

## Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS melalui Permainan Puzzle pada Siswa di MIN 7 Gunungkidul

---

Muh Widodo

MIN 7 Gunungkidul

e-Mail: muhw27@gmail.com

---

### **Abstract**

*This research aims to improve the activeness of students' learning on IPS subjects by using puzzle games. This research uses class action research methods conducted in two cycles, including planning, implementation, observation, and reflection activities. The subject of the recipient of the action was a student of class VI MIN 7 Gunungkidul which amounted to 16 students. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and analysis of documents. Qualitative descriptive data analysis techniques with success criteria to achieve active categories with a score of  $\geq 54$ . The results showed an increase in the activeness of learning and enthusiastic students in following the learning. Students' learning activities are more communicative and enjoyable. The increase in student activeness was indicated by the student observation score of each meeting in cycles I and II with the average total score in cycle I of 41.31 being in the fairly active category increased to 60.75 being in the active category in cycle II. From the data there was an increase in the score of 19.44. The use of puzzle games can increase the active learning of students of class VI MIN 7 Gunungkidul.*

**Keywords:** Active learning; Puzzle game.

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan permainan puzzle. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penerima tindakan adalah siswa kelas VI MIN 7 Gunungkidul yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dengan kriteria keberhasilan mencapai kategori aktif dengan skor  $\geq 54$ . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran siswa lebih komunikatif dan menyenangkan. Peningkatan keaktifan siswa ditunjukkan dengan skor observasi siswa setiap pertemuan pada siklus I dan II dengan rerata skor total pada siklus I sebesar 41.31 berada pada kategori cukup aktif meningkat menjadi 60.75 berada pada kategori aktif pada siklus*

II. Dari data tersebut terjadi peningkatan skor sebesar 19.44. Penggunaan permainan puzzle dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI MIN 7 Gunungkidul.

**Kata Kunci:** Keaktifan belajar; permainan puzzle.

## Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya, disamping aspek nilai dan moral. Melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar, siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, selain itu juga memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah sosial tersebut.

Struktur ilmu sosial disusun dalam fakta, konsep dan generalisasi (Save dan Amstrong, 1996:24). Pembelajaran yang berupa pengertian dan contoh-contoh fakta, konsep dan generalisasi membuat proses belajar condong pada penggunaan buku paket (*book oriented*). IPS banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Guru lebih sering menyampaikan materi dengan metode ceramah secara klasikal sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan siswa menjadi pasif.

Paolo Friere menyebut kondisi pembelajaran tersebut sebagai pendidikan “gaya bank” atau “*banking concept of education*”. Disebut pendidikan “gaya bank” sebab dalam proses belajar mengajar guru memindahkan sejumlah dalil atau rumusan kepada siswa untuk disimpan yang kemudian akan dikeluarkan dalam bentuk yang sama jika diperlukan. Sehingga proses aktif dan kreatif siswa sangatlah kurang. Guru berposisi sebagai subjek, guru mengajar, murid diajar, guru mengetahui segala sesuatu, murid tidak tahu apa-apa, guru berpikir, murid dipikirkan, guru bercerita, murid mendengarkan, guru mengatur, dan seterusnya (Freire, 1995:57)

Dalam proses pembelajaran yang terjadi pada pelajaran IPS terjadi hambatan dalam proses asimilasi. Aspek yang mewujudkan proses asimilasi perlu diperhatikan agar informasi baru dapat menyatu dengan informasi sebelumnya. Hal tersebut didasarkan pada pendapat Piaget (1962) bahwa dalam proses belajar perlu adaptasi yang akan terwujud melalui keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas.

