



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar

Fibrila Neteria¹, Ahmad Mulyadiprana², Resa Respati³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
Email: fneteriaa@gmail.com¹, ahmad.mulyadiprana@gmail.com², respati@upi.edu³

Abstract

Learning is the process of student interaction with teachers and learning resources in a learning environment. The learning process does not only involve teachers and students, but learning resources also become facilities to help students in teaching and learning activities in class. Social studies teaching and learning process in elementary schools is considered unattractive as a result many students are less interested in studying social studies subjects. Social studies learning is very monotonous. Students are less enthusiastic and cause students to learn to feel bored. Likewise, the availability of social media learning media in schools there are only social studies learning media such as maps, globe, pictures. Therefore, to accelerate understanding and avoid wrong understanding, appropriate learning media are needed. The use of media when learning social studies is still not optimal. Learning media not only include electronic media but can be in the form of simple media that can be prepared by the teacher in the learning process. The aim of the research is to describe puzzle as an innovative learning media in social studies learning for teachers in elementary schools. one of the learning media that can be used is puzzle media. puzzle is a game that arranges pieces of the picture into a unified whole picture that can gain creativity, order and concentration level. Simple puzzle media are easy to make and use and can increase student activity in learning.

Keywords: Media, puzzle , IPS Learning.

Abstrak

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan guru dan siswa namun sumber belajarpun menjadi fasilitas untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Proses belajar mengajar IPS di Sekolah Dasar dianggap tidak menarik akibatnya banyak siswa yang kurang tertarik untuk mendalami mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS sangat bersifat monoton. Siswa kurang antusias dan mengakibatkan siswa dalam belajar merasa bosan. Begitupun ketersediaan media pembelajaran IPS di sekolah hanya terdapat media pembelajaran IPS seperti peta, globe, gambar-gambar . Oleh karena itu untuk mempercepat pemahaman serta menghindarkan pemahaman yang keliru diperlukan media-media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media ketika pembelajaran IPS masih kurang optimal. Media pembelajaran tidak hanya mencakup media elektronik melainkan bisa berupa media sederhana yang bisa disiapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian mendeskripsikan puzzle sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS bagi guru di Sekolah Dasar. salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media puzzle. puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh dapat melaih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi. Media puzzle bersifat sederhana mudah dibuat dan digunakan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Media, Puzzle , Pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 20 Pembelajaran adalah proses

interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan guru

dan siswa namun sumber belajarpun menjadi fasilitas untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Salah satu kendala dalam proses pembelajaran yaitu kurang kreatifitasnya guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk dalam membuat dan memanfaatkan media-media pembelajaran yang sederhana tetapi inovatif. Namun tidak semua sekolah mampu menyediakan anggaran untuk melengkapi fasilitas sekolah dengan media inovatif yang di produksi pabrik. Oleh sebab itu guru harus mempunyai kreatifitas untuk membuat sendiri media *inovatif* tersebut salah satu media yang dibuat oleh guru sendiri adalah *Puzzle* yang sekaligus dapat digunakan sebagai media permainan kelompok.

Menurut Leonard (dalam Kasim, 2008:4) mengemukakan bahwa IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, Negara dan dunia. Salah satu mata pelajaran yang dianggap masih rendah tingkat pemahamannya siswa terhadap materi yang dipelajari yaitu IPS. Hal ini terjadi karena pembelajaran tidak ditunjang dengan penggunaan media yang tepat. Keberhasilan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tidak

terlepas dari peran guru sebagai komponen utama dalam pendidikan.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah menggunakan permainan edukatif. Hal ini karena anak usia sekolah dasar masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan permainan sesuai dengan kematangan jiwanya sehingga dapat belajar sambil bermain (*playing by learning*). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) (Mulyasa, 2006: 35). Tapi kenyataan di lapangan dalam proses belajar mengajar masih banyak guru yang hanya terpaku pada buku ajar sebagai satu-satunya sumber belajar. Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Bahan pelajaran yang disampaikan bersama dengan media pembelajaran menjadikan peserta didik seolah-olah bermain sehingga dalam proses belajar lebih menyenangkan. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar agar terhindar dari verbalisme.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Di antara faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik

adalah verbalisme, Verbalisme terjadi apabila guru dalam proses pembelajarannya terlalu banyak menggunakan kata-kata, terlebih bila kata-kata yang digunakan terasa asing bagi peserta didik yang akan berakibat salah tafsir atau kecacauan makna. Makna yang keliru tentang suatu konsep akan dibawa oleh siswa dalam waktu yang lama. Disinilah peran media pembelajaran, baik media sebagai suatu alat maupun sebagai model pembelajaran untuk menjembatani kesenjangan antara alam pikiran peserta didik dengan alam kenyataan.

Dengan menggunakan media yang tepat akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan (*enjoyable learning*) yang akan mendorong proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna. Oleh karena itu setiap saat guru-guru SD harus selalu meningkatkan mutu pembelajaran (*effective teaching*) untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS Terpadu.

