzzle. Selama kegiatan menggambar berlangsung guru mempersilahkan anak dari kelompok lain untuk menganggapi dan memberikan pendapatnya kepada kelompok yang sedang menggambar agar seluruh anak dapat berperan aktif. Pada saat menggambar pula seluruh observer dengan seksama mengamati anak dan mencatat aktivitas anak dalam lembar observasi keaktifan dan kreativitas anak yang telah disediakan..

3) Tahap penutup

Pada tahap ini maka anak dan guru bersama-sama menarik kesimpulan dan memberikan penekanan kembali terhadap hasil kegiatan menggambar dengan media puzzle. Kegiatan selanjutnya yaitu anak mengerjakan soal *post test secara lesan* siklus II dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan anak tentang sejauh mana penerapan metode pembelajaran menggambar dengan media puzzle

c. Observasi

Seperti halnya pada siklus I, Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui keaktifan dan kreativitas anak dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan untuk mengetahui kemampuan anak menerima materi pelajaran dengan adanya metode pembelajaran keaktifan menggambar dengan media puzzle. Tipe *Media games puzzle*; Observasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Fokus pengamatan ditekankan pada implementasi metode pembelajaran menggambar dengan *Media games puzzle* terhadap kualitas pembelajaran secara menyeluruh yang meliputi: keaktifan dan kreativitas anak dalam proses pembelajaran, tanggapan anak

terhadap metode pembelajaran yang telah digunakan yaitu metode pembelajaran menggambar dengan *Media games puzzle*, suasana kegiatan belajar mengajar dan pencapaian hasil belajar anak. Adapun hasil observasi kedua pengamat terhadap kegiatan peneliti dan keaktifan dan kreativitas anak selama pelaksanaan tindakan berlangsung diuraikan sebagai berikut :

- Anak sudah terbiasa dan sudah siap dengan penerapan metode Pembelajaran menggambar dengan *Media games puzzle*
- Manajemen pengelolalan kelas sudah lebih baik terutama saat latihan menggambar dengan *Media games puzzle* berlangsung
- Berdasarkan lembar observasi, peneliti menunjukkan kemajuan dalam memotivasi anak di awal pembelajaran

Untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan untuk dapat dievaluasi keefektifannya akan di uraikan sebagai berikut :

- Hasil observasi kegiatan peneliti dalam metode Pembelajaran menggambar dengan *Media games puzzle*

Hasil dari observasi ini di analisis menggunakan presentase. Adapun skor untuk penilaian “Ya” adalah 1 dan untuk penilaian “Tidak” adalah 0. Skor yang di dapat dari masing–masing indikator dijumlahkan dan selanjutnya di rata-rata. Rata-rata skor tersebut kemudian dijadikan prosentase dengan tujuan untuk mempermudah penilaian, mengingat penilaian keberhasilan tindakan diukur dengan presentase. Lembar observasi kegiatan penelitian dalam pembelajaran menggambar dengan *Media games puzzle* dan hasil observasi kedua pengamat terhadap kegiatan peneliti dalam Pembelajaran menggambar dengan *Media games*

puzzle dapat dilihat pada lampiran.

Hasil data observasi pengamat 1 dan 2 jumlah skor yang dihasilkan dalam lampiran, sedangkan skor maksimal yang dapat diperoleh apabila semua indikator terlaksana adalah 18. Berdasarkan hasil pengamatan kedua observer, jumlah skor yang di peroleh adalah 34, sedangkan skor maksimal adalah 36. Dengan demikian nilai rata-rata yang di peroleh adalah $34:36 \times 100\% = 94,44\%$. berarti taraf keberhasilan kegiatan peneliti berdasarkan observasi kedua pengamat termasuk dalam kategori A. Pada tahap I indikator ke dua yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran dan tahap IV indikator ke 2 yaitu memberikan komentar atas laporan yang telah di buat telah dilakukan oleh peneliti sebagai tindakan perbaikan pada siklus I, namun pada tahap I indikator ke 5 yaitu membagi kelas menjadi tujuh kelompok tidak dilakukan lagi oleh peneliti karena pada siklus II ini kelompok anak tetap atau sama seperti pada siklus I. Hasil observasi kedua pengamat dapat di lihat pada tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.5 Hasil Observasi Kegiatan Peneliti Dalam Pembelajaran Menggambar dengan Media games puzzle Siklus II

Pengamat	Skor	Skor Maksimal	Prosentase %
1	17	18	94,44%
2	17	18	94,44%

- Hasil observasi keaktifan dan kreativitas anak dalam metode Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle mengalami peningkatan.

Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran pada siklus I, peneliti menganalisis data tersebut dengan menggunakan pengukuran skala *Rating Scale*. *Rating scale* merupakan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian di tafsirkan dalam pengertian kualitatif. Pengukuran *rating scale* ini lebih fleksibel, tidak terbatas pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi respon terhadap suatu peristiwa. Berdasarkan pengamatan yang sesuai dengan lembar format observasi aktivitas anak. Aktivitas anak dalam penelitian ini di gunakan sebagai data primer dalam segi ranah afektif selama penerapan metode pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle. Hal-hal yang diamati dalam aktivitas anak ini berorientasi pada minat, perhatian, konsentrasi serta ketekunan dan merupakan ciri seorang anak bila termotivasi dalam belajar. Hasil dari observasi keaktifan dan kreativitas anak dalam menggambar dengan Media games puzzle menunjukkan data sebagai berikut ini :

Tabel 4.6 Aktivitas Anak Selama Penerapan Metode Pembelajaran Menggambar dengan Media games puzzle Siklus II

No.	Tahap	Indikator	Jumlah	%
1	Awal	• Melakukan aktivitas rutin di awal dan di akhir kegiatan tatap muka	17	100%
		• Memperhatikan tujuan pembelajaran	16	97%
		• Memperhatikan aturan main menggambar dengan Media games puzzle	16	97%
2	Inti	• Anak berdiskusi dengan kelompok masing-masing	17	100 %
		• Anak saling membantu kelompok dalam	17	100 %

		mengerjakan tugas		
		• Sesama anak tidak saling mengganggu dalam menggambar dengan Media games puzzle	17	100 %
		• Anak menghargai masukan guru	16	97 %
		• Anak melakukan kegiatan menggambar dengan Media games puzzle	16	97%
3	Akhir	• Mengerjakan sendiri dalam menggambar dengan Media games puzzle	17	100 %
		• Memperhatikan refleksi yang diberikan guru	13	94%
Rata-rata			16,2	98,2 %

Pada tabel 4.6 terlihat aktivitas anak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa dengan metode Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle yang di gunakan, sehingga anak selama proses pembelajaran menikmati perannya sebagai anggota kelompok. Aspek – aspek yang diamati yang terlihat sangat bagus adalah aspek saling membantu dalam kelompok, bertanya kepada guru apabila ada hal yang belum di mengerti, sesama anak tidak saling menjatuhkan dan anak saling membantu kelompok dalam mengerjakan tugas yang dibebankan kepadanya, walau dilihat dari aspek menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung poin yang didapatkan paling rendah di bandingkan dengan indikator lainnya, tapi secara keseluruhan keaktifan dan kreativitas anak pada siklus II tergolong sangat baik yaitu mencapai 98,2% dari seluruh aspek yang diamati.

d. Refleksi

Pada tahap ini hasil observasi akan dikumpulkan dan dianalisis kemudian

dilakukan refleksi untuk kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas anak dan dapat meningkatkan hasil belajar menggambar dengan Media games puzzle. Hasil analisis data yang dilakukan pada tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya antara lain pengelolaan kelas yang dilakukan peneliti. Dan berdasarkan hasil analisis data pada siklus II dapat di refleksikan bahwa kegiatan peneliti dilapangan tergolong sangat baik. Hal ini dapat di lihat dari data observasi kedua pengamat yang menunjukkan angka 94,44% yang berarti taraf keberhasilan tindakan ini masuk pada kategori A.

Pada siklus II prestasi belajar anak pada aspek kognitif sudah menunjukkan hasil yang di harapkan. Nilai rata-rata tes pada siklus II yaitu sebesar 84,11% dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 94,29% (dapat di lihat pada lampiran 19).

Adapun data nilai tes anak pada siklus II tampak pada tabel 4.7 berikut ini :

Tabel 4.7 Hasil Tes Anak Siklus II

Nilai	Jumlah anak	Presentase
A+	8	14,29 %
A	5	22,86 %
A-	2	57,14 %
B+	2	5,71 %
B	-	-
B ₋	-	-
C	-	-

(sumber : peneliti lapangan, 2018)

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa sebagian besar nilai B dengan jumlah anak sebanyak 2 anak dengan presentase skor sebesar 57,14%, sementara anak yang memperoleh nilai A- sebanyak 5 anak dengan presentase

22,86%, untuk anak yang memperoleh nilai A sebanyak 8 orang anak dengan presentase sebesar 14,29% dan anak yang mendapatkan nilai B- ketuntasan minimal sebanyak 2 orang dengan presentase 5,71%.

