

Puzzle dan *Problem Solving*: Media dan Pendekatan untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa

Riwayat draf artikel:
Diserahkan 23-02-2021
Diterima 04-02-2021

Muhammad Amin
SMP Negeri Alla Kabupaten Engrekang
Email: aminmuh67@mail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Alla. Kriteria keberhasilan untuk partisipasi aktif apabila ada 15 siswa pada tiap indikator, sedangkan untuk hasil belajar apabila nilai yang diperoleh 25 siswa mencapai nilai minimal 70 yakni batas nilai KKM. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Untuk menganalisis data dari hasil lembar observasi partisipasi aktif dan nilai rata-rata kelas menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi peningkatan partisipasi aktif belajar siswa pada siklus II.

Kata kunci: Kinerja, Motivasi, *Problem Solving*, Puzzle

ABSTRACT: This study aims to determine the increase in active participation and student learning outcomes after learning by using a *problem solving* approach through *puzzle* media. This research is a classroom action research. The subjects of this study were students of class VII A at SMP Negeri 2 Alla. The success criterion for active participation is if there are 15 students for each indicator, while for learning outcomes if the value obtained by 25 students reaches a minimum value of 70, namely the minimum score limit of KKM. Data collection techniques used in this study were observation, tests and documentation. To analyze data from the results of the active participation observation sheet and the class average score using descriptive statistics. The results showed that the application of the *problem solving* approach through the media *puzzle* in Civics subjects can increase active participation and student learning outcomes. This is evident from the results of observations of an increase in students' active learning participation in cycle II.

Keywords: Motivation, Performance, *Problem Solving*.

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran *problem solving* sebagai solusi dalam meningkatkan kemampuan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKN karena dapat memberikan kemampuan siswa bagaimana cara memecahkan masalah-masalah secara objektif dan tahu benar apa yang dihadapi, melatih siswa untuk bisa memecahkan soal-soal secara sistematis dan mampu mengaitkan konsep yang satu dengan yang lain, membantu siswa memahami konsep-konsep PKN dan saling keterkaitannya dan juga penerapannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan teknologi. Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Sanjaya (2008) bahwa pemberian masalah akan merangsang pemikiran siswa untuk membuktikannya.

Hubungan bahan baru dengan apa yang telah diperoleh siswa sebelumnya, prinsip perbedaan perorangan, prinsip menemukan, dan prinsip memecahkan masalah. Prinsip pemecahan masalah (problem solving) berarti mengarahkan siswa untuk lebih peka pada masalah dan mempunyai ketrampilan untuk menyelesaikannya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Berdasarkan hal tersebut, maka aktivitas yang terjadi di dalam pembelajaran Pkn sebaiknya didominasi oleh aktivitas mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri oleh siswa.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warganegara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila, UUD 1945 dan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa SMP, karena dengan adanya mata pelajaran PKn dapat membentuk warga negara yang cerdas, kreatif, dan partisipatif. Menurut NCSS (National Council of Social Studies) PKn adalah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam peranannya di masyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan yang pada prinsipnya bertujuan membentuk warga negara yang lebih baik (a good citizen) dan menyiapkan warga negara untuk masa depan. PKn memiliki tujuan agar siswa berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006 yaitu Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Berdasarkan pemaparan tentang PKn di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelajaran Kewarganegaraan seorang siswa bukan saja menerima pelajaran berupa pengetahuan, tetapi pada diri siswa juga harus berkembang sikap, keterampilan dan nilai-nilai. Dengan demikian materi yang terdapat dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan cakupannya luas ditambah dengan banyaknya isu kontroversial dalam kehidupan sosial. Puzzle merupakan sebuah permainan yang sering didasarkan pada sebuah teka-teki di dalamnya terdapat suatu proses pemecahan masalah atau teka-teki yang menguji kecerdikan dari pemecah. Misalnya, ada ribuan komputer permainan tekateki dan huruf permainan, permainan kata dan permainan pendidikan yang membutuhkan solusi untuk teka-teki sebagai bagian dari gameplay. Salah satu yang paling populer adalah tetris permainan puzzle.