Mencermati kondisi di SDN Sukamenak Indah berhasil mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran IPS yaitu: 1). Guru kesulitan membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang terasa masih asing atau jarang diterapkan, 2). Kurangnya pihak-pihak yang memberi motivasi bagi guru untuk mengembangkan proses belajar mengajar dengan media tertentu yang masih jarang

dilakukan di sekolah, 3) kreatifitas guru untuk membuat media-media pembelajaran sendiri rendah. Untuk mengatasi masalah diatas dalam proses pembelajaran IPS menggunakan puzzle sebagai media yang inovatif bagi guru di sekolah dasar.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan "puzzle sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS bagi guru di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Artikel ini ingin mengungkapkan dan mendeskripsikan bagaimana puzzle sebagai media yang inovatif bagi guru di sekolah dasar agar guru dapat menggunakan puzzle dalam proses pembelajaran. Dalam mencari, mengumpulkan, dan mengungkapkan artikel ini menggunakan penelitian analisis kualitatif deskriptif. Hadari Nawawi (2015:67) mendefinisikan metode deskriptif sebagai metode yang melukiskan suatu kejadian objektif atau peristiwa tertentu berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya yang kemudian diiringi dengan upaya pengambilan kesimpulan umum berdasarkan fakta-fakta historis tersebut"

Untuk mencapai tujuan artikel ini secara objektif, peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka. Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan

pengamatan secara langsung dan sistematis (Nurkancana, 1986:46). Observasi dan wawancara dilakukan sebelum pandemic wabah covid-19 pada saat kegiatan PLSP di SDN Sukamenak Indah. Kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar diberhentikan untuk sementara waktu yang belum ditentukan. Dengan begitu kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan secara tatap muka atau terjun kelapangan dihentikan terlebih dahulu untuk alasan keselamatan dan kesehatan. Penelitian dilakukan lebih lanjut dengan studi pustaka, mengkaji berbagai macam sumber untuk menunjang terselesainya artikel ini. Setelah mendapat data dari observasi, wawancara dan melakukan studi pustaka, peneliti dapat melakukan analisis untuk bisa mencapai tujuan dari artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. MEDIA

kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *katamedium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Djamarah (2010: 120). Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video. Briggs (dalam Ratnasari, 2014:22) Media

merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Pesan yang masih berada pada pikiran (*mind*) pembicara tidak akan sampai ke penerima pesan apabila tidak dibantu dengan sebuah media dengan perantara. (Asyhar, 2011, hlm.5) Jadi dapat disimpulkan media adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan kepada penerima. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (Aqib, 2015:50). Manfaat media dalam penyelenggaraan belajar dan pembelajaran yaitu 1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, 2) proses intrusional lebih menarik, 3) proses belajar lebih interaktif, 4) jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, 5) kualitas belajar dapat ditingkatkan, 6) proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja, 7) meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap proses dan bahan ajar, 8) peran mengajar dapat berubah kearah positif dan produktif. Ginting (2008: 141). Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (2015:2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar antara lain : 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan dapat lebih dipahami oleh peserta didik, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2. MEDIA PUZZLE

Rosdijati (2012: 34) menjelaskan kata "puzzle" berasal dari bahasa Inggris yang berarti "teka-teki" atau bongkar pasang", dengan kata lain media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Sobachman (dalam Masruroh 2014:13) menjelaskan permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi. Jadi puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi.

Raisatun Nisak (2011:110) mengemukakan Tujuan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa ,
- 2) menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa,
- 3) melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa,
- 4) menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa,
- 5) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa,
- 6) menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa,
- 7) menghibur siswa di dalam kelas.

Menurut Rosdijati (2012:34) manfaat media puzzle adalah sebagai berikut: 1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) memperkuat daya ingat, 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan 5) dengan memilih gambar atau bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).

Menurut Sumarti (2005:49) media puzzle mempunyai beberapa kriteria yaitu : 1) mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah, 2) melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah, 3) menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

3. MACAM-MACAM *Puzzle*

Adapun macam-macam *puzzle* menurut Purwakanto, dkk (2010) sebagai berikut:

- a. *Spelling Puzzle* : yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar dan huruf-huruf acak untuk menajdi kosa kata yang benar.
- b. *Jigsaw puzzle* : yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diabil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan terakhir.
- c. *The think Puzzle* : yaitu *puzzle* yang merupakan deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar untuk dijawab.
- d. *The Lette(s) Readness Puzzle* : yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar yang disertai dengan huruf-huruf nama gambar, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e. *Crossword Puzzle* : yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara vertikal maupun horizontal.

4. CARA MEMAINKAN PUZZLE

Permainan dapat merangsang daya pikir peserta didik, termasuk adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Dan *puzzle* juga bisa membuat siswa untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang aktif, menyenangkan juga meningkatkan aktifitas sel otaknya dan juga merupakan

masukan-masukan pengamatan atau ingatan yang selanjutnya akan meningkatkan proses pembelajaran menggunakan seluruh panca inderanya secara aktif. Berikut cara memainkan *puzzleyaitu* :

1. Sebelum bermain *puzzle*, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan tata cara menggunakan media *puzzle*.
2. Siswa diminta untuk melihat gambar *puzzle* yang akan di bongkar.
3. Siswa diminta untuk membongkar kepingan *puzzle* dan mengacaknya.
4. Mintalah siswa untuk memasangkan kepingan *puzzle* secara bekerjasama.

5. PUZZLE SEBAGAI MEDIA INOVASI DALAM PEMBELAJARAN IPS

Salah satu mata pelajaran yang dianggap masih rendah tingkat pemahamannya peserta didik terhadap materi yang dipelajari yaitu IPS. Hal ini terjadi karena pembelajaran tidak ditunjang dengan penggunaan media yang tepat. Disinilah peran media pembelajaran, baik media sebagai suatu alat maupun sebagai model pembelajaran untuk menjembatani kesenjangan antara alam pikiran siswa dengan alam kenyataan. Arsyad (2013, hlm.11) menyatakan bahwa "semakin

banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan” (Arsyad, 2013, hlm.11).

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk sikap atau watak siswa agar dapat memecahkan masalah sosial, memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif dan mampu bekerjasama serta membentuk siswa memiliki jiwa toleran dalam kehidupan bermasyarakat kebangsaan dan bernegara. Tujuan tersebut akan sulit terwujud apabila guru kesulitan membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang terasa masih asing atau jarang diterapkan, Kurangnya pihak-pihak yang memberi motivasi bagi guru untuk mengembangkan proses belajar mengajar dengan media tertentu yang masih jarang dilakukan di sekolah. Namun tidak semua sekolah mampu menyediakan anggaran untuk melengkapi fasilitas kelas. Apalagi SDN Sukamenak Indah yang termasuk sekolah daerah pinggiran tidak akan mampu menyediakan anggaran untuk membeli media inovatif. Oleh sebab itu guru harus mempunyai kreatifitas untuk membuat sendiri media inovatif tersebut. Salah satu media yang dapat dibuat oleh guru sendiri adalah *puzzle*, yang sekaligus dapat digunakan sebagai media permainan kelompok.

Dengan menggunakan media yang tepat akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan (*enjoyable learning*) yang akan mendorong proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna. Oleh karena itu setiap saat guru-guru SD harus selalu meningkatkan mutu pembelajaran (*effective teaching*) untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS Terpadu.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah menggunakan permainan edukatif. Pembelajaran peserta didik dengan menggunakan prinsip bermain sehingga tercipta suasana yang menyenangkan, gembira, kreatif, aktif dan demokratis.

Langkah dan usaha yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru IPS sd adalah : Memberikan pengetahuan kepada guru-guru IPS SD tentang hal-hal yang berkaitan dengan pentingnya penggunaan media yang kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran tidak hanya berupa media yang berada di sekolah guru-guru dapat membuat puzzle sebagai media yang inovatif dalam pembelajaran IPS di Sekolah. Praktek penerapan *puzzle* dalam proses pembelajaran peserta didik dibagi menjadi 5/6 kelompok sebelum pembelajaran dimulai

guru memberi contoh terlebih dahulu bagaimana permainan *puzzle*. Adapaun hambatan ketika guru menggunakan media *puzzle* yaitu peserta didik masih terpaku pada pembelajaran IPS konvensional yang menekankan pada hafalan, guru-guru mengalami kesulitan dalam merencanakan pembelajaran yang inovatif menggunakan media *puzzle*

SIMPULAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan "puzzle sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS bagi guru di Sekolah Dasar". Pentingnya penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran serta mendorong tumbuhnya kreativitas guru untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan karakter siswa. Kurang kreatifitasnya guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk dalam membuat dan memanfaatkan media-media. Dalam mulai merancang media dengan prinsip *visuals* yang berarti media yang dirancang harus mudah dilihat, menarik, sederhana, isinya berguna/bermanfaat, benar (dapat dipertanggung jawabkan), masuk akal dan tersusun dengan baik. Media pembelajaran tidak hanya mencakup media elektronik melainkan bisa berupa media sederhana yang bisa disiapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. salah satu media

pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses Pembelajaran IPS oleh guru adalah media *puzzle*. Media *puzzle* bersifat sederhana mudah dibuat dan digunakan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media *puzzle* mempunyai manfaat seperti melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran dan memperkuat daya ingat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal. (2015). Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran. Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Djamarah, dkk. (2010) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginting. (2008). Manfaat media dalam penyelenggaraan belajar dan pembelajaran. Dalam Pupung Rahayu, Penerapan Media *puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa kelas III SDN 2 PASEH SUMEDANG. Sumedang.
- Mulyasa, Encon, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Suatu Penduan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih dari 50 Game Kreatif Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.

Nurkencana, Wayan & Sunartana. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional

Nurseto, Tejo. (2011) Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Journal Ekonomi dan Pendidikan*. 8 (1) hlm. 19-35. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Purwakanto, Susilo, & Sutikno. (2010). Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* terhadap pemahaman IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV. 6:123-127

Rosdijati, Nani. (2012). *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga

Sudjana & Rivai. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algensindo Offset Bandung.

Undang-Undang NO 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.