

**PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH DENGAN MEDIA PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA SD KRISTEN TUTUWARU**

***UTILIZING THE SCHOOL ENVIRONMENT WITH PUZZLE MEDIA TO IMPROVE
CRITICAL THINKING SKILLS AND SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF
TUTUWARU CHRISTIAN PRIMARY STUDENTS***

Ince Wattimury¹, Sefanya Sairlitiata², Fredi Meyer³

^{1,2,3}Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Universitas Pattimura, Indonesia
wattimuryince1@gmail.com, sairiltiatasefanya@gmail.com, fredy.meyer@psdku.unpatti.ac.id

ABSTRACT

Utilization of the school environment as a learning resource is a solution to answer the problem of elementary science learning that is considered difficult by teachers. The purpose of this study was to determine the critical thinking skills and the improvement of science learning outcomes by using the utilization of the school environment and puzzle media. This type of research was class action research. The research subjects were teachers and 5th grade students of SD Kriesten Tututwaru totaling 11 students. The data collection method in this study used data collection with tests, observation, and documentation. Indicators of critical thinking skills to be able to understand the picture, answers questions, arrange pictures in puzzle media, explain pictures in puzzle media. Based on the results of the study, the utilization of the school environment as a learning resource by using learning media could improve learning outcomes and students' thinking skills.

Keywords: *School Environment, Puzzle Media, Critical Thinking Skills, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar merupakan sebuah solusi untuk menjawab permasalahan pembelajaran IPA SD yang dirasa sulit oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ketrampilan berpikir kritis dan peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan pemanfaatan lingkungan sekolah dan media puzzle. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas 5 SD Kristen Tutwaru yang berjumlah 11 orang. Metode pengambilan data pada penelitian ini menggunakan pengambilan data dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Indikator ketrampilan berpikir kritis yaitu, mampu memahami gambar, menjawab pertanyaan, mampu menyusun gambar dalam media puzzle, mampu menjeaskan gambar dalam media puzzle. Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan juga peningkatan ketrampilan berpikir siswa.

Kata Kunci: *Lingkungan Sekolah, Media Puzzle, Keterampilan Berpikir Kritis, Hasil Belajar*

Submitted	Accepted	Published
June 10th 2023	June 25th 2023	June 30th 2023

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya (Asmar, 2018). Dalam pembelajaran IPA siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis agar dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran IPA di kelas 5 SD Inpres Tutuwaru Kecamatan Letti. Berdasarkan refleksi awal dengan kolaborator melalui data observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 bahwa pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran IPA masih kurang optimal ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang rendah. Dimana jumlah nilai siswa tidak mencukupi nilai KKM yaitu 65. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran guru kurang memotivasi siswa, dengan maksimal dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan masih menggunakan media pembelajaran seadanya.

Salah satu solusi Pembelajaran IPA dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Dimana siswa Sekolah Dasar dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan guru karena mereka langsung dapat melihatnya di lingkungan sekolah mereka sendiri. Lingkungan akan memberikan peserta didik berbagai kebebasan bergerak dan menyalurkan kreativitas. Lingkungan alam bias memberikan inspirasi yang tidak terduga. Bermain akan member peluang kepada anak untuk bersuakarya, melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tangannya sendiri. Dengan demikian apabila peserta didik belajar sambil bermain di lingkungan alam akan menghasilkan sesuatu sinergi potensi luar biasa yang mampu menciptakan kegiatan belajar.

Selain lingkungan sekolah sebagai sumber belajar, Media pembelajaran dibutuhkan sebagai sarana pendukung proses belajar, selain sebagai transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di dalam kelas (Mahnun, 2012). Media Puzzle merupakan sebuah media pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain di luar kelas atau di alam tetapi memerlukan konsentrasi penuh dari siswa untuk bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam kelompok. *Puzzle* merupakan permainan edukatif dengan sistem bongkar pasang tujuannya menggabungkan beberapa potongan-potongan atau bentuk (Maulidah & Aslam, 2021). Selain itu juga, *puzzle* merupakan media visual yang berupa gambar utuh yang dipotong menjadi beberapa bagian (Chamidah & MintoHari, 2014). *Puzzle* mendorong anak untuk mengenali persamaan, ketika anak sedang bermain *puzzle*, anak-anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang-ruang kosong dimana potongan-potongan diperlukan.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat penting untuk semua aspek kehidupan (Khaulah, 2017). Kemampuan berpikir kritis adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi (Maisyrah et al., 2019). Informasi tersebut bias didapatkan dari hasil pengamatan, pengalaman, akal sehat atau melalui media komunikasi Saat berpikir kritis kita menggunakan pengetahuan dan kecerdasan kita secara efektif untuk sampai pada pendapat atau posisi yang paling mendekati kebenaran dan ketepatan. Saat kita tidak berpikir kritis kita akan dengan mudah membuat keputusan yang tidak masuk akal meskipun kadang kita beruntung dan kebetulan sampai pada kebenaran.

Berdasarkan uraian dan fakta lapangan di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah pemanfaatan lingkungan sekolah dengan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa SD Kristen Tutuwaru”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Siklus dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengawasan (*observing*), dan refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2007). Penelitian ini dilaksanakan di SD Kristen Tutuwaru Kecamatan Letti Kabupaten Maluku Barat Daya. Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2021. Jadwal pelaksanaan mengikuti jadwal Pelajaran IPA di SD tersebut. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Kristen Tutuwaru yang berjumlah 11 orang.

Metode pengambilan data pada penelitian ini menggunakan pengambilan data dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Adapun indikator ketrampilan berpikir kritis yaitu, Membangun Ketrampilan Dasar, Memberikan Penjelasan Sederhana, Menyimpulkan, Mengatur Strategi dan Taktik. Setelah data terkumpul, maka analisis untuk memperoleh nilai akhir (NA) dengan berpatokan pada sistem penilaian dalam KBK yaitu penilaian berbasis kelas (*class assessment*) dan penilaian acuan patokan (PAP) maka nilai akhir (NA), diperoleh dari (Sudjana, 2016):

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$$

dan untuk menghitung nilai rata-rata kelas digunakan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk persentase ketuntasan secara klasikal digunakan analisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %

Tingkat Keberhasilan	Klasifikasi
90% - 100 %	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat rendah

Untuk menghitung nilai keterampilan berpikir kritis menggunakan rumus:

$$\text{Nilai berpikir kritis siswa} = \frac{\text{jumlah skor berpikir kritis siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 2. Kualifikasi Berpikir Kritis Siswa

Interval	Nilai/Huruf	Kategori Berpikir Kritis
80-100	A	Sangat Berpikir Kritis
70-79	B	Berpikir Kritis
60-69	C	Cukup Berpikir Kritis
50-59	D	Kurang Berpikir Kritis
< 50	E	Tidak Berpikir Kritis

Kategori berpikir kritis siswa dapat diketahui dengan pedoman kualifikasi dirumuskan oleh haryono seperti dapat dilihat pada Tabel 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini menggunakan media Puzzle pada siswa kelas V SD Kristen Tutuwaru Kecamatan Letti Kabupaten Maluku Barat Daya 11 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 5 siswa Perempuan. Untuk penyajian data pada penelitian ini, peneliti mengelompokkan menjadi 3 (tiga) tahapan yakni tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Berikut adalah uraian hasil penelitian tahapan pada setiap siklus yang dilakukan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes awal pada tahap prasiklus yang dilakukan peneliti pada siswa kelas 5 sebelum memulai penelitian siswa yang tuntas lebih sedikit dibandingkan siswa yang tidak tuntas. Terdapat 1 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 10 % seperti dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Prasiklus

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Tes	Ket
1	J R	65	20	Tidak Tuntas
2	M J	65	30	Tidak Tuntas
3	W P	65	30	Tidak Tuntas
4	J E	65	40	Tidak Tuntas
5	M L	65	65	Tuntas
6	M M	65	30	Tidak Tuntas
7	D L	65	30	Tidak Tuntas
8	E T	65	30	Tidak Tuntas
9	C E	65	20	Tidak Tuntas
10	A P	65	20	Tidak Tuntas
11	M S	65	10	Tidak Tuntas

Secara lebih rinci, hasil belajar siswa pada tahap awal prasiklus dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Tahap Prasiklus