Untuk penilaian pada aspek afektif deskriptor 1,2,3,4,5 anak pada siklus II intinya sama dengan penilaian keaktifan dan kreativitas pada siklus I yang berdasarkan penilaian dengan meliputi kriteria kerjasama dalam kelompok, kerajinan, kedisiplinan, dan keberanian, pada aspek antusias mengikuti pelajaran skor yang di hasilkan meningkat tajam yaitu sebesar 85,71% dari perolehan awal di siklus I sebesar 57,14%, berikutnya pada indikator menanggapi teman saat diskusi skor yang di hasilkan mengalami peningkatan yaitu 81,43%, hal ini disebabkan karena anak pada saat menggambar anggota kelompok lain para anak sudah memperhatikan kelompok lain saat presentasi, berikutnya pada indikator mengerjakan tugas sesuai dengan bagian dan tugasnya juga mengalami peningkatan skor, pada aspek ini di peroleh skor sebesar 82,86%, pada aspek menghargai pendapat saat diskusi kelas dengan kelompok lain di peroleh skor 87,86% dan pada aspek tidak mendominasi dan aktif dalam menggambar dengan Media games puzzle di peroleh skor sebesar 88,57% dan ini merupakan skor tertinggi pada aspek afektif di siklus II. Untuk keseluruhan aspek afektif yang diamati pada siklus II menunjukkan keaktifan dan kreativitas anak sangat memuaskan dan sesuai dengan harapan yang sudah di prediksi oleh peneliti sebelumnya, untuk mengetahui data hasil observasi keaktifan dan kreativitas anak aspek afektif secara lengkap dapat di lihat pada lampiran 30.

Untuk penilaian pada aspek afektif deksriptor 6,7,8,9,10 yang dilaksanakan pada siklus II intinya juga sama seperti pada siklus I yang

berdasarkan rubrik penilain aspek psikomotorik. Pada aspek bekerja sama dalam menggambar dengan Media games puzzle pada siklus II ini menghasilkan skor yang sangat signifikan yaitu sebesar 83,57%, hal ini sesuai dari harapan peneliti karena sekarang anak lebih suka menggambar dengan Media games puzzle. Pada aspek memberikan sumbangan pendapat pada saat investigasi jumlah skor yang di hasilkan sebesar 79,29% ini mengalami sedikit penurunan pada siklus I, pada aspek bertanya pada guru jumlah skor yang di hasilkan sebesar 72,86%, pada aspek berbagi tugas dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan soal diskusi jumlah skor yang di hasilkan cukup tinggi yaitu sebesar 82,86%, anak sudah bisa membagi tugas yang telah di berikan kepadanya dengan penuh tanggung jawab walaupun tidak semua anak mempunyai kesadaran dalam mengerjakan tugas yang di berikan kepadanya. Dan yang terakhir pada aspek membantu anak lain yang mengalami kesulitan belajar jumlah skor yang di hasilkan mengalami peningkatan yaitu sebesar 77,86% hal ini karena anak sudah mulai peduli terhadap temannya yang mengalami kesulitan. Untuk lebih jelasnya rincian hasil observasi keaktifan dan kreativitas anak pada aspek afektif deskriptor 6,7,8,9,10 bisa di lihat di lampiran 32.

Setelah pemberian tindakan pada siklus II peneliti kembali mewawancarai anak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas dan prestasi belajar anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan anak mengenai tanggapannya selama proses pembelajaran, sebagian anak merasa senang terhadap Pembelajaran menggambar dengan Media games Puzzle.

Terlepas dari tanggapan-tanggapan positif dari para anak pada proses

wawancara peneliti juga menemukan beberapa tanggapan negatif yang disampaikan oleh anak. Seperti yang di ungkapkan anak bernama Muhammad Nando “saya tidak senang menggambar bersama teman karena saya lebih suka belajar sendiri dari pada belajar secara berkelompok”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada siklus II Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle efektif dalam meningkatkan prestasi dan keaktifan dan kreativitas dalam belajar menggambar.

