

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN PUZZLE PADA UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 4 KOTA PASURUAN

Marsela Diah Nur Afifah¹, Choirun Nisak² dan Putri Ayu Anisatus Shlikha³

Abstrak

Masalah serius yang timbul akibat rendahnya keterlibatan belajar peserta didik pada proses pembelajaran menjadi fokus penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai apakah penerapan model pembelajaran puzzle dapat meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang menyertakan serangkaian langkah, termasuk perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Subjek penelitian mencakup 34 peserta didik dari kelas X3 SMA Negeri 4 Pasuruan. Metode pengumpulan data menyertakan observasi dan wawancara. Analisis data menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, tingkat keaktifan peserta didik sebesar 55,00%. Angka tersebut mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 63,72%, dan terus meningkat pada siklus II hingga mencapai 78,43%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran puzzle.

Kata Kunci: Keaktifan belajar, Puzzle, Proses Pembelajaran.

Abstract

Serious problems that arise due to low learning involvement of students in the learning process are the focus of this research. The aim of this research is to assess whether the application of the puzzle learning model can increase the level of student activity. This type of research is classroom action research (PTK) which involves a series of steps, including planning, implementation, observation and evaluation. The research subjects included 34 students from class X3 of SMA Negeri 4 Pasuruan. Data collection methods involve observation and interviews. Data analysis shows that at the pre-cycle stage, the level of student activity was 55.00%. This figure increased in cycle I to 63.72%, and continued to increase in cycle II until it reached 78.43%. The conclusion of this research is that there is a significant increase in students' learning activeness through the application of the puzzle learning model.

Keywords: Active learning, puzzles, learning process.

¹ Mahasiswa, Universitas PGRI Wiranegara (UNIWARA), Indonesia (marselajjk06@gmail.com)

² Mahasiswa, Universitas PGRI Wiranegara (UNIWARA), Indonesia

³ Dosen, Universitas PGRI Wiranegara (UNIWARA), Indonesia

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu salah satu kunci utama pada pembangunan suatu bangsa. Proses pembelajaran yang efektif menjadi kunci keberhasilan pada mencetak generasi yang kompeten dan siap menghadapi perubahan dinamika masyarakat dan globalisasi. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sentral pada membentuk pemahaman tentang sistem ekonomi dan kehidupan sehari-hari adalah mata pelajaran ekonomi.

Keaktifan belajar yaitu indikator penting pada mengevaluasi efektivitas suatu metode pembelajaran. Meningkatkan keaktifan belajar menjadi fokus utama pada upaya peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu metode pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk merangsang keaktifan belajar siswa adalah metode pembelajaran puzzle. Puzzle tidak hanya menantang intelektualitas siswa tetapi juga merangsang kerja sama, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep secara holistik.

Perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan berbagai

alternatif metode pembelajaran, tetapi masih banyak tantangan yang dihadapi pada menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, terutama pada konteks pembelajaran mata pelajaran ekonomi yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kompleks.

Melihat kompleksitas tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi potensi metode pembelajaran puzzle pada meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran ekonomi. Penerapan metode ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi dan mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif.

Dengan merinci implementasi metode pembelajaran puzzle pada mata pelajaran ekonomi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi menjadi sumber referensi bagi peneliti-peneliti berikutnya

yang tertarik pada pengembangan metode pembelajaran inovatif di bidang pendidikan ekonomi.

2. METODE

Penelitian ini termasuk kepada jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan pada kelas X3, dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada saat praktik pembelajaran sehingga penelitian dilakukan dengan pengamatan langsung kepada peserta didik, dengan memanfaatkan media kertas dan puzzle sebagai media pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan juga wawancara. Teknik observasi dilakukan untuk mengukur keaktifan peserta didik ketika pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperkuat data. Wawancara dilakukan terhadap peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran puzzle.

Penelitian ini dilakukan dengan model siklus. Pada setiap siklus terdapat 4

kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X3 SMA Negeri 4 Kota Pasuruan dengan mengimplementasikan model pembelajaran puzzle. Indikator tercapainya keberhasilan dari penelitian ini adalah tercapainya persentase keaktifan belajar peserta didik minimal sebesar 70%. Angka indikator keberhasilan minimal ini didasarkan kepada pedoman konversi keaktifan belajar bahwa angka 70% tersebut mencerminkan kualitas dari keaktifan belajar peserta didik berada pada kriteria “baik”. Cara mengukurnya adalah dengan melakukan observasi pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dengan menggunakan 3 kriteria keaktifan belajar peserta didik, yaitu (1) keaktifan menanya dan menyampaikan pertanyaan, (2) memperhatikan apa yang disampaikan guru, (3) mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri.

