

# KOLABORASI



JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN

DAN PENGEMBANGAN

*Volume 2 Nomor 1, Agustus 2021*

**PENERAPAN PENDEKATAN PROBLEM SOLVING MELALUI MEDIA PUZZLE UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS 1  
SMA NEGERI 1 KUPANG**

**Johanna Carolina Susana Ngapa**  
Guru pada SMA Negeri 1 Kupang  
e-mail : [ngapajohana46@gmail.com](mailto:ngapajohana46@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Kupang dengan menggunakan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle* dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sosiologi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Kupang. Kriteria keberhasilan untuk partisipasi aktif terdapat 20 siswa tiap indikator dan untuk hasil belajar apabila nilai yang diperoleh 30 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 Sosiologi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi peningkatan partisipasi aktif belajar siswa pada siklus II. Pada aspek menyimak penjelasan guru meningkat sebanyak 9 siswa, memperhatikan saat pembelajaran dengan *problem solving* meningkat sebanyak 9 siswa, memberikan pendapat memecahkan masalah meningkat sebanyak 4 siswa, memberikan tanggapan terhadap pendapat orang/kelompok lain meningkat sebanyak 7 siswa, bertanya pada guru mengenai materi yang dirasa belum jelas meningkat sebanyak 17 siswa, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru meningkat sebanyak 4 siswa, berantusias dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok meningkat sebanyak 3 siswa, berkonsentrasi saat mengerjakan soal/kuis dengan *problem solving* meningkat sebanyak 3 siswa, tanggung jawab sebagai anggota kelompok meningkat sebanyak 10 siswa, setiap anggota kelompok saling mendukung dan mau bekerja sama meningkat sebanyak 12 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Sosiologi menggunakan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle*. Penggunaan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle* bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar Sosiologi dari siklus I ada 5 siswa yang hasil belajar belum di atas nilai KKM menjadi semua siswa mencapai nilai di atas KKM pada tahap siklus II.

**Kata kunci:** Partisipasi, Hasil Belajar, *Problem Solving*, *Puzzle*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman yang semakin modern, terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Untuk mewujudkan kehidupan

bangsa yang cerdas tentu saja dengan jalan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan adalah peningkatan pengetahuan dan ketrampilan untuk menunjang kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Pembelajaran di sekolah adalah salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Namun untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, perlu diterapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang baik.

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan siswa. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan.

Proses pendidikan berarti didalamnya menyangkut kegiatan belajar mengajar dengan segala aspek maupun faktor yang mempengaruhinya. Pada hakekatnya, untuk menunjang tercapainya tujuan pengajaran, perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar merupakan pencerminan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, materi pelajaran, metode pengajaran, sarana atau fasilitas belajar, kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan didukung oleh lingkungan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Pekerjaan mengajar tidak selalu harus diartikan sebagai kegiatan menyajikan materi pelajaran. Meskipun penyajian materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran, tetapi bukanlah satu-satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Proses belajar mengajar, terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat aktifitas dan prestasi belajar peserta didik, sehingga prestasi dan aktifitas belajar siswa menurun. Prestasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor yang digolongkan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, motivasi, sikap, kesehatan, tingkat intelegensi dan kebiasaan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti keluarga, metode belajar di sekolah, fasilitas belajar, disiplin sekolah, guru dan masyarakat.

Menurut Conny Semiawan yang dikutip oleh W. Gulo (2002: 76-77) prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kondisi belajar yang mengoptimalkan aktivitas siswa dalam belajar, antara lain: prinsip motivasi, prinsip latar atau konteks yaitu prinsip keterhubungan 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 Sosiologi sebaiknya didominasi oleh aktivitas mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri oleh siswa.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaran 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, karena dengan adanya mata pelajaran Sosiologi dapat membentuk warga negara yang cerdas, kreatif, dan partisipatif. Menurut NCSS (*National Council of Social Studies*) Sosiologi adalah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam peranannya di masyarakat. Sosiologi yang pada prinsipnya bertujuan membentuk warga negara yang lebih baik (*a good citizen*) dan menyiapkan warga negara untuk masa depan. Sosiologi 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 Sosiologi 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 Sosiologi 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 Sosiologi cakupannya luas ditambah dengan banyaknya isu kontroversial dalam kehidupan sosial.