4.4. TEMUAN PENELITIAN

Beberapa temuan yang diperoleh dan selama pelaksanaan tindakan penelitian (Siklus I dan Siklus II) dalam pembelajaran kooperatif melalui tipe Media games puzzle yaitu sebagai berikut:

1) Temuan pada siklus I

- Pembelajaran kooperatif menggambar dengan Media puzzle adalah bentuk pembelajaran yang baru pertama kali diterapkan sekolah ini. Sehingga, pelaksanaan tindakan pada siklus I masih banyak terdapat kekurangan. Hal ini dikarenakan para anak masih beradaptasi dengan metode pembelajaran yang baru dimana anak masih merasa asing dan belum memahami aturan serta langkah-langkah yang harus mereka lakukan dalam Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle.
- Anak masih terkesan malu dan kurang bisa dalam mempertahankan pendapat yang dikemukakannya walaupun pendapatnya itu sudah benar. Selain itu anak mempunyai cara yang beragam dalam menggambar dengan Media games puzzle.

- Pada kegiatan menggambar dan diskusi kelompok sebagian besar anak sudah dapat bekerja sama dengan baik, hanya saja ada beberapa anak yang mendominasi kegiatan bekerja dalam kelompok.
- Anak antusias dan merasa senang dengan pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle, karena dalam menyelesaikan tugas dilakukan secara kerja sama sehingga tugas dapat dengan mudah cepat terselesaikan.

2) Temuan Pada Siklus II

- Anak terlihat sangat antusias dalam pembelajaran pada siklus II yang di tunjukkan dengan aktivitas anak dan keaktifan dan kreativitas anak pada saat proses pembelajaran dengan Media games puzzle berlangsung.
- Kerjasama dalam menyelesaikan tugas sudah dapat diterapkan dengan sangat baik, sehingga proses pembelajaran yang menuntut adanya kerjasama kelompok dan keaktifan dan kreativitas anak dalam pembelajaran dengan Media games puzzle sudah berjalan dengan baik sekali.
- Anak yang aktif dalam pembelajarn kooperatif tipe Media games puzzle tidak lagi didominasi oleh beberapa anak saja namun anak yang lainnya sudah dapat berperan aktif. Hal ini dikarenakan anak sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran ini.
- Keaktifan dan kreativitas dan prestasi belajar anak mengalami peningkatan setelah Pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle menunjukkan peningkatan, dengan demikian metode ini baik untuk di terapkan pada .

- Anak antusias dan merasa senang dengan pembelajaran menggambar dengan Media games puzzle, karena dalam menyelesaikan tugas dilakukan secara kerja sama sehingga tugas dapat dengan mudah cepat terselesaikan.

4.5. Pembahasan

Dalam pembahasan hasil penelitian, kami akan melakukan konfirmasi dari temuan penelitian ini dengan kajian pustaka yang mendukung penelitian ini.

4.5.1. Keaktifan Belajar Anak

Metode pembelajaran menggambar melalui metode media games puzzle bagi anak didik kelompok B Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo tahun pelajaran 2018/2019. Mereka juga bekerja sama dan tanggung jawab individu pada diri anak sehingga anak tidak selalu tergantung kepada teman dan guru. Berdasarkan pelaksanaan tindakan dan observasi yang dilakukan pada setiap siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran menggambar dengan media puzzle mengalami peningkatan. Hal ini karena anak dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi dan diskusi kelompok, teknik Media games puzzle melatih anak untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan anak secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Tugas utama guru adalah menciptakan suasana proses belajar mengajar di dalam kelas agar terjadi interaksi kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi anak untuk belajar dengan baik. Salah satu keberhasilan belajar tergantung pada

metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Metode pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan.

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

Metode atau *method* secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pelajaran dengan menggunakan faktor dan konsep secara sistematis (Muhibbin, 1995:202). Metode mengajar diartikan juga sebagai teknik guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada anak di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh anak dengan baik (Roestiyah, 2001:1).

“Pembelajaran kooperatif meliputi belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjukkan arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada anak” Cohen (dalam Rahayu, 1998:156). Jadi, guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing anak dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Secara umum menggambar dengan media games puzzle akan memberikan manfaat baik bagi anak, sebagaimana fungsi berbagai media diluar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka

dapat di sekolah. Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media yang cukup, meliputi hal-hal di bawah ini:

- a. Media merupakan alat komunikasi untuk mendapatkan proses belajar yang lebih efektif
- b. Fungsi media untuk lebih mencapai tujuan dengan tepat
- c. Seluk beluk proses pendidikan
- d. Hubungan antara metode pembelajaran dan pendidikan
- e. Nilai dan manfaat yang didapat dari pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai
- g. Inovasi dalam media pendidikan (Rusman, 2009, hal.80)

Menggambar dengan media puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

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

Berdasarkan standar yang ditetapkan di atas, maka proses pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik seharusnya harus meninggalkan cara-cara dan model yang konvensional sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kenyataan saat ini, banyak diantara pendidik di kota porong yang masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional bahkan diantaranya belum menguasai teknologi informasi seperti komputer dan internet.

Secara keseluruhan pengamatan keaktifan belajar anak menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I, keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih cukup rendah, hal ini di karenakan anak masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif teknik *Media games puzzle* dan anak juga kurang memahami aturan main dari metode pembelajaran kooperatif teknik *Media games puzzle* secara jelas. Presentase rata-rata mencapai 67,4% (format pengamatan) pada siklus pertama dengan keaktifan belajar di kategorikan cukup. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 98,2% yang menunjukkan aktivitas belajar anak semakin baik, hal ini sesuai dengan pendapat Santoso (1999:12) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar anak bukan hanya dalam kegiatan fisik yang tampak dari luar, keaktifan belajar anak terutama berupa kegiatan mental untuk membangun konsep, meningkatkan ketrampilan intelektual, menemukan dan memecahkan masalah yang di hadapi dan memecahkan kesulitan hidupnya sendiri.

Peningkatan aktivitas anak pada penelitian ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Utama (2007) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif teknik Talking Stick dapat meningkatkan aktivitas anak .

Dimana pada akhir penelitian metode pembelajaran kooperatif teknik Media games puzzle dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif anak.

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

Penilaian keaktifan ini selain dinilai dari aktivitas anak secara umum dikelas selama pemberian tindakan, juga di lihat dari keaktifan anak aspek afektif.

Penilaian untuk aspek afektif berdasarkan data yang di peroleh pada siklus I dan siklus II dapat diketahui dari peningkatan pencapaian keaktifan belajar anak sesuai dengan lembar observasi yaitu antusias mengikuti pelajaran, menanggapi pendapat saat diskusi, mengerjakan tugas sesuai dengan bagian dan tugasnya, menghargai pendapat saat diskusi kelas dengan kelompok lain dan tidak mendominasi dan aktif dalam diskusi kelompok. Pada aspek antusias mengikuti pelajaran pada siklus I mendapatkan skor 57,14% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,71% hal ini karena seluruh anak senang terhadap materi yang di berikan dan karena dalam metode pembelajaran kooperatif teknik Media games puzzle anak bebas memilih topik diskusi tentang materi yang di berikan dan cara mempelajarinya, pada aspek menanggapi pendapat saat diskusi pada

siklus I skor yang di dapat sebesar 47,14% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,43% hal ini karena anak ingin lebih memberikan kontribusi untuk kelompoknya agar kelompoknya dapat lebih aktif lagi dalam diskusi dan presentasi kelompok. Pada aspek mengerjakan tugas yang diberikan, skor yang dihasilkan pada siklus I sebesar 48,57% dan juga mengalami peningkatan yang tinggi pada siklus II yaitu 82,86% hal ini karena sikap dan tanggung jawab yang telah diberikan kepada anak juga mengalami peningkatan, selanjutnya pada aspek menghargai pendapat saat diskusi kelas dengan kelompok lain pada siklus I skor yang di hasilkan sebesar 51,43% dan pada siklus II skor yang di hasilkan menjadi 87,86%, para anak sudah mulai tidak mementingkan pendapatnya sendiri dan mau menghargai pendapat orang lain pada saat investigasi dan pada diskusi berlangsung termasuk menghargai pendapat dalam kelompoknya sendiri. Dan untuk aspek yang terakhir yaitu aspek tidak mendominasi dan aktif dalam diskusi kelompok mendapatkan skor 52,86% pada siklus I dan pada siklus II mendapatkan skor 88,57%, para anak yang pandai sudah tidak mendominasi lagi dalam diskusi kelompok hal ini karena anak-anak tersebut ingin juga memberikan kesempatan kepada teman kelompoknya juga agar ikut aktif dalam diskusi kelompok.

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

tidak mendominasi dan aktif pada saat investigasi. Peningkatan ini terjadi pada setiap siklus dan peningkatannya signifikan. Hasil ini juga di tunjang oleh Udin S. Winaputra(2001:75) karena dalam metode pembelajaran menggambar dengan media games puzzle

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

Dalam metode pembelajaran menggambar dengan media puzzle, daya serap anak terhadap materi pembelajaran ekonomi khususnya pada pokok bahasan “tujuan pembangunan ekonomi dan pertumbuhan ekonomi” semakin meningkat karena dalam pembelajaran ini anak saling membantu dan bekerjasama untuk memahami materi yang dipelajarinya. Anak yang berkemampuan tinggi akan membantu anak yang berkemampuan rendah.

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