

THE IMPROVEMENT OF THE INTERESEST IN LEARNING SOCIAL SCIENCES USING JOYFUL LEARNING STRATEGY SUPPORTED BY FUN SOCIAL PUZZLE MEDIA

Sifa Adriani Prihatina, Sukarno, Endang Sri Markamah

Universitas Sebelas Maret
sukarno57@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 09/07/2018
approved 01/08/2018
published 17/09/2018

Keywords

Interest ini Learningsocial sciences, Joyful Learningstrategy, Fun Social Puzzle media

Abstract

The objectives of this research are to: 1) improve the interest in Learning social sciences through the use of Joyful Learning strategy with Fun Social Puzzle media on 4th grade students 2) describe the use and the result of Joyful Learning strategy with Fun Social Puzzle media in improving the interest in Learning social science on 4th grade students. The sources of data come from researcher, teachers, and students. The data collection techniques used are: interview, observation, and interest questionnaires. The data validity test techniques used are triangulation sources and methods. Data analysis techniques used are comparative descriptive analysis and interactive analysis models. The results of this research indicate that the interest in Learning social sciences on 4th grade students using Joyful Learning strategy with Fun Social Puzzle media improves. The improvement is seen by the number of students in high interest category and very high category increase. On pre-action, students who have a high interest and very high interest on the social sciences subjects are only 32%. In cycle I it increases to 63%. In the end of the cycle II it increases to 93% or 28.



PENDAHULUAN

Minat mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran. Peran tersebut membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa lebih tergugah untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru sehingga mereka paham dalam mempelajari materi pelajaran. Karenanya minat itu mempengaruhi kualitas dalam pencapaian hasil belajar pada bidang studi tertentu (Syah, 2012). Salah satu bidang studinya ialah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada IPS materinya dititikberatkan pada pengalaman lingkungan siswa, kehidupan masyarakat sekitar. Sehingga untuk memunculkan minat belajar akan IPS tidak begitu sulit. Meskipun begitu, menumbuhkan minat menjadi tantangan tersendiri dan tuntunan guru ketika mengajarkan suatu pelajaran.

Hasil dari observasi sebelum tindakan menunjukkan banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat mengajar tentang materi IPS. Siswa cenderung ribut dan menghambat proses pembelajaran. Perilaku-perilaku tersebut menandakan tidak adanya minat akan belajar materi IPS. Hal tersebut memberi dampak pada prestasi belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa siswa dan guru kelas IV menunjukkan bahwa memang siswa kelas IV memerlukan bimbingan mengenai minat belajar mereka. Siswa kurang menaruh perhatian dalam materi IPS dan enggan untuk membaca buku yang terkait materi IPS. Keengganan tersebut mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Bahkan ada beberapa siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil angket minat belajar IPS yang telah disebar menunjukkan bahwa dari 30 siswa hanya 10 atau 32% siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan sangat tinggi. Selebihnya 20 siswa atau 68% siswa memiliki minat belajar IPS sedang, rendah dan sangat rendah. Berdasarkan hasil tersebut, menandakan bahwa minat belajar IPS siswa kelas IV masih tergolong rendah.

Berdasarkan penjabaran masalah di atas perlu diadakan upaya untuk peningkatan mengenai minat belajar IPS siswa. Usaha yang dilakukan salah satunya menggunakan strategi yang memang efektif untuk menumbuhkan minat. Strateginya ialah *Joyful Learning*. *Joyful Learning* ialah suatu pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar, media pembelajaran, dan pengalokasian waktu pengajaran (Darmansyah, 2014). Strategi *Joyful Learning* memberikan kenyamanan, rasa aman serta menyenangkan pada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pada strategi ini pula ditekankan pada proses belajar atau pengalaman siswa yang di dapatkan dalam kelas. *Joyful Learning* juga memberanikan siswa untuk bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat tanpa takut diintimidasi atau diremehkan teman lainnya (Permatasari, 2014).

Oleh sebab itu, strategi *Joyful Learning* dapat diterapkan pada materi IPS guna meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan strategi ini memungkinkan siswa nyaman, senang dan tertarik untuk belajar. Jika siswa sudah tertarik ia akan berminat belajar materi IPS hari ini, esok dan seterusnya.

Strategi *Joyful Learning* akan lebih maksimal jika dibarengi dengan media pembelajaran. Wei (2011) mengungkapkan bahwa instruktur (guru) dapat memanfaatkan materi pembelajaran secara fisik, yaitu menggunakan media untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang isi pembelajaran. Salah satu media yang cocok dengan strategi tersebut ialah media *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Terdiri dari kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle* lambat laun mental siswa juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat siswa menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu

pembangkit minat siswa untuk hal-hal yang baru (Widyanarti, 2014). Materi IPS kelas IV yang cenderung menyangkut lingkungan siswa sehari-hari pun mudah jika dituangkan dalam media *puzzle*.

METODE

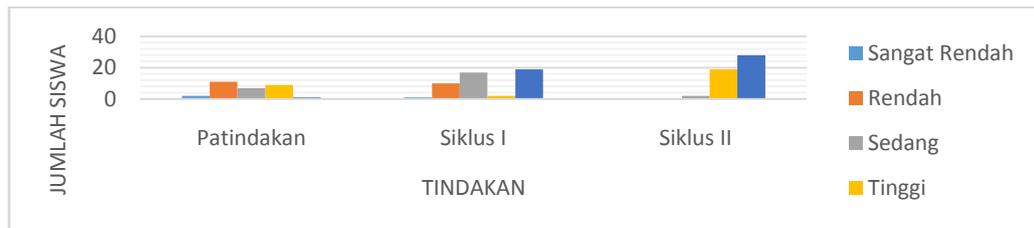
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SD N Mangkuyudan No.2 Surakarta pada bulan Januari-Agustus 2018. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan angket. Uji validitas data dilakukan dengan triangulasi sumber dan metode. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Tahapan dari setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

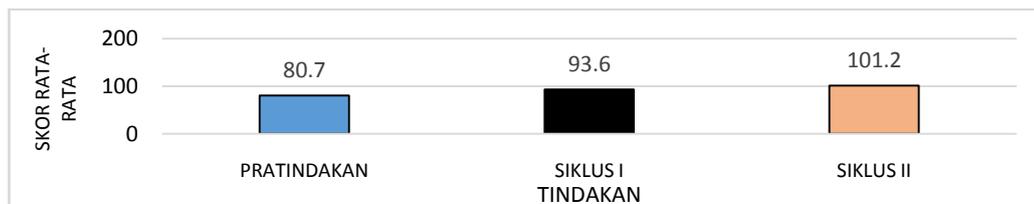
Hasil analisis data minat belajar IPS siswa kelas IV pada setiap tindakan mengalami peningkatan dibandingkan pada pra-tindakan. Adapun perbandingan peningkatan minat belajar IPS siswa antar siklus dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Minat Belajar IPS Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II

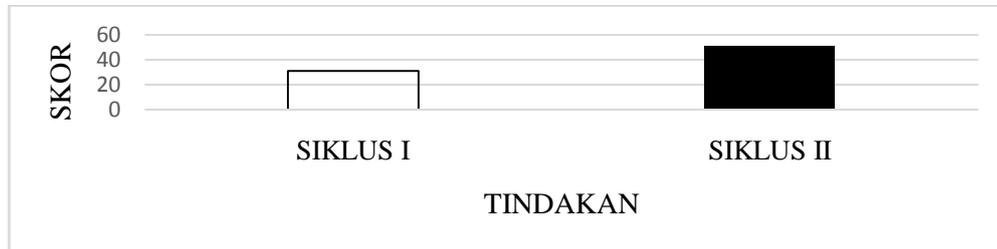
Pada saat pra-tindakan siswa yang mempunyai minat tinggi dan sangat tinggi berjumlah 10 siswa. Pada siklus I naik menjadi 19 siswa dan pada akhir siklus II menjadi 24 siswa. Persentase rata-rata minat belajar IPS siswa kategori tinggi dan sangat tinggi pada pratindakan ialah 32% meningkat 31% pada siklus I menjadi 63% dan menjadi 93% pada siklus II.

Selain itu, aspek minat belajar IPS siswa juga mengalami kenaikan. Mulai dari aspek partisipasi, perhatian, interaksi, penugasan dan kedisiplinan. Dari skor-skor yang diperoleh, dirata-rata sebagai berikut. Pada pra-tindakan rata-rata skor per aspeknya ialah 80,7 menjadi 93,6 pada siklus I dan menjadi 101,2 pada siklus II. Kenaikan rata-rata skor minat belajar IPS per aspek pada tindakan dapat dilihat pada Gambar 2.



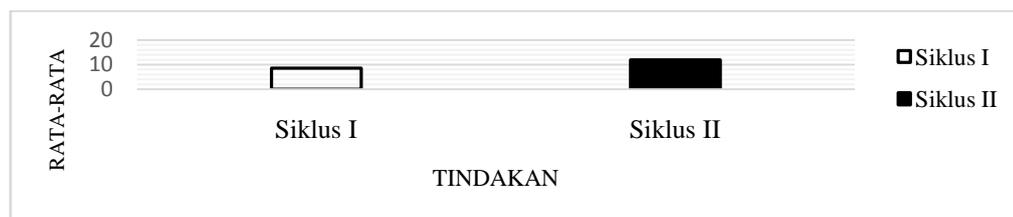
Gambar 2. Diagram Perbandingan Skor Rata-rata Minat Belajar IPS per Aspek pada Tindakan

Peningkatan minat siswa tersebut tidak terlepas dari peran guru dalam pembelajaran menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan media *Fun Social Puzzle*. Peran guru tersebut terangkum dalam kinerja guru. Kinerja gurupun mengalami peningkatan, skor pada siklus I sebesar 30 (kategori cukup baik) dan pada siklus II 50,5 (kategori baik).



Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Kinerja Guru pada Siklus I dan II

Aktivitas siswa yang diamati pun menampilkan kesesuaian dengan peningkatan minat terhadap pembelajaran. Hasil rata-rata skor aktivitas siswa mengalami kenaikan pada akhir siklus II. Pada siklus I hasil rata-rata aktivitas siswanya sebesar 8,6 dan dalam kategori baik. Pada akhir siklus II mengalami kenaikan skor sebanyak 3,4 menjadi 12, kategori sangat baik. Perbandingan peningkatan hasil rata-rata aktivitas siswa siklus I dan II dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram Perbandingan Hasil Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Peningkatan minat belajar IPS tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran (tindakan pada siklus I dan siklus II) menggunakan strategi *Joyful Learning* serta media *puzzle*. Penggunaan strategi dan media tersebut membuat perhatian siswa terfokus untuk belajar tanpa adanya tekanan yang dirasakan. Sehingga siswa berminat untuk mempelajari materi IPS. Pada keadaan yang nyaman ini siswa kelas IV SD N Mangkuyudan lebih berminat untuk belajar. Siswa berani mencoba, bertanya tanpa takut disalahkan dan diejek oleh teman lainnya. Selain itu siswa juga lebih antusias untuk melakukan berbagai kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa bersemangat untuk menyusun *puzzle*. Siswa berlomba-lomba untuk cepat menyelesaikan dan menyusun informasi yang terdapat pada *puzzlenya*.

Guru (peneliti) telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Langkah-langkah pada RPP juga disusun berdasarkan langkah pada strategi *Joyful Learning*. Kesesuaian pembelajaran dengan langkah-langkah mengakibatkan skor kinerja guru meningkat pada setiap pertemuan. Pada siklus I skor rata-rata kinerja guru sebanyak 30 termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus II skor kinerja gurunya meningkat menjadi 50,5 termasuk dalam kategori baik. Artinya dari diklus I ke siklus II meningkat sebanyak 20,5 poin. Ada beberapa hal yang meningkat dalam pembelajaran menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan media *puzzle* yaitu: 1) pada tahap persiapan. Guru sudah dapat

menimbulkan minat awal belajar pada siswa. 2) pada tahap penyampaian. Guru sudah mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran. 3) tahap pelatihan. Penggunaan media *puzzle* oleh guru dilakukan pada saat mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). 4) tahap penutup. Siswa diajak guru untuk membuat kesimpulan pembelajaran bersama, kemudian diakhiri dengan bernyanyi bersama.

Aktivitas siswa yang diamati pun menampilkan kesesuaian dengan peningkatan minat terhadap pembelajaran. Pada siklus I hasil rata-rata aktivitas siswanya sebesar 8,6 dan dalam kategori baik. Pada akhir siklus II mengalami kenaikan skor sebanyak 3,4 menjadi 12, rata-rata skor tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menandakan bahwa penggunaan strategi *Joyful Learning* berbantuan media *puzzle* berhasil. Terlihat pada akhir siklus II skor setiap aspek meningkat. Perhatian siswa dalam pembelajaran termasuk baik. Siswa juga sudah mau berpartisipasi dan berinteraksi dalam setiap kegiatan berkelompok (diskusi) dengan baik. Kedisiplinan siswa pun baik, siswa mau mengumpulkan tugas kelompok tepat waktu dan siswa yang terlambat masuk kelas pun berkurang. Hal tersebut pun sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Proity (2013), bahwa strategi *Joyful Learning* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Proity menyatakan strategi *Joyful Learning* dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Oleh sebab itu strategi tersebut pun berpengaruh dengan baik pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan di lapangan mulai dari hasil angket minat belajar IPS, observasi aktivitas siswa, kinerja guru, dan wawancara membuktikan bahwa strategi *Joyful Learning* berbantuan media *Fun Social Puzzles* dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV SD N Mangkuyudan tahun ajaran 2017/2018. Strategi *Joyful Learning* mampu meningkatkan minat belajar IPS siswa dikarenakan dalam pelaksanaannya sesuai dengan langkah-langkah strategi tersebut. Langkahnya menurut Septiawan (2012) ialah 1) tahap perisapan, 2) tahap penyampaian, 3) tahap pelatihan dan 4) tahap penutup. Selanjutnya media yang digunakan berupa *puzzle* juga mempengaruhi peningkatan minat belajar IPS siswa. Sebab media *puzzle* mempunyai beberapa kelebihan yang benar-benar dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa. Kelebihan tersebut menurut Susanti (2012) yaitu: 1) melatih daya ingat dan psikomotorik, 2) meningkatkan gairah belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian akan penggunaan strategi *Joyful Learning* berbantuan media *Fun Social Puzzles* dalam proses pembelajaran IPS di SD N Mangkuyudan. Hal tersebut sudah sesuai dengan yang dituturkan oleh Darmansyah (2014:24) bahwa strategi *Joyful Learning* merupakan suatu strategi pengorganisasian pembelajaran dengan fokusnya ialah daya tarik siswa akan pembelajaran, melalui bahan ajar yang disampaikan, media pembelajaran yang digunakan, serta pengalokasian waktu/ jam pelajaran. Selain itu, dalam strategi *Joyful Learning* ini pembelajaran juga didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama pembelajaran tidak membosankan (Djamarah, 2008).

Tak lupa media yang digunakan juga sudah sesuai dengan pendapat Faishal (2014) bahwa *puzzle* merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) dan penerima (siswa) melalui permainan konstruksi, merangkai potongan-potongan gambar, yang tentunya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pengaturan tersebut sehingga siswa memiliki daya tarik dalam dirinya yaitu minat belajar untuk mau belajar. Jika sudah mempunyai modal dasar ketertarikan belajar, siswa akan mudah menerima pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka disimpulkan bahwa strategi *Joyful Learning* berbantuan media *Fun Social Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV SD N Mangkuyudan tahun ajaran 2017/2018.

Berkaitan dengan hasil penelitian, peneliti mengajukan saran. Bagi guru, agar lebih terbuka dengan strategi dan media baru seperti strategi *Joyful Learning* ditambah media *Fun Social Puzzle*. Bagi siswa lebih mempersiapkan diri untuk belajar agar dapat fokus, konsentrasi dalam pembelajaran, seperti saat menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan media *Fun Social Puzzle*. Bagi sekolah hendaknya memberikan kesempatan dan motivasi kepada guru untuk menggunakan strategi dan media yang inovatif dan efektif serta lebih memperhatikan minat siswa dalam belajar. Bagi peneliti lain, lebih mempersiapkan dengan matang sehingga hasilnya dapat memuaskan, serta untuk menambah kajian-kajian agar lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmansyah. (2014). *Strategi pembelajaran menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faishal, Y BA. (2014). *Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan media Puzzle Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Vol 1 No1. ISSN 2406-8691.
- Permatasari, Intan dkk (2014). *Efektifitas penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning dengan Metode Pemberian Tugas terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Simotahun Pelajaran 2012/2013*. ISSN, 2337-9995
- Proity, S. (2013). *Effect of Joyful Teaching on Grade IV Students Academic Performance in Science*. ISSN 2319-7064. Bangladesh: Asian University of Bangladesh.
- Septiawan, H. (2012). *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana. Dunduh pada tanggal 20 Januari 2018.
- Susanti. (2012). *Media Pembelajaran Puzzle*. Diambil dari <http://susanti25.blogspot.co.id/2012/11/media-pembelajaran-puzzle.html>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2018.
- Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wei, Chun, Wang. (2011). *A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion For Children to Learn Mathematics Multiplication*. Vol 2 Issue 2. Turkish: Far East University Taiwan.
- Widyanarti, S. (2014). *Penggunaan Media puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V A SDN Rangkah 1 Tambaksari Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.