Selain itu, penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi belum begitu efektif diterapkan. Dan juga guru Sosiologi dalam proses belajar mengajar terbatas pada penggunaan metode ceramah saja, sehingga menjadikan Sosiologi merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh siswa saat ini sehingga berpengaruh pada pembelajaran siswa sulit untuk mengetahui dan memahami pelajaran Sosiologi. Kondisi tersebut dilatar belakangi oleh beberapa faktor yaitu bersumber dari dalam diri peserta didik yaitu: malas, motivasi belajar yang rendah dan adanya rasa tidak ingin tahanan. Ini berarti peserta didik perlu mengembangkan berbagai proses berpikir kritis, seperti mendengarkan secara seksama, mengidentifikasi, dan merumuskan pertanyaan-pertanyaan mengorganisasi pemikiran-pemikiran mereka, menganalisis argumen, mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru Sosiologi (Sosiologi) sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalnya yaitu dengan cara melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajarannya. Karena dengan motivasi yang tinggi dapat meningkatkan keaktifan, dan kreativitas peserta didik.

Cara menguasai materi Sosiologi di SMA Negeri 1 Kupang masih banyak yang cenderung didominasi aktivitas guru sehingga siswa kurang aktif merekonstruksi pengetahuannya sendiri, seperti yang teramati di SMA Negeri 1 Kupang. Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Kupang masih bersifat konvensional, yakni guru menyampaikan materi pembelajaran sedangkan siswa hanya mengikuti secara pasif di tempat duduk masing-masing. Komunikasi yang terjadi cenderung satu arah dan monoton yaitu guru menerangkan, memberi contoh, sesekali memberi pertanyaan, tetapi kurang memotivasi siswa untuk aktif memahami, dan kemudian guru memberi latihan soal dan kadang-kadang dijadikan PR. Sementara itu siswa duduk mendengarkan penjelasan guru, serta mengerjakan soal-soal yang diberikan guru apabila guru memeriksa pekerjaan siswa dengan berkeliling kelas, sehingga siswa menjadi pasif mengikuti pembelajaran dan memiliki ketergantungan yang besar pada guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IPS 1 SMA Negeri 1 Kupang, khususnya pada mata pelajaran Sosiologi masih rendah karena masih ada 9 siswa yang belum mencapai taraf ketuntasan belajar yaitu  $\geq 70$  sehingga, masih diperlukan suatu perbaikan, serta informasi dari para guru lainnya yang mengajar pada kelas IPS 1, kebanyakan guru yang mengajar pada kelas IPS 1 selalu mengeluh, dikarenakan keadaan kelas yang selalu ribut, susah diatur, bahkan ketika guru menerangkan materi ada beberapa siswa yang asyik bermain sendiri dengan temannya, juga pada waktu guru memberikan tugas ada beberapa siswa yang tidak mau mengerjakan. Khususnya pada guru Sosiologi, dimana pada pelajaran ini nilai yang selalu diperoleh siswa setiap guru memberikan tugas selalu rendah, rata-rata nilai yang diperoleh siswa setiap diberi tugas mencapai rata-rata 70, bahkan ada anak yang tidak memperoleh nilai dikarenakan tidak mengerjakan tugasnya. Ditambah lagi dimana siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran Sosiologi karena selama ini pelajaran Sosiologi dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hapalan semata, sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi dan hasil belajar Sosiologi siswa disekolah. Hal ini sangat berpengaruh langsung pada rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih di bawah Kriteria Kelulusan Minimum (KKM).

Melihat permasalahan di atas, terdapat suatu gambaran bahwa akar penyebab masalah pada strategi pembelajaran yang kurang mampu membangkitkan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga sebagian siswa khususnya kelas IPS 1 di SMA Negeri 1 Kupang kurang tertarik untuk belajar Sosiologi karena adanya proses pembelajaran yang tidak membangkitkan minat siswa tersebut untuk belajar. Selain itu guru dalam mengajar jarang menggunakan metode yang dapat menarik siswa, sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, maka akan berpengaruh pada hasil belajar yang rendah pada siswa.

Hal-hal lain yang mempengaruhi siswa kelas IPS 1 SMA Negeri 1 Kupang yaitu tidak dapat menangkap pelajaran adalah ketika di sekolah (kelas) guru dalam mengajar jarang menggunakan metode yang dapat menarik siswa, media yang digunakan guru juga sangat sedikit, disisi lain juga kurangnya aktivitas memecahkan masalah dalam suatu pembelajaran Sosiologi. Bertolak dari pengalaman mengajar dan permasalahan yang dijumpai di kelas dengan kurang tertarik belajar Sosiologi diupayakan dengan suatu tindakan guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi mata pelajaran Sosiologi.