No	Rentang Nilai	Jumlah siswa	Presentasi	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar
1	90-100	0	-	Sangat Tinggi
2	80-89	0	-	Tinggi
3	70-79	0	-	Sedang
4	60-69	1	10%	Rendah
5	0-59	10	90%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, diketahui 0% siswa tingkat hasil belajarnya sangat tinggi, 0% siswa hasil belajarnya tinggi, 0% siswa tingkat hasil belajarnya sedang, 10% siswa tingkat hasil belajarnya rendah, dan 90% siswa tingkat hasil belajarnya sangat rendah. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah dalam materi Metamorfosis. Maka peneliti harus melakukan tindakan kelas.

Siklus I terdapat 4 tahapan yakni perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Pada akhir pertemuan siklus I guru memberikan penguatan dan menyimpulkan materi lingkungan yang telah disimpulkan oleh siswa. Kemudian dilakukan tes (*pos test*) berupa latihan pilihan berganda untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa materi lingkungan. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Tes	Ket
1	J R	65	90	Tuntas
2	M J	65	60	Tidak Tuntas
3	W P	65	80	Tuntas
4	J E	65	40	Tidak Tuntas
5	M L	65	90	Tuntas
6	M M	65	30	Tidak Tuntas
7	D L	65	60	Tidak Tuntas
8	E T	65	90	Tuntas
9	C E	65	20	Tidak Tuntas
10	A P	65	80	Tuntas
11	M S	65	70	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 5 siswa yang tuntas dalam mendapatkan nilai di atas KKM, dengan ketuntasan persentase 45% Dari hasil tes siklus dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan 35% yang tuntas. Meskipun terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa, namun hasil tersebut masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan persentase keberhasilan siswa meningkat menjadi 100%. Rincian dari persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rincian Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siswa Pada Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar
1	90-100	3	27%	Sangat Tinggi
2	80-89	2	18%	Tinggi
3	70-79	1	10%	Sedang
4	60-69	2	18%	Rendah
5	0-59	3	27%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa 27% siswa tingkat hasil belajarnya sangat tinggi, 18% siswa tingkat hasil belajarnya tinggi, 10% siswa tingkat hasil belajarnya sedang, 18% siswa tingkat hasil belajarnya rendah, dan 27% siswa tingkat hasil belajarnya sangat rendah.

Ada empat tahap yang dinilai dalam lembar observasi keterampilan berpikir kritis yaitu tahap pertama Membangun Keterampilan Dasar yang meliputi 3 indikator, tahap Memberikan Penjelasan Sederhana yang meliputi 2 indikator, tahap Menyimpulkan yang meliputi 2 indikator dan tahap Mengatur Strategi dan Taktik yang terdiri dari 1 indikator. Masing-masing penilaian dilakukan pada 2 pertemuan dalam siklus 1. Nilai keterampilan berpikir kritis siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Nilai Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Keterampilan Berpikir Kritis	Keterangan
1	J R	90	Sangat berpikir kritis
2	M J	65,5	Cukup berpikir kritis
3	W P	75,5	Berpikir kritis
4	J E	50,2	Tidak berpikir kritis
5	M L	90	Sangat berpikir kritis
6	M M	70,5	Tidak berpikir kritis
7	D L	40,9	Cukup berpikir kritis
8	E T	45,12	Sangat berpikir kritis
9	C E	65,7	Tidak berpikir kritis
10	A P	65,12	Cukup Berpikir kritis
11	M S	60,7	Cukup Berpikir kritis
Rata –rata		59,43	
Kategori		Kurang berpikir kritis	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketrampilan berpikir kritis siswa masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat hampir semua siswa berada pada kategori cukup dan tidak berpikir kritis. Dan nilai rata-rata berada pada kategori tidak berpikir kritis.

Siklus II terdapat 4 tahapan yakni perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*) yang pelaksanaannya sama dengan siklus I, tetapi ada beberapa perbedaan dari kegiatan pembelajaran yang diperbaiki dari siklus I. Hasil tes akhir siklus II dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Tes Akhir Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Tes	Ket
1	J R	65	100	Tuntas
2	M J	65	80	Tuntas
3	W P	65	100	Tuntas
4	J E	65	80	Tuntas
5	M L	65	90	Tuntas
6	M M	65	80	Tuntas
7	D L	65	100	Tuntas
8	E T	65	100	Tuntas
9	C E	65	80	Tuntas
10	A P	65	80	Tuntas
11	M S	65	80	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas yang dilakukan pada saat *post test* siklus II terlihat bahwa semua siswa telah tuntas (100%) dengan nilai yang memuaskan dan mencukupi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Jumlahsiswa	Persentase	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar
1	90-100	5	45%	Sangat Tinggi
2	80-89	6	55%	Tinggi
3	70-79	0	—	Sedang
4	60-69	0	—	Rendah
5	0-59	0	—	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa 45% siswa tingkat hasil belajarnya sangat tinggi, 55% siswa tingkat hasil belajarnya tinggi, 0% siswa tingkat hasil belajarnya sedang, 0% siswa tingkat hasil belajarnya rendah, dan 0% siswa tingkat hasil belajarnya sangat rendah. Selanjutnya, data nilai ketrampilan berpikir kritis siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Nilai Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai rata rata Ketrampilan Berpikir Kritis	Keterangan
1	J R	98,72	Sangat berpikir kritis
2	M J	92,25	Sangat berpikir kritis
3	W P	96, 13	Sangat berpikir kritis
4	J E	92,50	Sangat berpikir kritis
5	M L	98,70	Sangat berpikir kritis
6	M M	94, 23	Sangat berpikir kritis
7	D L	77,25	Berpikir kritis
8	E T	75,58	Berpikir kritis
9	C E	89, 70	Sangat berpikir kritis
10	A P	94, 75	Sangat berpikir kritis
11	M S	97,52	Sangat berpikir kritis
Rata-rata		91,57	
Kategori		Sangat berpikir kritis	

Pembahasan

Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan dengan 4 tahapan PTK yaitu perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Pada Kegiatan inti yang diamati meliputi seluruh tahap pembelajaran yang ada pada lembarobservasi. pembelajaran di siklus I, diawali Guru meminta Siswa bernyayi lagu "Kupu-Kupu yang Lucu Selesai bernyanyi, siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi Metamorfosis/siklus daur hidup dengan penggunaan alat media yang dipergunakan Siswa mengamati gambar sebuah kepompong yang menempel di dahan pohon. Dengan bimbingan guru, siswa lalu membahas tentang kepompong yang merupakan pertumbuhan dan perkembangan dari ulat. Guru menjelaskan kepompong itulah yang akan menjadi kupu-kupu. Proses pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu disebut daur hidup. Dengan bimbingan guru, siswa juga membahas tentang proses perubahan bentuk selama daur hidup kupu-kupu yang dinamakan metamorfosis. Mengamati tahapan daur hidup kupu-kupu dan gambar yang berkaitan. Kemudian guru meminta siswa untuk menyusun *puzzle* dengan benar sesuai dengan tahapan daur hidup kupu-kupu. Setelah tanya jawab mengenai tahapan daur hidup kupu-kupu, guru menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* daur hidup kupu-kupu. Kelompok yang berhasil menyusun *puzzle* dengan benar akan mendapatkan *reward* dan hadiah dari guru. Siswa dalam kelompok

menyimak penjelasan guru dan kembali berdiskusi untuk menyusun tempelan gambar daur hidup nyamuk secara benar. Guru menggunakan media *puzzle* untuk melihat daya ingat dan ketrampilan proses yang dimiliki siswa serta kerjasama yang baik dalam kelompok tentang tahapan daur hidup kupu-kupu, lalat, nyamuk dan katak.

Dari hasil refleksi yang ditemukan banyak kendala-kendala yang dihadapi guru dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Dengan Media Puzzle pada siklus I. "Kendala tersebut menjadi factor penyebab indicator keberhasilan dalam penelitian belum bias tercapai. "Maka, dari itu kendala yang terjadi dibutuhkan perbaikan pada siklus II.

Siklus II terdapat 4 tahapan yakni perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*) yang pelaksanaannya sama dengan siklus I, tetapi ada beberapa perbedaan dari kegiatan pembelajaran yang diperbaiki dari siklus I. Tahap perencanaan ini berdasarkan refleksi siklus I untuk perbaikan siklus II dengan dimulai menyusun RPP dengan menggunakan strategi *card sort*. Selain menyiapkan RPP, peneliti juga menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Kegiatan inti, guru menuliskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran hari ini. Kemudian guru mulai menjelaskan materi tentang metamorphosis dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa dan meminta siswa untuk membaca terlebih dahulu dan mengamati gambar yang akan dipelajari. Siswa mengemukakan apa saja yang mereka dapatkan dari kegiatan yang diamati. Kemudian guru menjelaskan kembali informasi yang siswa dapatkan dari membaca dan melakukan tanya jawab. Guru membagi siswa secara acak ke dalam 4 kelompok dan menunjukkan beberapa gambar puzzle tentang metamorfosis. Guru meminta setiap kelompok untuk berdiskusi. Dan maju ke depan untuk menyusun tempelan gambar puzzle yang sudah dibagikan ke dalam kelompok. Siswa sangat antusias dan lebih bersemangat dalam menyusun puzzle. Siswa dalam kelompok menunjukkan kerjasama yang baik. Guru memberikan instruksi jika sudah selesai kembali ke tempat duduknya, dan memberikan kesempatan bagi teman kelompok lain untuk saling mengoreksi hasil penyusunan tempelan puzzle kelompok lain. Kelompok yang berhasil menyusun tempelan puzzle dengan benar diberi pujian dan hadiah. Guru memperkuat kembali hasil diskusi setiap kelompok yang maju dan melakukan tanya jawab kepada siswa. Setelah itu guru kembali mempersilahkan siswa dalam kelompok untuk menjelaskan upaya pelestarian hewan baik yang bermetamorfosis secara sempurna maupun yang tidak sempurna disertai slogan yang menarik.

Setelah siklus II selesai dilaksanakan, kemudian diadakan refleksi terhadap proses belajar mengajar dengan materi metamorfosis. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi semua program atau perencanaan yang telah dilaksanakan pada siklus II. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II, siswa mampu menguasai materi dengan baik dan bias mengerjakan soal secara kelompok. Dilihat dari data hasil belajar dan ketrampilan berpikir kritis siswa menunjukkan bahwa siklus II meningkat sangat signifikan dibandingkan dengan siklus I.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tes akhir siklus 1 ketuntasan nilai siswa 45% meningkat pada siklus 2 dengan 100 %. Dan juga tingkat ketrampilan berpikir kritis siswa pada siklus 1 dengan rata-rata 54,93 dengan kategori sangat rendah meningkat pada siklus 2 dengan rata-rata 91,75 dengan kategori sangat berpikir kritis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan Pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar dengan menggunakan media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan hasil belajar dan juga peningkatan ketrampilan berpikir siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru kelas V SD Kristen Tutuwaru, Guru disarankan untuk lebih memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar IPA dan untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dengan menggunakan media nyata dalam belajar IPA untuk memotivasi siswa dalam belajar serta menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan ketertarikan siswa, sehingga kegiatan belajar dan mengajar dapat berjalan dengan baik.
2. Bagi sekolah, Disarankan untuk melengkapi fasilitas dan sumber belajar di sekolah yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Memberikan kebijakan kepada guru seluas-luasnya untuk mengelola kegiatan belajar dengan memanfaatkan fasilitas dan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Asmar, E. (2018). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Eka Asmar sekolah formal maupun non formal , karena sesungguhnya sekolah. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 1(1), 33–45.
- Chamidah, & Mintohari. (2014). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Kelas I Di Sdn Sidotopo Iii/50 Surabaya. *Jpgsd*, 2(01), 1–8. <https://media.neliti.com/media/publications/252705-none-049b274a.pdf>
- Khaulah, S. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Explicit Instruction Berbantuan Media Geogebra Pada Materi Geometri di SMA Negeri 1 Makmur. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 3, 5–10. <http://jfkkip.umuslim.ac.id/index.php/jupa/article/view/283>
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(01), 27–35. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Maisyrah, Syahputra, E., & Mulyono. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 28–38. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38888>
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.