Mengumpulkan benda-benda (puzzle) dalam cara yang logis untuk muncul dalam bentuk yang diinginkan, gambar, atau solusi. Teka-teki sering

dibuat sebagai bentuk hiburan, tetapi bisa juga berasal dari permasalahan yang ada di sekeliling kita baik moral, politik, dan masalah sosial yang berkaitan dengan pendidikan. Banyak teka-teki yang dibuat dapat dibagi menjadi puzzle konstruksi, stick puzzle, jigsaw puzzle, kunci teka-teki, melipat teka-teki, kombinasi teka-teki dan mekanis (Sumardono, 2009). Dengan pengembangan pendekatan problem solving secara optimal diharapkan siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran PKn, serta meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam pengertian mencari, menemukan, dan memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Dengan aktif dan kreatifnya baik dalam mencari sumber-sumber maupun dalam kuis sebagai upaya pemecahan masalah, siswa benar-benar akan memahami pelajaran PKn. Adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut: Apakah dengan pendekatan problem solving melalui media puzzle dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa? Apakah dengan pendekatan problem solving melalui media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas, ada 3 komponen utama; 1) penelitian, atau menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti; 2) Tindakan atau menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa; dan 3) Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Alla Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang. Waktu Penelitian Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 bulan April-Mei 2019. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pelajaran PKn kelas VII A. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A, dengan jumlah siswa 35.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Kriteria keberhasilan untuk mengetahui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui penerapan pendekatan problem solving, ditentukan apabila terdapat 15 siswa dengan indikator keberhasilan, yaitu: 1) Memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran; 2) Mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru; 3) Memberikan pendapat untuk memecahkan masalah terkait dengan media puzzle. Hasil belajar siswa mencapai tingkat keberhasilan apabila nilai yang diperoleh 25 siswa mencapai nilai minimal 70 yakni batas nilai kriteria minimum ketuntasan belajar (KKM). Hal ini disesuaikan dengan ketuntasan belajar yang diterapkan di SMP Negeri 2 Alla yaitu 70.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, pembahasan lebih difokuskan pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas pendekatan *problem solving* melalui media puzzle, peningkatan partisipasi aktif pada siswa, dan peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Menggunakan Pendekatan *Problem Solving* melalui Media Puzzle

Pelaksanaan pendekatan *problem solving* melalui media puzzle untuk meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar siswa dilakukan dalam dua siklus dan dilaksanakan dalam dua pertemuan di kelas. Penerapan pendekatan *problem solving* melalui media puzzle pada siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan, tapi didalam pelaksanaannya belum tercipta peningkatan partisipasi aktif dan prestasi belajar siswa, maka peneliti sepakat untuk melanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Siklus demi siklus terbentuk untuk memberikan perbaikan dan perbandingan di dalam pembelajaran agar partisipasi aktif dan prestasi belajar lebih meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti. Pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *problem solving* melalui media puzzle ini sangat menarik perhatian siswa dan memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Dalam pembelajaran siklus I masih ada siswa yang kurang dapat memahami materi pelajaran, permasalahan yang diberikan oleh guru serta belum semua siswa menunjukkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint ini. Akan tetapi setelah siklus II para siswa berangsur-angsur dapat memahami materi, serta hampir semua siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem solving* melalui media puzzle. Untuk menilai kriteria keberhasilan prestasi belajar siswa, peneliti menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan SMP Negeri 2 Alla. Dalam mengadakan penilaian peneliti mengukur keberhasilan prestasi siswa menggunakan soal setelah tindakan dilakukan.

Partisipasi Aktif Siswa

Hasil penelitian tindakan siklus I dan II dengan penggunaan pendekatan *problem solving* melalui media puzzle menunjukkan adanya peningkatan terhadap aktivitas belajar siswa. Peningkatan terjadi pada observasi siklus II dimana dalam observasi ini yang diamati adalah partisipasi aktif siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dapat dilihat dari tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan frekuensi dari siklus I sampai ke siklus II. Setiap indikator masing-masing siklus juga mengalami peningkatan. Pada siklus I dan siklus II partisipasi aktif siswa yang paling tinggi adalah bertanya pada guru mengenai materi yang dirasa belum jelas, karena terjadi peningkatan sebanyak 17 siswa dan partisipasi aktif siswa yang paling rendah adalah indikator berantusias dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, karena hanya terjadi peningkatan sebanyak 3 siswa. Dari hasil observasi di atas dapat disimpulkan bahwa dengan

penggunaan pendekatan problem solving melalui media puzzle dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk membuktikannya dapat dilihat dalam diagram kegiatan siswa pada lampiran. Partisipasi aktif siswa menunjukkan meningkat dari siklus I ke siklus II, hal tersebut bisa dilihat dari aspek menyimak penjelasan guru pada siklus I sebanyak 19 siswa dan pada siklus II sebanyak 28 siswa, memperhatikan saat pembelajaran dengan problem solving melalui media puzzle pada siklus I sebanyak 15 siswa dan siklus II sebanyak 24 siswa, memberikan pendapat untuk memecahkan masalah terkait dengan media puzzle pada siklus I sebanyak 15 siswa dan siklus II sebanyak 19, memberikan tanggapan terhadap pendapat orang/kelompok lain pada siklus I sebanyak 16 siswa dan siklus II sebanyak 2386 siswa, bertanya pada guru mengenai materi yang dirasa belum jelas pada siklus I sebanyak 9 siswa dan siklus II sebanyak 26 siswa, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru pada siklus I sebanyak 14 siswa dan siklus II sebanyak 18 siswa, berantusias dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok pada siklus I sebanyak 16 siswa dan siklus II sebanyak 19 siswa, berkonsentrasi saat mengerjakan soal/kuis dengan problem solving melalui media puzzle pada siklus I sebanyak 19 siswa dan siklus II sebanyak 22 siswa, tanggung jawab sebagai anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompoknya pada siklus I sebanyak 17 siswa dan siklus II sebanyak 27 siswa, setiap anggota kelompok saling mendukung dan mau bekerja samapada siklus I sebanyak 12 siswa dan siklus II sebanyak 24 siswa. Pada dasarnya aspek yang diamati dalam partisipasi aktif siswa tiap siklus terjadi peningkatan persentase siswa yang sangat signifikan, karena siswa mulai dapat mengerti dan lebih mudah menangkap pembelajaran yang disampaikan menggunakan pendekatan problem solving melalui media puzzle.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus ini dilakukan untuk mengetahui apakah meningkatkan partisipasi siswa terhadap mata pelajaran PKn di kelas VII A SMP Negeri 2 Alla dengan pendekatan problem solving melalui media puzzle. Adapun peningkatan skor partisipasi siswa berdasarkan hasil observasi awal, siklus I dan siklus II.

Hasil Belajar Siswa

Penilaian yang digunakan pada setiap siklus adalah dengan menggunakan tes dan dilaksanakan pada setiap akhir siklus dengan soal-soal yang sesuai dengan materi yang diberikan kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menguasai materi yang telah disampaikan menggunakan pendekatan problem solving melalui media puzzle. Hasil penelitian tindakan siklus I dan II dengan penggunaan pendekatan problem solving melalui media puzzle menunjukkan adanya peningkatan terhadap prestasi belajar siswa, yang dapat dilihat pada Tabel 1.

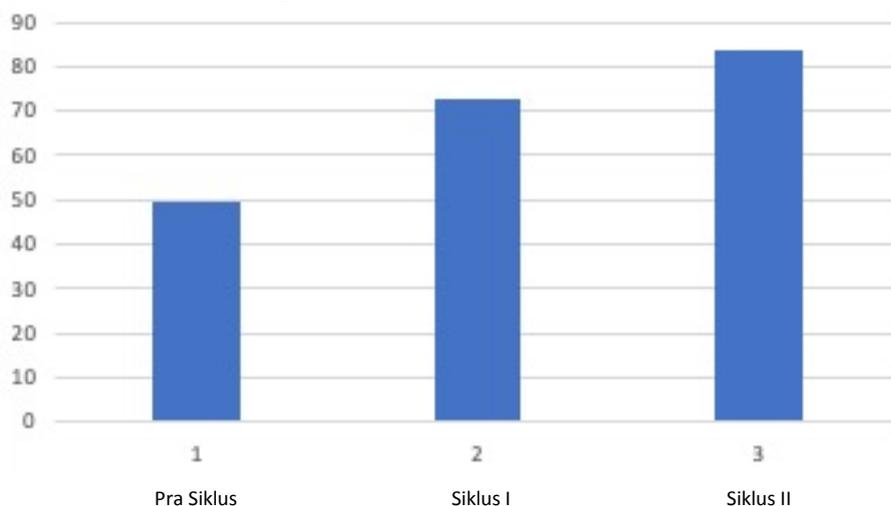
Tabel 1 Hasil Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Masing-Masing Siklus