Sehubungan dengan mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan, sehingga masih perlu meningkatkan prestasi/hasil belajar, dimana Standar Kelulusan yang ditargetkan oleh pemerintah tiap tahunnya selalu bertambah sehingga ditakutkan oleh semua para pendidik bahkan oleh orang-orang tua siswa sendiri, karena anak atau siswanya tidak dapat lulus. Dengan permasalahan rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa tersebut beberapa upaya dilakukan salah satunya adalah memperbaiki metode pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan ketika belajar. Dimana guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi sehingga siswa menjadi termotivasi, kreatif, responsif, interaktif dan evaluatif. Dengan pemberian pengajaran yang membuat siswa tertarik dan senang diharapkan siswa dapat meningkatkan dan termotivasi aktifitas belajarnya, sehingga terjadi pengulangan dan penguatan terhadap materi yang diberikan di sekolah dengan harapan siswa mampu meningkatkan hasil belajar atau prestasi siswa minimal mencapai standar yang diharapkan. Dalam penyampaian materi guru harus dapat menyampaikan materi secara tepat agar siswa dapat mengerti dengan materi yang diajarkan, dalam penyampaian materi guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran Sosiologi dengan pendekatan *problem solving* merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki metode mengajar guru yang bersifat konvensional. Hal ini dilakukan agar siswa terlatih untuk mandiri dan memecahkan masalah Sosiologi yang sedang dihadapi. Seperti yang diungkapkan oleh Syiful dan Aswan (2002: 104), bahwa pendekatan *problem solving* akan banyak melibatkan kegiatan sendiri (individu) dengan bimbingan dari para pengajar. Dengan pendekatan ini siswa diharapkan mampu membiasakan diri untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara individu maupun kelompok. Adapun kelebihan pendekatan *problem solving* menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 92) yaitu:

- 1) Pendekatan *problem solving* dapat membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja,
- 2) Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, dan
- 3) Pendekatan *problem solving* merangsang pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa secara kreatif dan menyeluruh.

Siswa perlu diberi kesempatan untuk belajar dengan daya intelektualnya sendiri, melalui proses rangsangan-rangsangan baik yang berupa pertanyaan- pertanyaan maupun penugasan, sehingga peserta didik dapat melihat suatu hal dari berbagai sudut pandang dan dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapi. Siswa dapat mengembangkan daya kreativitasnya apabila proses belajar mengajar dilaksanakan secara terencana untuk meningkatkan dan membangkitkan upaya untuk kompetitif. Oleh karena itu, proses belajar mengajar yang memberi peluang kepada siswa untuk menyelesaikan tugas secara kompetitif perlu disosialisasikan, kemudian juga perlu adanya penghargaan yang layak kepada mereka yang berprestasi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tantri Mega Sanjaya dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika melalui Pendekatan *Problem Solving* pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Banguntapan”, menyebutkan bahwa melalui kegiatan tersebut kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata kelompok siswa dalam mengerjakan kuis pada siklus I yaitu 71,45 dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu menjadi 83,43 serta dari hasil tes, nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 63,23 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 75,24, dengan peningkatan kemampuan tahapan penyelesaian soal cerita dari siklus I ke siklus II.

Agar pembelajaran berlangsung aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan, maka proses belajar harus dibangun berdasarkan kegembiraan siswa dan guru. Media *puzzle* merupakan sebagai salah satu model pembelajaran guna meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa melalui

berbagai upaya, yaitu: 1) mengkaji dan menganalisis perencanaan dan penggunaan media *puzzle*, 2) mengkaji dan menganalisis pelaksanaan penggunaan media *puzzle*, 3) mengkaji dan menganalisis perubahan yang terjadi setelah menggunakan media *puzzle*, 4) mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam menggunakan media *puzzle*.

*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 teka-teki 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*. Dalam teka-teki dasar, satu yang dimaksudkan untuk 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 Sosiologi, 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 Sosiologi.

## METODE PENELITIAN

### Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kupang. Peneliti ingin meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dengan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle*. Sistem pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* melibatkan peran aktif siswa dan kerjasama antar siswa, pada pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mengembangkan model pembelajaran Kewarganegaraan.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020, pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pelajaran Sosiologi kelas IPS 1.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IPS 1, dengan jumlah siswa 30. Sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara secara langsung oleh salah satu guru pengampu mata pelajaran Sosiologi di SMA tersebut menunjukkan bahwa kelas tersebut partisipasi aktif siswa masih rendah, hal ini akan berakibat kurang meningkatnya hasil belajar siswa. Pada kelas tersebut yang nantinya akan dilakukan suatu tindakan kelas. Tindakan tersebut akan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran pendekatan *problem solving* dengan media *puzzle*.

### Prosedur Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau yang sering disebut dengan *classroom action research*, yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang disengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2006: 3). Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas.

Sedangkan Kemmis dalam Rochiati Wiriaatmadja (2005: 12) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari: (a) kegiatan praktik social atau pendidikan mereka, (b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan, (c) sesuai yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek.

Berdasarkan pengertian di atas, penelitian tindakan kelas tersebut, dapat disimpulkan bahwa

penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif berupa tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan yang akan digunakan ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang diartikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dari partisipasi siswa dan tes hasil belajar siswa.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain yang diadaptasi dari Kemmis dan Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 20), yang menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan masing-masing terdiri dari 4 tahap.

Secara garis besar, penelitian tindakan kelas model Kemmis & Taggart terdiri dari empat aspek pokok, yaitu:

### a. Penyusunan Rencana

Rencana penelitian tindakan merupakan tindakan yang tersusun, dan dari segi prospektif pada tindakan harus memandang ke depan. Perencanaan terdiri atas dua macam yaitu perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan umum dimaksudkan untuk menyusun rancangan yang meliputi keseluruhan aspek yang terkait dengan PTK. Perencanaan khusus dimaksudkan untuk menyusun rancangan dari siklus per siklus. Hal yang direncanakan diantaranya terkait dengan pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, teknik/strategi pembelajaran, materi pembelajaran.

### b. Tindakan

Tindakan yang dimaksud adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang merupakan variasi praktek yang cermat dan bijaksanan. Tindakan bersifat tidak tetap dan dinamis serta memerlukan keputusan cepat tentang apa yang perlu dilakukan dan penelitian praktis.

### c. Observasi

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Observasi berorientasi kemasa yang akan datang, memberikan dasar bagi refleksi sekarang, dan ketikaputaransedang berjalan. Penelitian tindakan perlu mengamati proses tindakannya, pengaruh tindakan, keadaan, dan kendala tindakan.

### d. Refleksi

Refleksi merupakan wujud kesan atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh para partisipasi yang terkait (siswa, guru, dan peneliti) dengan suatu PTK yang dilaksanakan. Refleksi dilakukan secara kolaboratif adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi di kelas penelitian. Refleksi dapat ditentukan adanya implementasi tindakan dan hasil observasi. Berdasarkan refleksi ini suatu perbaikan tindakan (*replanning*) selanjutnya ditentukan.

## Kriteria Keberhasilan

Dari semua siklus yang telah dilakukan maka dapat dikatakan berhasil apabila partisipasi aktif dan hasil belajar siswa meningkat sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui penerapan pendekatan *problem solving*, ditentukan terdapat 20 siswa dengan indikator keberhasilan yaitu:
  - a. Memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran;
  - b. Mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru;
  - c. Memberikan pendapat untuk memecahkan masalah terkait dengan media *puzzle*.
2. Hasil belajar siswa mencapai tingkat keberhasilan apabila nilai yang diperoleh 30 siswa mencapai nilai minimal 70 yakni batas nilai kriteria minimum ketuntasan belajar (KKM). Hal ini disesuaikan dengan ketuntasan belajar yang diterapkan di SMA Negeri 1 Kupang yaitu 70. Kriteria tersebut ditentukan berdasarkan pertimbangan dari kemampuan siswa dalam berpikir masih tergolong lemah. Sehingga dalam hal ini siklus dapat dihentikan apabila kriteria keberhasilan tersebut telah tercapai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

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 Sosiologi.

### 1. 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 Sosiologi 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 SMA Negeri 1 Kupang. Dalam mengadakan penilaian peneliti mengukur keberhasilan prestasi siswa menggunakan soal setelah tindakan dilakukan.

### 2. Pembahasan 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. Dari hasil observasi diperoleh data aktivitas siswa sebagai berikut:

**Tabel 1. Peningkatan Partisipasi Aktif Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek yang Diamati	Siklus	
		I	II
1	Menyimak penjelasan dari guru	19	28
2	Memperhatikan saat pembelajaran dengan <i>problem solving</i> melalui media <i>puzzle</i>	15	24
3	Memberikan pendapat untuk memecahkan masalah terkait dengan media <i>puzzle</i>	15	19
4	Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang/kelompok lain	16	23
5	Bertanya pada guru mengenai materi yang dirasa belum jelas	9	26
6	Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	14	18
7	Berantusias dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok	16	19
8	Berkonsentrasi saat mengerjakan soal/kui dengan <i>problem solving</i> melalui media <i>puzzle</i>	19	22
9	Tanggung jawab sebagai anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompoknya	13	27
10	Setiap anggota kelompok saling mendukung dan mau bekerja sama	12	24

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 Sosiologi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk membuktikannya dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Persentase Partisipasi Aktif Siswa

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 23 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*.

### 3. Pembahasan 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 berikut:

**Tabel 2. Nilai Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

No	Nama Siswa	Tes Siklus I	Tes Siklus II
1.	Antonia Teodora Yustin Maipan	70	85
2.	Arnoldus Fredrik Rondo	90	95
3.	Bryan Fernando Enus	80	90
4.	Caryn Ena Mau	75	85
5.	Charly Romy Imanuel Muskanan	70	80
6.	Deddy Djuannito Riwu	60	75
7.	Dela Sari Day	70	75
8.	Donna Yosepha Hektane Natonis	70	80
9.	Fanty Salma Tulle	80	90
10.	Fenty Sarma Tulle	80	95
11.	Firman Thobias Uky	85	90
12.	Getrudis Sau	70	85
13.	Inneke Cantika Claudiani Kese	80	85
14.	Irene Audreylyla Kartika Messah	60	85
15.	Jantje Josua Andhika Djami	80	90
16.	Javed Marthzarian Matte	70	75
17.	Jesica Prisilya	70	85
18.	Jesika Verensula Hotan	60	75
19.	Joy Satriani Mone	70	85
20.	Juan Lesik	70	75
21.	Kesia Keren Hapukh Otemusu	85	95
22.	Kristovani Bonefasius Eku Ringgi	75	85
23.	Magdalena Tuti Romana Jehanis	75	90
24.	Melania Alfrida Langobelen	70	75
25.	Merlinda Santina Ximenes	70	80
26.	Perianti Sitinjak	75	80
27.	Samuel Havier Bakker	60	80
28.	Sepri Putra Adu	60	80
29.	Tania Yunita Manno	70	75
30.	Tarsisius Eldo Billy U. Zaza	70	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 Sosiologi 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 Sosiologi dari siklus I ada beberapa siswa yang hasil belajarnya belum diatas 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 Sosiologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas IPS 1 di SMA Negeri 1 Kupang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Sosiologi siswa di kelas dilihat adanya peningkatan jumlah siswa, hasil observasi pada siklus I, dan II. Pada 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 23 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 sama pada siklus I sebanyak 12 siswa dan siklus II sebanyak 24 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Sosiologi menggunakan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle*.
2. Penggunaan pendekatan *problem solving* melalui media *puzzle* bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Sosiologi 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 Sosiologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Daftar Rujukan

- Abdul Majid. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Branson
- Margaret DKK. 1999. *Belajar Civic Education dari Amerika*. LKiS.
- Ahmadi, A. dan Prasetya. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Cholisin. 2004. *Sosiologi (Civic Education)*. Atambua: akultas Ilmu sosial dan Ekonomi UNY.
- De Porter, B dan Hamacki M 2000, *Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*, Bandung: Kaifa
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud dan PT Renika Cipta.
- John Sweller. 1999. *Instructional Design in Technical Areas*. Australia: ACER.
- Martiningsih. (2007). *Team Teaching*. (<http://martiningsih.blogspot.com>).
- Nana Sudjana, 1996. *Model-model mengajar*, Bandung : Sinar Baru
- 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
- S. Kemis and R. Mc Taggart. 1997. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Siti Nurjanah. (2007). *Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Pokok Bahasan Pengerjaan Hitung Campuran Melalui Model Pembelajaran Semester 1 SDN Perumas Krapyak 2001*.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewalni, S. (2007). *Team Teaching*. Makalah Program Pelatihan Applied Approach 2007 di Lembaga Pengembangan Pendidikan UNAS.
- Sotikno Sobry. 2004. *Menuju Pendidikan Bermutu*. Mataram: NTP Press
- Standart Kurikulum 2004, Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Suryobroto. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suwarsih Madya. (1994). *Penduan Penelitian Tindakan*. Lembaga Penelitian FKIP IKIP Atambua
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain.1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- W. Gulo. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.