
PERMAINAN PUZZLE SEBAGAI METODE PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Angger Aji Dwi Valentina, Widi Hartini, Tijan

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Abstrak

Sejarah Artikel:

Disubmit:

Direvisi:

Diterima:

Penelitian ini menginvestigasi penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas 9D SMP N 4 Semarang. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini berlangsung dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle signifikan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Observasi terhadap kegiatan pembelajaran guru menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata peningkatan sebesar 14%. Aktivitas belajar siswa juga meningkat, dengan peningkatan rata-rata sebesar 15%. Adapun tingkat kerjasama siswa meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 17%. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Abstract

Keywords:

Play Puzzles; Cooperation Ability

This study investigates the use of puzzle media to enhance student collaboration in the Social Sciences (IPS) subject in class 9D at SMP N 4 Semarang. Employing the Classroom Action Research (CAR) method, the study was conducted over two cycles. Data collection was done through observation, questionnaires, and descriptive analysis. The findings indicate that the use of puzzle media significantly improves student activity and learning outcomes. Observation of teacher-led learning activities shows an increase from Cycle I to Cycle II, with an average increase of 14%. Student learning activities also increased, with an average increase of 15%. Collaboration levels showed an increase from Cycle I to Cycle II by 17%. From these findings, it can be concluded that the effective use of puzzle media enhances student learning outcomes in the IPS subject..

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembentukan kepribadian manusia untuk tumbuh dan berkembangnya potensi yang dimiliki (Bariyah, S. K., 2019). Peran pendidikan sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas untuk mendukung pembangunan nasional. Sulastri, et al., (2020) mengatakan bahwa seorang guru memiliki peran kunci dalam proses pendidikan. Pembelajaran merupakan usaha mengarahkan siswa pada proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengajarkan pengetahuan, pemahaman, dan analisis sosial untuk membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Megawati, R., 2020). Pembelajaran IPS harus menarik agar siswa lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media pembelajaran, seperti puzzle, dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Di SMP Negeri 4 Semarang, siswa kelas 9D cenderung menunjukkan perilaku individualis. Penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, A. A. M., & Maemonah, M. (2022); suryani, E. (2023)) menyebutkan perilaku individualis menghambat terbentuknya lingkungan belajar kolaboratif dan pengembangan keterampilan sosial-emosional siswa. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan meningkatkan kerjasama siswa melalui permainan menyusun puzzle dalam pembelajaran IPS.

Tujuan penelitian ini antara lain meningkatkan kerjasama siswa, mengidentifikasi perubahan perilaku siswa setelah penerapan metode ini, dan menilai efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta pembentukan lingkungan belajar yang kolaboratif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan peneliti dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

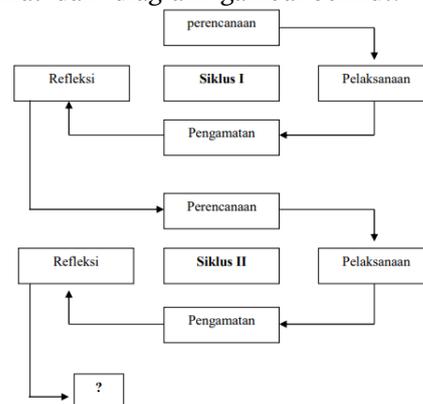
Santoso, M. B., (2028) menyebutkan kerjasama adalah proses di mana individu atau kelompok bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Faktor-faktor yang memengaruhi kerjasama antara siswa meliputi faktor individu, lingkungan, tugas, dan interaksi

antara siswa. Jenis kerjasama antara siswa meliputi kerjasama kooperatif dan kompetitif. Warapsari, D. A., & Saptorini. (2015) dalam penelitiannya menyebutkan media puzzle adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh. Puzzle adalah permainan edukasi yang mengasah kreativitas, Hipotesis penelitian ini adalah "Pembelajaran dengan media puzzle dapat meningkatkan kerjasama siswa mata pelajaran IPS kelas 9D SMP N 4 Semarang."

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian pendidikan yang lebih khusus untuk mengatasi permasalahan dalam kelas. Creswell, (2012) menyebutkan PTK digunakan ketika seorang guru mempunyai masalah yang berkaitan dengan pendidikan yang perlu dipecahkan. Dengan subjek penelitian siswa kelas 9D SMP N 4 Semarang, terdiri dari 17 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Tujuan utamanya adalah meningkatkan tingkat kerjasama siswa melalui penggunaan media puzzle yang berbasis materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang masa Orde Baru. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok dan interaksi antar siswa, serta menggunakan kuisioner individu.

Siklus-siklus dalam penelitian ini mengadopsi model dari John Elliot yang dapat dilihat dari diagram gambar berikut.



Gambar 1. Siklus pelaksanaan PTK

Analisis data kualitatif menggunakan teknik Miles dan Huberman (1992), dengan menggunakan tahapan utama, mulai dari mereduksi data, mendisplay data dan menarik simpulan). Sehingga tersaji data yang dapat digunakan untuk mengevaluasi peningkatan signifikan dalam tingkat kerjasama siswa setelah diberi tindakan menggunakan media puzzle. Setelah proses reduksi data terselesaikan, kemudian memaparkan data pada diagram batang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 9D di SMP N 4 Semarang. Dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan, dengan setiap pertemuan berdurasi 2 jam pelajaran.

Pada Siklus I, dilaksanakan pada hari Rabu 28 Maret 2024. Durasi pembelajaran 2 jam pelajaran dengan materi masa orde baru. Tahap perencanaan melibatkan penetapan materi pembelajaran, persiapan sumber belajar, penyusunan silabus dan perangkat pembelajaran, serta pembuatan lembar observasi. Tahap tindakan terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan tanpa menggunakan media puzzle untuk mempelajari perjuangan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan masa orde baru. Langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan awal dengan apersepsi dan ice breaking, kegiatan inti dengan pembagian siswa menjadi kelompok untuk mengerjakan soal terkait peristiwa sejarah, serta kegiatan penutup dengan penarikan kesimpulan.