Tabel Pedoman konversi keaktifan belajar peserta didik

Tingkat Presentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

Data keaktifan belajar peserta didik yang yaitu data kuantitatif yang menunjukkan penilaian atas keaktifan belajar dari peserta didik berdasarkan kemunculan indikator-indikator dari keaktifan belajar. Skor setiap pernyataan dijumlahkan dan dibagi dengan skor maksimal seluruh pernyataan. Kemudian untuk memperoleh persentase skor keaktifan belajar, hasil hitung sebelumnya dikalikan dengan 100%.

$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{\text{Jumlah Indikator yang muncul}}{\text{Jumlah Maksimal Indikator}} \times 100\%$$

Setelah data persentase skor keaktifan belajar diperoleh, maka dapat dibandingkan hasil dari rata-rata persentase skor keaktifan belajar antar siklus. Sehingga dapat diperoleh data perubahan keaktifan belajar peserta didik

setiap siklusnya, dan dapat diketahui apakah tingkatan keaktifan belajar peserta didik terdapat perubahan atau tidak. Sedangkan data kualitatif pada penelitian ini dianalisis menggunakan analisis data kualitatif yaitu analisis data yang peroleh bentuk kalimat dan aktifitas peserta didik dan guru. Analisis data ini dilakukan sejak pengumpulan data dan dikerjakan secara intensif yaitu sesudah meninggalkan lapangan. Menurut Arikunto (2010: 246), “aktifitas pada analisis data yaitu reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi data (conclusion drawing/verification)

3. HASIL dan PEMBAHASAN

• Pra Siklus

Penelitian ini dimulai dari kegiatan pra siklus. Tahap pra siklus adalah tahap dimana belum diterapkannya model pembelajaran yang baru. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh keaktifan dan kemampuan peserta didik pada pembelajaran Ekonomi dikelas sebelum diterapkannya model pembelajaran *puzzle*. Tahap pra siklus ini dilaksanakan pada pembelajaran materi

pasar hari Rabu tanggal 25 Oktober 2023. Masalah sosial pada kegiatan pra siklus diperoleh data sebagai berikut:



Data tersebut dapat kita jabarkan menjadi :

No	Aspek yang diamati	Score
1.	Keaktifan menanya dan menyampaikan pendapat	50
2.	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	82
3.	Mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri	72
	Jumlah score yang muncul	204

Dari 34 peserta didik, yang mengikuti pembelajaran sebanyak 34 peserta didik. Jumlah maksimal indikator adalah 3 indikator x 4 (skor maksimal) x 34 peserta didik = 408.

Dari table diatas, terdapat sebanyak 204 indikator yang muncul, sehingga dapat dihitung persentase keaktifan peserta didik sebagai berikut :

$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{\text{Jumlah Indikator yang muncul}}{\text{Jumlah Maksimal Indikator}} \times 100\%$$

$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{204}{408} \times 100\%$$

Keaktifan peserta didik = 50,00% Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa keaktifan belajar peserta didik (pra siklus) kelas X3 SMA Negeri 4 Pasuruan tidak maksimal atau masih rendah/kurang. Berdasarkan hasil refleksi terhadap rendahnya keaktifan belajar peserta didik di kelas tersebut, kemudian peneliti membuat perencanaan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada siklus I, yaitu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *puzzle*.

- **Siklus 1**

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 1 November 2023 di kelas X3 SMA Negeri 4 Pasuruan dengan jumlah peserta didik sebanyak 34. Materi yang disampaikan pada siklus 1 adalah keseimbangan pasar. Langkah-langkah

pada siklus I dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil dari siklus 1 adalah sebagai berikut :



Data tersebut dapat kita jabarkan menjadi :

No	Aspek yang diamati	Score
1.	Keaktifan menanya dan menyampaikan pendapat	75
2.	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	95
3.	Mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri	90
	Jumlah score yang muncul	260

Dari 34 peserta didik, yang mengikuti pembelajaran sebanyak 34 peserta didik. Jumlah maksimal indikator adalah 3 indikator x 4 (skor maksimal) x 34 peserta didik = 408.

Dari table diatas, terdapat sebanyak 260 indikator yang muncul, sehingga dapat dihitung persentase keaktifan peserta didik sebagai berikut :

$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{\text{Jumlah Indikator yang muncul}}{\text{Jumlah Maksimal Indikator}} \times 100\%$$

$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{260}{408} \times 100\%$$

$$\text{Keaktifan peserta didik} = 63,72\%$$

Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa keaktifan belajar peserta didik (pra siklus) kelas X3 SMA Negeri 4 Pasuruan tidak maksimal atau masih rendah/kurang. Berdasarkan hasil refleksi terhadap rendahnya keaktifan belajar peserta didik di kelas tersebut, kemudian peneliti membuat perencanaan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada siklus I, yaitu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *puzzle*. Namun, hal ini menunjukkan keaktifan peserta didik masih tergolong kategori kurang. Keaktifan peserta didik memenuhi kriteria baik jika presentase keaktifannya diatas 70%. Oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitiannya ke siklus berikutnya.