Dalam proses mengajar guru seharusnya mampu menjadi pemeran dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa. Menurut Nasution (1982) mengajar adalah suatu aktifitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan siswa sehingga terjadi proses belajar. Sehingga penting

bagi guru untuk memperhatikan aspek lain dalam mengajar seperti menggunakan metode yang bervariasi, peningkatan berbagai ketrampilan mengajar, penggunaan media yang sesuai, pengetahuan mengenai karakteristik siswa, pemberian penguatan dan lain sebagainya.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Pendidikan dalam pengertian seperti itu bersifat dialogis, saling mengembangkan dan membantu, dalam proses Pendidikan, anak didik ikut berpartisipasi, dan tidak boleh diobjekkan apalagi ditindas (Suparno, 2015 :53). Proses komunikasi dapat terwujud melalui pesan-pesan yang disampaikan guru kepada siswa. Pesan dapat diterima dengan baik oleh siswa apabila sesuai dengan pengetahuan awal mereka. Penerima pesan dalam hal ini siswa dapat menangkap konsep baru berdasarkan konsep sebelumnya serta proses asimilasi dapat tercipta.

Berkaitan dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar penggunaan buku sebagai acuan utama menjadi kurang tepat. Buku merupakan sumber materi yang kemudian oleh guru diolah untuk disampaikan pada siswa. Padahal buku paket bukanlah sumber informasi satu-satunya dalam pembelajaran khususnya bidang studi IPS. Selain itu pengajaran yang terlalu banyak menggunakan pemaparan tentu akan membosankan, sehingga penting adanya interaksi antara siswa dan guru. Siswa dapat dipacu untuk dapat memberikan umpan balik dari informasi tersebut agar lebih aktif.

Sumber belajar IPS tidak hanya berupa buku paket tetapi memiliki sumber yang luas berkenaan dengan lingkungan belajar siswa. Media pembelajaran berupa alat-alat yang digunakan guru Ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme. Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, (2007:5) berpendapat bahwa memudahkan pembelajaran bagi murid adalah tugas utama guru. Media dalam hal ini bukan hanya gambar yang menjadi pajangan dinding di kelas, namun guru dapat menciptakan inovasi dalam media. Inovasi media sangat mudah dan fleksibel dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa, kemampuan guru dan sumber daya di lingkungan sekitar.

Mengingat materi pembelajaran dalam IPS lebih banyak memuat informasi, maka guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Y.B. Mangunwijaya (1998:18) mengatakan sekolah harus dikembalikan menjadi milik si anak lagi, anak harus dianggap, dinilai, didampingi dan diajar sebagai anak, bukan sebagai orangtua mini, melainkan sebagai anak yang diberikan kesempatan untuk bebas sesuai dengan kapasitas sebagai anak. Selain itu penggunaan media dikembangkan sesuai karakteristik siswa dan dikemas dalam aktivitas yang menarik tentu perlu diperhatikan.

Siswa di sekolah harus merasakan bahwa sekolah sungguh merupakan surga kecil yang menggembirakan. Masa anak-anak adalah masa bermain, hal tersebut mengilhami pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan selayaknya permainan. Dalam pasal 31 Konvensi Hak-Hak Anak

(1990) disebutkan “hak anak untuk bersitirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni.”

Penggunaan media pembelajaran seperti yang telah disebutkan di atas penting untuk menjembatani proses komunikasi pengetahuan antara guru dan siswa. Guru tidak saja dituntut untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian peran guru sebagai mediator dan fasilitator dapat dilaksanakan. Pengajaran dapat dikatakan efektif dan menarik bagi siswa apabila dalam pelaksanaannya guru menggunakan media dalam memberikan contoh yang diterapkan dalam iklim pembelajaran yang menggembirakan seperti dalam permainan.

Berdasarkan pengamatan penulis, pembelajaran IPS di MIN 7 Gunungkidul masih mengalami hambatan dalam menciptakan inovasi media yang menyebabkan siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS khususnya pada materi upaya mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Hal ini disebabkan penggunaan media gambar yang hanya diambil dari buku paket, membuat pembelajaran menjadi tidak menarik. Dalam materi tersebut banyak digunakan gambar untuk menunjukkan gambar pahlawan untuk mengantarkan siswa pada pemahaman konsep yang menjadi tujuan pembelajaran. Penggunaan LCD dalam pembelajaran sebenarnya telah dilaksanakan, namun penggunaan LCD merupakan pemborosan dan partisipasi siswa masih pasif dalam pembelajaran tersebut. Hal itu dikarenakan kemampuan guru dalam menciptakan produk multimedia masih kurang dan ketersediaan LCD masih kurang. Guru belum menyajikan dengan program presentasi agar penyajian menarik dan penyajian masih sebatas buku elektronik.