No	Nama Siswa	Tes Siklus I	Tes Siklus II
1	Abd Akbar	90	95
2	Abdi Alhafiz	70	85
3	Ahmad Faisal	80	90
4	Ahmad Maulana	75	85
5	Akmal Nabawi	70	80
6	Dinar	60	85
7	Fatriono Safsuanwar	60	75
8	Fitrionita Mawar Dwi	80	90
9	Haikal	70	80
10	Hernawati	70	75
11	Hijrah Rahma Surya	70	85
12	Irwan	70	75
13	Kasmiati Rangan	60	75
14	Kurnia	70	85
15	Marsah	60	80
16	Muh Hidayat	80	95
17	Muh Ikhsan	85	90
18	Muh Padlan Ansar	80	90
19	Muh Syahrul	70	85
20	Nur Afita Sari	60	80
21	Nur Aisyah	70	75
22	Nur Hafitzah	70	80
23	Nur Salsabila	75	85
24	Nurhalisa	70	75
25	Nurinda Pratiwi	85	95
26	Purti Asika Jehan	75	95
27	Putri Arysandi	75	90
28	Putri Rahmadani.M	75	90
29	Qurrota A'yun	70	75
30	Reski Amelia	75	90
31	Risna Tahir	70	75
32	Safri	80	85
33	Sri Maulani Rahayu	70	80
34	Windi Lestari	70	80
35	Zulpiani	75	80

Setelah dilakukan penelitian yang di mulai dari tahapan siklus I, sampai pada tahapan siklus II dapat dilihat adanya peningkatan partisipasi aktif dan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan problem solving melalui media puzzle. Berdasarkan pemaparan prestasi belajar di atas dapat diberikan penjelasan bahwa telah terjadi

peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn dari siklus I ada beberapa siswa yang hasil belajarnya belum di atas nilai KKM menjadi semua siswa mencapai nilai di atas KKM pada tahap siklus II. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan pendekatan problem solving melalui media puzzle dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari data Tabel 1 di atas dapat dilihat peningkatan skor partisipasi siswa berdasarkan hasil observasi mulai dari skor awal (Pra Siklus) sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Skor Peningkatan Partisipasi Siswa

Dari hasil yang terdapat pada Grafik di atas menunjukkan peningkatan pelajaran PKn di kelas VII A SMP Negeri 2 Alla dengan pendekatan problem solving melalui media puzzle. Terbukti sesuai dengan teori tentang prinsip-prinsip partisipasi siswa. Temuan ini memperkuat kesimpulan Haryanto & Indarto (2021) yang menyatakan bahwa *problem Based Learning (PBL)* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan kelas VII A di SMP Negeri 2 Alla, penulis menarik kesimpulan bahwa: Penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem solving* melalui media puzzle dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PKn siswa. Hal tersebut disimpulkan sebagaimana indikator hasil penilaian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan problem solving melalui media puzzle. Penggunaan pendekatan *problem solving* melalui media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis berikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, baik secara material maupun non-material. Atas bantuan semua pihak, penulis mampu menyelesaikan penyusunan artikel ini. Tim penulis juga memberikan penghargaan yang setinggi-tinggi kepada editorial dan reviewer Journal of Education and Teaching (JET), FKIP Universitas Muhammadiyah Kendari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2006). Perencanaan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Branson Margaret. (1999). Belajar Civic Education dari Amerika. Yogyakarta: LKiS.
- Cholisin. (2004). Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education). Yogyakarta: Fakultas Ilmu sosial dan Ekonomi UNY.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud dan PT Renika Cipta.
- Haryanto, H., & Indarto, W. . (2021). Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi “Menyampaikan Pidato Persuasif” Kelas IX-F Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kudus pada Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019/2020: in the Odd Semester of Academic Year 2019/2020. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 85-101. <https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.49>
- John Sweller. (1999). Instructional Design in Technical Areas. Australia: ACER.
- Nana Sudjana. (2002). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (1993). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2005). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Pasca Sarjana UPI dan PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2008). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siti Nurjanah. (2007). Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Pokok Bahasan Pengerjaan Hitung Campuran Melalui Model Pembelajaran Semester 1 SDN Perumas Krpyak 2001.
- Slameto. (2010). Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipt.