

# **PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MATA PELAJARAN IPS BAGI GURU-GURU SD/MI DI KEBUMEN**

**Antari Ayuning Arsi, dkk**

Fakultas Ilmu Sosial UNNES

## **Abstrak**

Proses belajar mengajar IPS di sekolah umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak anak-anak sekolah yang kurang tertarik untuk mendalami mata pelajaran IPS. Selain itu memang ada anggapan bahwa mata pelajaran IPS tidak begitu penting sehingga siswa dalam proses belajar mengajar tidak begitu serius dalam mengikutinya. Beberapa indikator yang menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS tidak menarik atau penting adalah nilai-nilai pelajaran IPS tidak begitu tinggi, serta program Ilmu Sosial di SMA dianggap sebagai program nomor dua setelah Ilmu Alam. Oleh karena itu untuk mempercepat pemahaman serta menghindarkan pemahaman yang keliru diperlukan pendekatan-pendekatan dan media-media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan tingkat kematangan kejiwaan peserta didik. Pendekatan yang dianjurkan dalam KTSP adalah pendekatan kontekstual termasuk dalam media pembelajarannya. Media pembelajaran tidak hanya mencakup media elektronik melainkan bisa berupa media sederhana yang bisa disiapkan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media puzzle. Dalam pelatihan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS di SDN Tambakrejo Kebumen, hadir 35 peserta dari 40 peserta yang mendaftar. Peserta meyakini bahwa media puzzle bersifat sederhana, mudah dibuat dan digunakan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar IPS.

**Kata kunci:** media, puzzle, belajar mengajar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia sekarang sedang menghadapi tantangan yang hebat. Tuntutan untuk mengembangkan sumber daya manusia melalui pendidikan mutlak harus dilakukan. Hal ini wajar sesuai dengan tuntutan jaman agar kita mampu bersaing dengan bangsa lain di dunia. Presiden RI Susilo Bambang Yudoyono pernah menyampaikan dalam suatu kesempatan bahwa kita harus menjadi bangsa

yang unggul dan mempunyai daya saing tinggi.

Harapan untuk mendapatkan manusia Indonesia yang unggul melalui pendidikan ternyata mendapat kendala yang tidak ringan. Salah satu kendala tersebut disebabkan kurang kreatifitasnya guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk dalam membuat dan memanfaatkan media-media pembelajaran yang sederhana tetapi inovatif. Media pembelajaran yang inovatif saat ini telah

banyak diproduksi secara massal dan dijual di berbagai toko. Namun tidak semua sekolah mampu menyediakan anggaran untuk melengkapi fasilitas sekolah dengan media inovatif yang diproduksi pabrik. Apalagi sekolah-sekolah yang termasuk 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.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, permainan merupakan salah satu media yang tidak dapat diabaikan keberadaannya. 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 belajar mengajar akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) (Mulyasa, 2006: 35). 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 siswa adalah verbalisme, kecacauan makna, kegemaran berangan-angan, persepsi yang tidak tepat (Wibawa, 1993: 1). 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 kerancuan makna. Makna yang keliru tentang suatu konsep akan dibawa oleh peserta didik dalam waktu yang lama. Disinilah peranan media pembelajaran, baik media sebagai suatu alat maupun media 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, keratif, efektif dan bermakna. Dengan kondisi proses belajar yang demikian akan mampu menimbulkan kesadaran pada peserta didik untuk belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berkarya (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) dan belajar untuk hidup bersama orang lain secara harmonis (*learning to live together*). Oleh karena itu setiap saat guru-guru SD harus selalu meningkatkan mutu pembelajaran (*effective teaching*) untuk semua mata pelajaran, termasuk pelajaran IPS Terpadu.

Mencermati kondisi SD/MI di Kebumen sebagian besar berupa sekolah negeri, sedangkan untuk MI sebgaiian besar dikelola oleh yayasan swasta. Hal ini tentu saja mempengaruhi motivasi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan berimbas kepada motivasi belajar para siswanya.

Mencermati kondisi demikian kami berhasil mengidentifikasi beberapa hal yang perlu mendapat perhatian berbagai pihak yaitu : 1). Rendahnya motivasi guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang masih jarang digunakan di sekolah-sekolah dalam proses belajar mengajar; 2). Kreatifitas guru untuk membuat media-media pembelajaran sendiri rendah. Mereka umumnya tidak berusaha untuk membuat media pembelajaran sendiri apabila di sekolah tidak disediakan; 3). Kurangnya pihak-pihak yang memberi motivasi bagi guru untuk mengembangkan proses belajar mengajar dengan media tertentu yang masih jarang dilakukan di sekolah; 4). Guru kesulitan membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang terasa masih asing atau jarang diterapkan; dan 5). Kurangnya komunikasi antara guru atau perkumpulan guru (MGMP/MGS) dengan almamater atau

Lembaga Kependidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) tempat mereka berasal.

Dengan identifikasi ini maka dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dapat dirumuskan permasalahan untuk ikut serta membantu memecahkan masalah yang terjadi, sebagai berikut : 1). Bagaimana menyiapkan guru-guru IPS SD/MI untuk membiasakan diri menggunakan media pembelajaran yang inovatif ? 2). Bagaimana memotivasi guru-guru IPS SD/MI agar mau dan berusaha menggunakan media Puzzle sebagai variasi dalam proses pembelajaran di kelas ? 3). Bagaimana menyiapkan guru-guru IPS SD/MI untuk dapat membuat media pembelajaran berupa media Puzzle sesuai dengan pokok bahasan yang telah ditentukan ?

Kegiatan Pelatihan Pengembangan Pembelajaran IPS Yang Inovatif Dengan Media Kartu Belajar Bagi Guru-Guru SD/MI di Kebumen ini adalah :1). Mempercepat pemahaman siswa SD/MI terhadap pelajaran IPS ; 2). Dengan media Puzzle diharapkan proses belajar mengajar IPS lebih menarik dan menyenangkan baik bagi siswa maupun guru; 3). Memperoleh media pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran IPS SD/MI di Kebumen

Kegiatan pelatihan ini diharapkan bermanfaat bagi siswa SD/MI khususnya, serta bermanfaat bagi guru IPS, kepala sekolah, dosen LPTK dan SD/MI di Kebumen maupun UNNES sebagai Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang menghasilkan guru-guru sekolah termasuk guru IPS.

## **METODE**

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dirumuskan kami menyusun strategi dan langkah-langkah yang realistis. Guru-guru SD/MI di Kebumen diharapkan dapat mengikuti tahap-tahap kegiatan yang kami rencanakan. Dengan demikian maka pelatihan akan berhasil dan bermakna bagi kepentingan siswa.

Sasaran pelatihan adalah guru-guru Mata Pelajaran IPS SD/MI di Kabupaten Kebumen. Tim PPM menargetkan sebanyak 40 guru untuk mengikuti pelatihan, tetapi yang hadir

hanya 35 guru. Dari 35 guru tersebut diharapkan akan dapat menyebarluaskan hasil pelatihan kepada rekan-rekan guru lain pada saat pertemuan PKG. Namun tidak menutup kemungkinan Tim PPM UNNES bisa mengadakan kegiatan sejenis untuk tahap kedua bagi guru yang belum mengikuti pelatihan.

Guru Mata Pelajaran IPS SD/MI dipandang perlu mendapatkan pelatihan agar proses belajar mengajar lebih menarik sehingga daya serap siswa terhadap materi pelajaran pun semakin baik. Terlebih lagi Kelas VI merupakan kelas terakhir yang akan menempuh ujian. Selain kelulusan yang diharapkan, langkah berikutnya adalah melanjutkan pendidikan ke SMP/Mts. Kami berkeyakinan bahwa pelatihan untuk guru-guru IPS Kelas VI SD/MI sangat penting. Terlebih bila dilihat bahwa SD/MI di Kabupaten Kebumen berada dalam kategori sekolah pinggiran baik dari kualitas pendidikannya maupun input siswanya. Oleh karena itu perlu perhatian dan bantuan dari semua pihak yang peduli pendidikan, termasuk kalangan Perguruan Tinggi.

Kegiatan Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode seminar dan lokakarya (*in house training*). Pelaksanaan metode ini secara terperinci dibagi menjadi beberapa kegiatan yaitu :

1. Presentasi tentang pentingnya proses belajar mengajar aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) bagi guru maupun siswa.
2. Sosialisasi dan Diskusi Pengembangan Pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle dalam proses belajar mengajar.
3. Pelatihan Penerapan media Puzzle dalam proses belajar mengajar IPS
4. Pelatihan pembuatan media Puzzle berdasarkan pokok bahasan mata pelajaran IPS yang telah ditentukan.
5. Pendampingan dan evaluasi kegiatan pelatihan pengembangan pembelajaran dengan penggunaan media Puzzle baik oleh tim PPM maupun oleh Kepala Sekolah.

Kegiatan semiloka sehari direncanakan dilaksanakan sekitar bulan Juni - September 2009 atau pada awal tahun ajaran baru 2009/2010. Tempat kegiatan menyesuaikan dengan saran dan rekomendasi dari pemegang kebijakan pendidikan di Kabupaten Kebumen.

Langkah dan usaha yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru IPS SD/MI berkaitan dengan pembuatan dan penarapan metode permainan Kartu Belajar adalah :

1. Memberikan pengetahuan kepada guru-guru IPS SD/MI di Kecamatan Buluspesantren Kebumen tentang hal-hal yang berkaitan dengan pentingnya penggunaan media dan metode yang kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran tidak hanya berupa media-media modern, tetapi juga media-media sederhana yang terdapat di lingkungan peserta didik. Sedangkan pendekatan-pendekatan maupun metode pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan kematangan dan tingkat kelas. Selain itu juga disampaikan hal-hal yang berkaitan dengan puzzle dari persiapan pemilihan topik bahasan, sampai tahap pembuatan puzzle.
2. Diberikan penugasan yang perlu dilakukan oleh guru-guru SD/MI di Kecamatan Buluspesantren Kebumen sebagai peserta pelatihan. Penugasan ini berupa pembuatan puzzle. Kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan diskusi berlangsung.
3. Pada tahap penugasan dibahas bersama dalam forum diskusi. Pada saat inilah banyak ditemukan kendala-kendala yang dihadapi oleh guru-guru dalam membuat puzzle. Kendala tersebut selama ini sulit diselesaikan tetapi dengan berdiskusi dengan peserta lain dan tim pelatih maka kendala tersebut bisa diatasi dengan baik.
4. Penugasan berikutnya yaitu praktek penerapan metode penggunaan puzzle dalam proses pembelajaran dalam bentuk diskusi kecil. Peserta dibagi menjadi 6 kelompok selanjutnya setiap kelompok

untuk mempraktekkan permainan puzzle, seperti yang akan dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya.

Untuk menilai keberhasilan kegiatan maka akan diadakan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara menilai proses kegiatan dan hasil kegiatan. Proses kegiatan dinilai baik apabila dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun Tim PPM dengan tahapan-tahapan yang dirumuskan.

Penilaian hasil dilakukan berdasarkan dua hal yaitu tingkat kehadiran guru dalam pelatihan dan kemampuan guru-guru bidang studi IPS dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan media kartu belajar serta kemampuan guru membuat kartu belajar sendiri. Kegiatan dianggap memenuhi syarat apabila 80 % hadir dalam pelatihan serta mampu menggunakan media kartu belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu guru juga akan dilihat kemampuannya dalam membuat media kartu belajar sesuai dengan pokok bahasan yang ditentukan.

Evaluasi akan dilakukan bersama antara Tim PPM UNNES dengan peserta pelatihan. Tujuannya agar tim PPM maupun peserta mengetahui efektifitas kegiatan pelatihan yang dilakukan. Bila ternyata belum maksimal maka akan diperbaiki dalam kegiatan lain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Kegiatan**

Hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat ini secara umum digolongkan menjadi tiga yaitu berupa kehadiran, ketekunan serta hasil berupa puzzle serta praktek penerapan dari peserta.

#### **1. Kehadiran Peserta**

- a. Peserta yang mendaftar melalui Dinas Pendidikan Kecamatan dalam kegiatan pelatihan ini sebanyak 40 orang dari guru-guru SD/MI di Kecamatan Buluspesantren. Dalam kegiatan yang dilaksanakan pada Selasa, 18 Agustus 2009 yang hadir sebanyak 35 peserta. Tidak semua peserta hadir dikarenakan pada saat pelatihan ada beberapa guru mendapat tugas lain dari sekolah.

Tetapi para kepala sekolah menganggap bahwa pelatihan ini sangat penting sehingga mengikutsertakan guru-guru selain kelas III dalam kegiatan ini. Selain itu media puzzle dapat diterapkan pada pembelajaran di semua mata pelajaran sehingga guru-guru lain antusias untuk mengikuti kegiatan.

- b. Tingkat kehadiran peserta pada pertemuan semiloka hari Selasa, 18 Agustus 2009 peserta yang hadir adalah 35 orang dari 40 peserta yang mendaftar mewakili sekolah. Ini berarti tingkat kehadiran mencapai 87,5 %. Peserta pelatihan berasal dari SD/MI di Kecamatan Buluspesantren Kebumen. Kegiatan pelatihan ini juga dihadiri oleh Ketua K3S SD/MI Kecamatan Buluspesantren, Kepala Sekolah dari beberapa SD yang turut memantau pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dari awal sampai dengan selesainya acara ini.

## 2. Ketekunan Peserta

Mengenai ketekunan peserta dalam pelatihan ini secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Selama diadakan kegiatan pada pelatihan peserta nampak antusias dan aktif mengikuti kegiatan. Mereka dengan sungguh-sungguh mengikuti kegiatan yang baginya merupakan hal baru. Hal-hal yang disampaikan oleh penyaji ditanggapi secara aktif dengan tanya-jawab dan berdiskusi. Secara umum para guru mengakui bahwa kegiatan pelatihan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS tidak pernah diikuti. Oleh karena itu mereka mengikuti kegiatan dengan tekun dan serius.
- b. Selama dilaksanakan ceramah dan diskusi, peserta amat responsif dan aktif mengikuti kegiatan. Mereka dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian memperhatikan hal-hal yang disampaikan oleh penyaji. Pada

kegiatan dialog / tanya jawab, banyak pertanyaan dari peserta seputar pembelajaran sejarah dengan metode permainan puzzle yang dikaitkan dengan peningkatan kualitas proses pengajaran dan kualitas hasil pembelajaran.

- c. Berdasarkan pantauan tim pelatihan, setelah diberi pelatihan guru-guru yang menjadi peserta pelatihan dibagi menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok diberi tugas membuat puzzle yang dibuat untuk pembelajaran IPS SD/MI Kelas III. Setelah selesai peserta berdasarkan kelompoknya mempraktekkan pelaksanaan permainan puzzle tersebut.

## Pembahasan

Secara umum kegiatan pelatihan ini berjalan lancar, secara kuantitatif seluruh peserta yang diundang datang mengikuti kegiatan, bahkan melebihi dari perhitungan dalam rencana. Bahkan beberapa sekolah mengirimkan lebih dari 4 orang peserta. Walaupun demikian bukan berarti bahwa kegiatan pelatihan ini terlepas sama sekali dari kekurangan. Keberhasilan dan kekurangan tersebut tidak terlepas dari faktor-faktor yang mendukung maupun yang menghambat kegiatan pelatihan ini. Untuk melihat hal-hal apa saja yang menjadi faktor pendukung dan apa saja yang menjadi faktor penghambat, berikut diuraikan kedua faktor tersebut.

### 1. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam pelaksanaan pelatihan ini antara lain:

- a. Guru-guru IPS SD/MI di Kecamatan Buluspesantren yang menjadi peserta pelatihan pada umumnya mengeluhkan tentang keluasan materi IPS di SD/MI dan sempitnya alokasi waktu yang disediakan, sehingga mereka kesulitan dalam merencanakan pembelajaran yang inovatif.
- b. Para peserta masih terpaku pada pembelajaran IPS konvensional yang menekankan pada hafalan. Hal ini

terlihat pada pertanyaan maupun tanggapan yang disampaikan menghendaki diberikannya cara-cara yang efektif agar peserta didik mudah menghafal materi.

- c. Waktu yang dialokasikan masih dirasa kurang, sehingga tidak semua peserta mendapat kesempatan untuk memperoleh pembahasan atas tugas-tugas yang telah mereka buat selama pelatihan.

## 2. Faktor Pendukung

Faktor- faktor Pendukung kegiatan pelatihan ini antara lain:

- a. Adanya dukungan dari Kepala Dinas Pendidikan Cabang Kecamatan Buluspesantren (Bpk. Rokhmad, S. Pd.) yang memberi ijin untuk pelatihan ini serta menugaskan Ketua K3S untuk mengatur kegiatan ini.
- b. Dukungan yang besar dari Ketua K3S SD Kecamatan Buluspesantren, (Drs. Kadar, M. Pd) yang mengkoordinir peserta pelatihan dari proses persiapan sampai penyebaran undangan kepada peserta pelatihan.
- c. Semua peserta pelatihan menyadari sepenuhnya kepentingan dan manfaat pelatihan ini dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.
- d. Tempat serta sarana dan prasarana yang disediakan oleh Kepala SDN II Tambakrejo Kecamatan Buluspesantren Kebumen sangat baik dan membantu kelancaran kegiatan pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, Prof. Dr. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Penerbit Bumi Aksara

Hamalik, Umar. 1984. *Media Pendidikan*. Bandung. Citra Aditya Bhakti

Kasmadi, Hartono, Prof. Drs, M. Sc. 2001. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Pendekatan Model-Model Pengajaran*

## SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan tujuan pengabdian pada masyarakat ini, yaitu memberi motivasi kepada guru-guru IPS SD/MI di Kecamatan Buluspesantren akan pentingnya penggunaan media puzzle dalam pembelajaran serta mendorong tumbuhnya kreativitas guru untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan karakter dan situasi lingkungan, dapat disimpulkan bahwa pengabdian pada masyarakat ini telah mencapai tujuan tersebut diatas. Hal ini terlihat dari antusiasnya peserta selama kegiatan berlangsung. Peserta pelatihan juga sudah bisa menangkap arahan dari pelatihan ini, terbukti bahwa tiap-tiap kelompok yang diberi tugas membuat media puzzle serta mempraktekkannya dalam kegiatan pembelajaran bisa menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Mengingat kegiatan pelatihan ini hanya diikuti sebagian guru-guru IPS SD/MI di Kecamatan Buluspesantren dan agar pengetahuan dan kemampuan tersebar merata, maka perlu dilakukan pelatihan serupa untuk guru lain yang belum mengikuti. Mengingat tingginya respon peserta pelatihan dan keinginan agar pelatihan tidak hanya berhenti disini, maka perlu ditindaklanjuti dengan pembuatan media puzzle yang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing.

*Sejarah*. Semarang. PT. Prima Nugraha Pratama

Leirissa, J. 1995. *Alat Peraga dan Visualisasi Pelajaran Sejarah*. Makalah. Jakarta. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Depdikbud.

Lestari, Endang, G, SH, MM. 2003. *Komunikasi Yang Efektif*. Jakarta. Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia

Mulyasa, Encon, Dr, M. Pd. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Suatu*

- Panduan Praktis*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Nasution, Noehi. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Depdikbud, Proyek Peningkatan Mutu Guru SD Setara D2 dan Pendidikan Kependudukan
- Sadiman, Arief S, dkk. 1993. *Media Pendidikan*. Jakarta. Pustekom Dikbud PT. Raja Grafindo
- Sumanto, Y, dkk. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Depdikbud Proyek Peningkatan Mutu Guru SD Setara D2 dan Pendidikan Kependudukan Bagian Proyek Penataran Guru Penjaskes SD Setara D2
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. Prestasi Pustaka
- Usman, Moh. Uzer, Drs. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Walgito, Bimo. 1980. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta. Fakultas Psikologi UGM
- Wibawa, Basuki, Farida Mukti. 1992/1993. *Media Pengajaran*. Jakarta. Dirjen Dikti Proyek Peningkatan Tenaga Kependidikan Depdikbud.