Pada siklus 2, dilaksanakan pada Rabu, 6 Maret 2024, selama 2 jam pelajaran dengan materi pokok sub bahasan adalah masa orde baru. Kegiatan awal dimulai dengan pendidik memberi salam, mengabsen siswa, dan memberikan apersepsi tentang hari pahlawan. Motivasi diberikan melalui ice breaking dengan tepuk magic untuk membangkitkan semangat siswa. Materi disampaikan, dan siswa diminta menggunakan buku paket yang disediakan sekolah. Pada kegiatan inti, pendidik menjelaskan materi dan membagi siswa menjadi

3 kelompok. Siswa diberi potongan puzzle terkait tokoh dan peristiwa pada masa orde baru. Kemudian disusun bersama dalam diskusi kelompok, dan hasilnya dijelaskan oleh perwakilan kelompok. Pendidik meluruskan kesalahan dan memberikan penguatan materi. Pada kegiatan penutup, pendidik menyimpulkan hasil pembelajaran dengan menggunakan media puzzle tentang masa Orde Baru. Angket diberikan untuk mengukur penilaian individu siswa, dan pembelajaran ditutup dengan salam.

Observasi aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Prosentase Aktivitas Belajar Siswa dengan Media Puzzle siklus 1 dan 2

No	Aspek yang diamati	siklus	
		1	2
1.	Memperhatikan pendidik mengulas materi	62%	86%
2.	Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok	62%	79%
3.	Menjawab pertanyaan dari pendidik.	61%	69%
4.	Melaporkan tugas secara lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan	65%	79%
Rata-Rata		63%	78%

Sumber: Data Primer, Tahun 2024

Pada tabel 1, dapat diperhatikan bahwa pada siklus I dan 2, aktivitas siswa masih dinilai kurang karena sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan, dan ada beberapa siswa yang masih bercanda saat membentuk kelompok. Hal ini tercermin dari rata-rata aktivitas siswa yang hanya mencapai 63% dengan kategori cukup. Namun, pada pertemuan siklus II, terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan rata-rata mencapai 78%, yang sudah termasuk kategori Baik.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan media puzzle pada siklus II, dilakukan refleksi

terhadap proses pembelajaran tersebut. Pendidik dan peneliti melakukan diskusi dan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi siklus I dan dapat disimpulkan bahwa: a) Terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa saat pembelajaran menggunakan media puzzle, seperti yang terlihat dari hasil observasi proses pembelajaran pada siklus II. b) Siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran saat menerapkan media puzzle. c) Keseruan dalam pembelajaran terlihat dari antusiasme siswa dalam menyusun rangkaian puzzle sambil belajar. d) Siswa merasa terkesan dengan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS. Mereka lebih aktif, lebih berani bertanya, dan merasa nyaman karena dapat belajar sambil bermain puzzle. Hal ini membuat pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih baik dan lebih tahan lama dalam ingatan.

Selain itu, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Analisis deskriptif angket Kemampuan bekerjasama menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran berkelompok dengan media puzzle pada siklus II. Hal ini terlihat dari data angket yang telah didapatkan dan di analisis. Penjelasan lebih rinci pada gambar diagram batang pada gambar 2.



Gambar 2 Persentase Rata-Rata kemampuan kerjasama Siswa dengan Media Puzzle Siklus I dan Siklus II

Selisih antara hasil siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan perubahan positif dalam pencapaian indikator kerjasama setelah implementasi perbaikan. Terjadi peningkatan yang signifikan pada beberapa indikator, seperti belajar bersama dalam kelompok untuk saling membantu (18%) dan meningkatnya kemampuan akademik serta sikap positif terhadap sekolah (16%). Meskipun demikian, terdapat indikator yang mengalami penurunan, seperti pembentukan kekompakan dan keakraban (5%). Selisih ini mencerminkan dampak dari strategi atau perbaikan yang diterapkan pada siklus 2, memberikan gambaran positif tentang efektivitas perbaikan tersebut dalam meningkatkan kerjasama dalam konteks pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS di kelas 9D SMP N 4 Semarang memberikan dampak positif. Observasi terhadap kegiatan pembelajaran guru menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan nilai baik menjadi sangat baik pada siklus II. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dari 63% menjadi 78% antara siklus I dan siklus II dengan predikat baik. Hasil tes menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 70% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan aktivitas dan kerjasama siswa dalam mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, A. A. M., & Maemonah, M. (2022). Penerapan Think Pair Share pada pembelajaran tematik: Analisis perkembangan sosial emosional siswa usia dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.1.31-44>

Bariyah, S. K. (2019). Peran Tripusat Pendidikan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 228-239. <https://doi.org/10.24090/jk.v7i2.3043>

- Creswell, John W. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Santoso, M. B., Rachim, H. A., & Syauqina, D. A. (2018). Komunikasi Kelompok Sebagai Faktor Pendorong Terbentuknya Kerjasama Dalam Menyelesaikan Pekerjaan K3L Di Lingkungan Universitas Padjadjaran. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 198. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i2.18371>
- Sulastri, S., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education Research*, 1(3), 258–264. <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.30>
- suryani, E. (2023). Implementasi Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran 5.0 Strategi Dan Tantangan Dalam Konteks Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 89–95. Retrieved from <http://ejournalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1203>
- Warapsari, D. A., & Saptorini. (2015). Pengembangan Contextual Puzzle Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Proyek Tema Pencemaran Dan Dampaknya Bagi MakhluK Hidup. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 4(1), 807–814.