Guru menyadari kelemahan dalam pembelajaran IPS karena materi sering menggunakan media gambar dan sulit untuk mengamati dengan media lain yang lebih praktis dan sesuai perkembangan anak. Penggunaan buku paket pun seolah-olah menjadi jalan satu-satunya. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak berjalan aktif dan komunikatif serta menyebabkan konsep materi kurang bisa dipahami, dan menimbulkan rendahnya hasil belajar siswa.

Keaktifan dan hasil belajar IPS siswa Kelas VI MIN 7 Gunungkidul masih tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran pokok lain, yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, PKN, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil belajar yang masih rendah itu dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa Kelas VI MIN 7 Gunungkidul dan juga nilai Penilaian Tengah Semester (PAT).

Terkait dengan masalah tersebut di atas, perlu adanya inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini penulis menggunakan permainan puzzle karena merupakan pengembangan dari media gambar yang baik digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi “usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.” Terlebih lagi media ini belum

pernah diterapkan di MIN 7 Gunungkidul. Maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui lebih jauh bagaimana permainan puzzle dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa Kelas VI MIN 7 Gunungkidul.

Puzzle pada hakikatnya merupakan suatu bentuk permainan yang umumnya digunakan siswa yang sifatnya teka teki. Puzzle dikategorikan dalam permainan olah otak yang berfokus pada aktivitas otak kanan. Puzzle membantu siswa dalam bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya. Permainan puzzle juga banyak diterapkan dalam permainan untuk meningkatkan kecerdasan spasial dan merupakan permainan yang menggunakan memori sebagai salah satu hal penting. Permainan puzzle melibatkan koordinasi mata dan tangan serta cocok bagi siswa. Permainan ini memerlukan keterampilan berpikir, mengasah daya ingat, konsentrasi, pemahaman spasial serta imajinasinya. Bahan puzzle yang baik bagi kegiatan pembelajaran adalah dari kayu, namun tidak menutup kemungkinan bila pendidik membuat puzzle dari material yang lain yang lebih mudah didapat dan mempunyai nilai ekonomis agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kemampuan guru.

Permainan puzzle yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan puzzle beraturan. Hal tersebut disesuaikan tahapan bermain kognitif anak yang dikemukakan oleh Rubin, Fein, dan Vanden burg (1983) dan Smilasky (1968), yaitu untuk anak usia 6-11 tahun umumnya melakukan permainan dengan peraturan (*Games with Rules*). Permainan yang terstruktur masih mengandung sejumlah pilihan sehingga pendidik dapat menentukan hasilnya hingga tingkatan tertentu yang dapat disesuaikan dengan persyaratan kurikulum ataupun kebutuhan akademik siswa. Dalam permainan ini anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Permainan puzzle dalam penelitian ini dikhususkan pada pembelajaran IPS materi “upaya mempersiapkan kemerdekaan,” secara garis besar kelompok siswa diberi tugas untuk merangkai gambar pahlawan sesuai materi.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas atau istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR) yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah Model Spiral dari Kemmis dan Taggart (Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2012: 9).

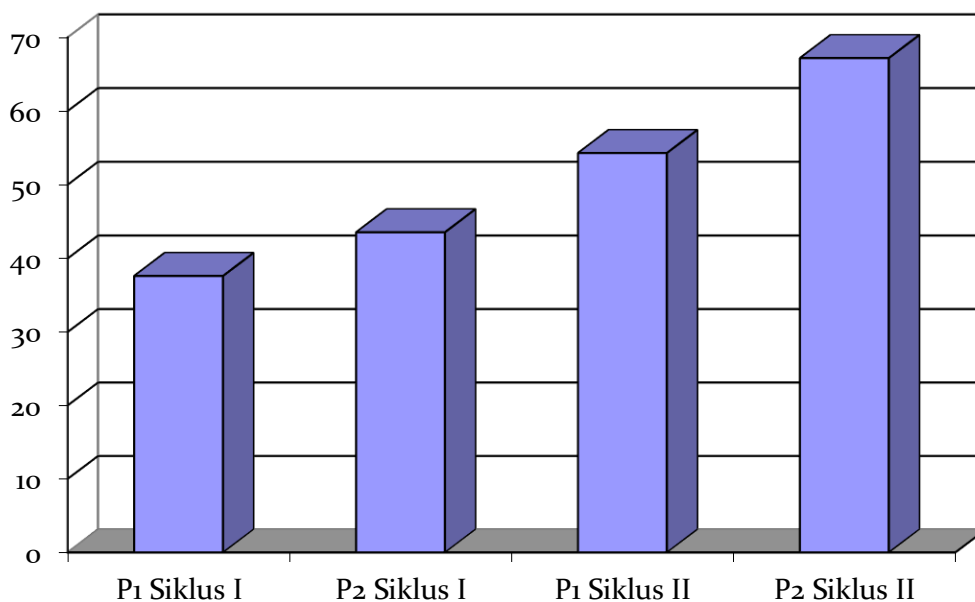
Tahapan tahapan yang dilaksanakan (1) perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*Action*), (3) Pengamatan (*Observation*), (4) Refleksi (*Reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas VI MIN 7 Gunungkidul Tahun

Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 16 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif untuk menentukan peningkatan proses belajar dan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan oleh guru, (Sanjaya, 2009:106).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan puzzle pada dasarnya telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru melaksanakan pembelajaran puzzle sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang disepakati bersama. Namun dikarenakan pembelajaran dengan permainan puzzle merupakan hal baru bagi guru, maka dalam pelaksanaan kurang sesuai dengan aturan permainan puzzle.

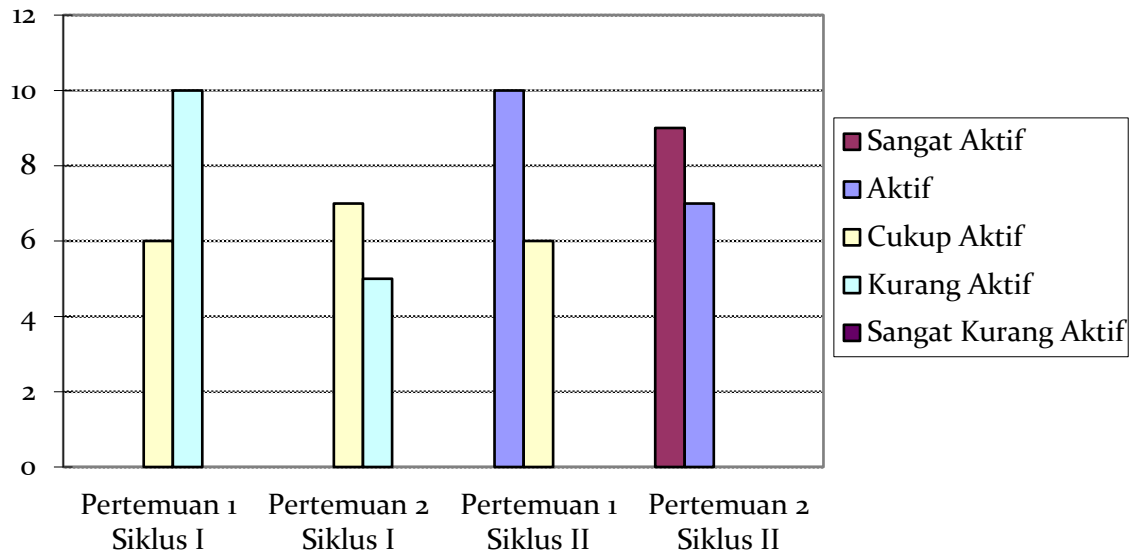
Peningkatan keaktifan siswa dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat dari diagram berikut:



**Gambar 1. Peningkatan Skor Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II**

Gambar 1. menunjukkan peningkatan keaktifan siswa secara rata-rata setelah siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan puzzle dimulai dari pertemuan 1 pada siklus I, tingkat keaktifan siswa sebesar 37.63 masuk dalam kriteria kurang aktif, meningkat menjadi 45.00 masuk dalam kriteria cukup aktif pada siklus II. Secara rata-rata dari pertemuan 1 dan 2 tingkat keaktifan siswa adalah 41.31 masuk pada kriteria cukup aktif, dan pada siklus II tingkat keaktifan siswa meningkat menjadi 54.31 dalam kategori aktif.

Pada pertemuan 2 Siklus II, rerata keaktifan menjadi 67.19 masuk dalam kriteria sangat aktif. Secara rata-rata dari pertemuan 1 dan 2 keaktifan siswa adalah 60.75 masuk dalam kriteria aktif.



**Gambar 2. Peningkatan Kriteria Keaktifan Siswa pada Siklus I dan Siklus II**

Gambar 1. menunjukkan jumlah siswa pada pertemuan pertama pada siklus I yang menempati kriteria kurang aktif sebanyak 10 siswa atau 62.50%, sedangkan 6 siswa atau 37.50% berada pada kriteria cukup aktif. Pada pertemuan kedua siklus I jumlah siswa pada kriteria kurang aktif turun menjadi 5 siswa atau 31.25%, 7 siswa berada pada kategori cukup aktif atau 43.75%, dan 4 siswa atau 25.00% berada pada kategori aktif.

Pada pertemuan pertama siklus II, 6 siswa atau 37.50% berada pada kriteria cukup aktif sedangkan 10 atau 62.50% siswa berada pada kriteria aktif. Sedangkan pada pertemuan 2 siklus II terjadi peningkatan keaktifan siswa menjadi 9 siswa atau 56.25% berada pada kriteria sangat aktif dan 7 siswa atau 43.75% berada pada kriteria aktif.

Keaktifan belajar siswa dalam penelitian telah mengalami peningkatan yang memuaskan. Para siswa telah menunjukkan peningkatan dan keaktifan yang ditunjukkan dalam sikap aktif. Tercermin dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran oleh siswa melalui permainan puzzle dengan baik. Permainan puzzle dapat diterapkan pada siswa di kelas VI MIN 7 Gunungkidul.

## Simpulan

Pembelajaran melalui permainan puzzle dapat meningkatkan keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VI MIN 7 Gunungkidul Tahun Pelajaran 2019/2020. Keaktifan siswa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I

meningkat menjadi 41.31 masuk dalam kriteria cukup aktif, meningkat menjadi 60.75 dengan kriteria aktif pada siklus II. Peningkatan keaktifan dari siklus I ke siklus II sebesar 19.44.

Dari hasil penelitian ini juga diketahui adanya peningkatan keaktifan atau kemampuan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan permainan puzzle hal ini bisa dilihat dari observasi siklus I diperoleh skor 55 yang menunjukkan kriteria penampilan guru dalam pembelajaran berada pada tingkat baik. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 69.5 yang berarti penampilan guru dalam pembelajaran masuk pada kategori sangat baik.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi., dkk., 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Cet. Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Buzan, Tony. 2005. *Brain Child*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Firdaus, M. Yunus. 2004. *Pendidikan Berbasis Realitas Sosial*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Hurlock, B.E. 1980. *Psikologi Perkembangan*. edis Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Mayke, S., Tedja Saputra. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakrta: PT Grasindo.
- Melvin L. Sileberman. 2006. *Active Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Mugirah. 2002. "Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmiah Guru (COPE)* VI(01).
- Nizar A. Hamdani & Dody Hermana. 2008. *Classroom Action Research*. Kudus Rahayasa.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 1987. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Winataputra, Udin S. 2005. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusuf, Syamsul. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.