- **Siklus II**

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 8 November 2023 di kelas X3 SMA Negeri 4 Pasuruan dengan jumlah peserta didik sebanyak 34. Materi yang disampaikan pada siklus 1 adalah keseimbangan pasar. Langkah-langkah pada siklus I dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil dari siklus II adalah sebagai berikut:



Data tersebut dapat kita jabarkan menjadi :

No	Aspek yang diamati	Score
1.	Keaktifan menanya dan menyampaikan pendapat	106
2.	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	110
3.	Mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri	104
	Jumlah score yang muncul	320

Dari 34 peserta didik, yang mengikuti pembelajaran sebanyak 34 peserta didik. Jumlah maksimal indikator adalah 3 indikator x 4 (skor maksimal) x 34 peserta didik = 408.

Dari table diatas, terdapat sebanyak 320 indikator yang muncul, sehingga dapat dihitung persentase keaktifan peserta didik sebagai berikut :

$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{\text{Jumlah Indikator yang muncul}}{\text{Jumlah Maksimal Indikator}} \times 100\%$$

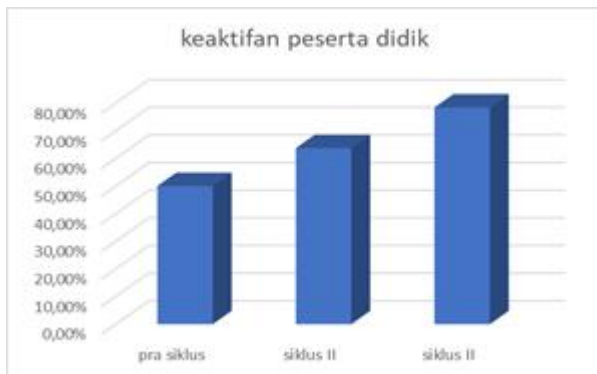
$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{320}{408} \times 100\%$$

Keaktifan peserta didik = 78,43% Hal ini menunjukkan keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan keaktifan belajar ketika pembelajaran sebelumnya yaitusebesar 63,72 %.

- **Perbandingan hasil pengamatan pada tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II**

Perbandingan tingkat keterlibatan belajar peserta didik selama kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat diamati dari angka yang tercantum pada tabel. Hasilnya menunjukkan

peningkatan persentase keterlibatan peserta didik dari awal pra siklus hingga siklus I, dan siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian tindakan kelas ini berhasil dicapai sesuai dengan harapan peneliti.



- **Diskusi**

Berdasarkan grafik yang terlihat di atas, dapat disimpulkan bahwa pencapaian tingkat keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dan memenuhi indikator keberhasilan keaktifan belajar setelah penerapan model pembelajaran *puzzle*.

Adenan (1989: 9) menjelaskan bahwa *puzzle* dan permainan yaitu materi yang mampu memberikan motivasi secara konkret dan menjadi daya tarik yang sangat efektif. *Puzzle* dan permainan dianggap dapat menjadi sumber motivasi karena menawarkan tantangan yang bisa

diatasi dengan sukses secara umum. Hadfield (1990: v) juga menggambarkan *puzzle* sebagai pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab. Selain itu, menurut Tarigan (1986: 234), secara umum siswa cenderung menyukai permainan dan mampu memahami serta melatih penggunaan kata-kata melalui aktivitas seperti *puzzle*, crossword *puzzle*, anagram, dan palindrom.

Salah satu keunggulan metode pembelajaran *puzzle* adalah peningkatan keterlibatan peserta didik, di mana mereka secara aktif terlibat pada proses belajar dengan berpikir dan mencari solusi untuk menyelesaikan teka-teki atau *puzzle* yang diberikan. Keunggulan kedua terletak pada peningkatan pemahaman konsep, karena peserta didik dihadapkan pada situasi nyata yang mendorong mereka untuk memahami konsep yang sedang dipelajari melalui usaha memecahkan teka-teki atau *puzzle*. Kelebihan ketiga adalah pada mendorong kerjasama, di mana metode pembelajaran *puzzle* sering menyertakan kerja sama antar peserta didik. Mereka dapat bekerja pada kelompok kecil untuk bersama-sama memecahkan *puzzle*, menghadapi

tantangan bersama, dan saling belajar satu sama lain. Selain itu, metode ini juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, karena peserta didik didorong untuk menggunakan keterampilan tersebut pada menemukan solusi yang tepat

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni sebesar 70%. Pada tahap pra siklus, persentase keaktifan belajar peserta didik hanya mencapai 50,00%. Selanjutnya, pada siklus I, terjadi peningkatan persentase keaktifan belajar peserta didik menjadi 63,72%. Hasil tersebut terus meningkat pada siklus II, mencapai persentase keaktifan belajar sebesar 78,43%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2010*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya*