

**Penerapan Cara Cooperative Learning Tipe Puzzle
untuk Memperbaiki Hasrat Menuntut Ilmu Peserta Didik
pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1**

Anggi Pratama Fauzi¹, Kanda Ruskandi², Acep Ruswan³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

²Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: 1anggipratama@upi.edu 2kandaruskandi@upi.edu 3acep@upi.edu

ABSTRAK

Kajian dilarbelakangi dari masalah apakah dengan Cooperative .Learning tipe Puzzle. bisa menaikann keahlian pengajar, hasrat menimba ilmu peserta didik dan tujuan menimba ilmu peserta didik kelas IV SDN 1 Nagri Kidul. kajian ini bermaksud untuk bisa menaikann keahlian pengajar, hasrat menimba ilmu dan tujuan menimba ilu peserta didik kelas IV SDN 1 Nagri Kidul dengan menggunakan cara kuliah Cooperative .Learning tipe Puzzle. Jenis Kajian yang digunakan adalah Kajian Tindakan ruang, kajian terdiri dari tiga daur, responden sebanyak 15 peserta didik, Instrumen yang digunakan dalam kajian berupa Tes penilaian hasil menuntut ilmu peserta didik, investigasi. Temuan saat kajian diantaranya1) tujuan menimba ilmu peserta didik meningkat dari tiap daurnya, proses kuliah pada daur ke satu diperoleh 33% dan peningkatan daur kedua 42% serta daur ketiga diperoleh 87%, dengan standar KKM sebesar 75. 2) tujuan hasrat kuliah peserta didik naik oleh setiap siklus nya. Siklus pertama diperoleh hasil 53% dan hasil siklus kedua 72% serta di siklus ketiga diperoleh dengan hasil 85%. 3) pengajar mengajar meningkat pada setiap siklusnya, siklus pertama memperoleh skor39%, siklus kedua diperoleh 75% dan daur ketiga diperoleh hasil 85%. Kesimpulan hasil kajian ini yaitu adanya kenaikan tujuan menuntut ilmu peserta didik, kemampuan pengajar, hasrat menuntut ilmu peserta didik, selama proses pemmenuntut ilmuan dengan jalan gaya Cooperative .Learning tipe Puzzle oleh muatan IPS tema 3 Sub tema 1 di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Cooperative, Learning, tipe Puzzle*

Kajian menggambarkan sistem sadar terencana untuk menjadikan proses menuntut ilmu supaya peserta didik mengembangkan system dirinya untuk mendapatkan ilmu spiritual keagamaan pengenalan diri ,kepribadian, kecerdasan ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No. 20 tahun 2003) jadi pada proses pendidikan kita akan menggunakan cara- cara pemmenuntut ilmuan yang membantu pengajar mempermudah proses penyampaian materi.

Harapan akan penjkajian yang bisa untuk menaikan potensi serta kerampilan-keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik, masyarakat, dan bangsa, merupakan harapan ideal yang mesti direalisasikan. Harapan tersebut tentu dapat tercapai ketika pelaksanaan pemmenuntut ilmuan dapat dilaksanakan secara efektif.

. Pentingnya pemmenuntut ilmuan IPS, tetapi sangat disayangkan ketika selama ini proses pemmenuntut ilmuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya kelas IV di salah satu SD yang ada di Kecamatan Purwakarta menurut pandangan saya dilaksanakan dengan metode pengajar sebagai objek ilmu dengan hanya menggunakan gambar-gambar yang tersedia di buku tema 3 subtema 1 saja.

Cara pemmenuntut ilmuan yang dilakukan selama ini dirasa kurang efektif dan membuat peserta didik jenuh dalam mengikuti kegiatan pemmenuntut ilmuan IPS di kelas. Hal ini menyebabkan rendahnya hasrat menuntut ilmu peserta didik dilihat dari banyak peserta didik belum menyapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terbukti berdasarkan pengamatan yang dilakukan diperoleh jumlah peserta didik yang dinyatakan tuntas hanya 10 % dari 27 peserta didik kelas IV.

Permasalah rendahnya Hasrat menuntut ilmu timbul karena beberapa factor penyebab, sehingga peserta didik berakibat :

1. Peserta didik jenuh dalam mengikuti pemmenuntut ilmuan karena pengajar dijadikan satu-satunya sumber menuntut ilmu
2. Peserta didik kurang tertarik dalam pemmenuntut ilmuan
3. Peserta didik kurang memahami materi-materi yang dikemukakan hanya secara verbal

Melihat fakta pentingnya pelaksanaan pemmenuntut ilmuan IPS di Sekolah Dasar maka pelaksanaan pemmenuntut ilmuan di kelas perlu diadakan perbaikan untuk hasrat menuntut ilmu peserta didik yang lebih baik agar dapat meningkatkan hasil menuntut ilmu peserta didik, dalam memperhatikan penjelasan pengajar dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pemmenuntut ilmuan yang disesuaikan dengan materi pemmenuntut ilmuan yang akan dibahas, banyak pendekatan pemmenuntut ilmuan yang bisa dilakukan, salah satunya dengan pendekatan *Cooperative Learning tipe Puzzle*.

Pemenuntut ilmu *Cooperative Learning tipe Puzzle* adalah suatu tipe kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu awak yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lainnya dalam awaknya.

Berangkat dari hasil tersebut maka pengkajii ingin membuat perubahan- perubahan dalam pelaksanaan pemmenuntut ilmuan IPS guna meningkatkan hasrat menuntut ilmu peserta didik dengan menerapkan pedekatan *Cooperative Learning tipe Puzzle*.

METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan jenis perlakuan kelas atau *Classrom Action Researc*, Menurut Suharsini Arikunto (2008, hlm. 3) kajian tindakan kelas merupakan percermatan terhadap kegiatan menuntut ilmu berupa tindakan yang sengaja dimunculka dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.Kajian perlakuan kelas (PTK) dilakukan dengan strategi pemecaghan akibat dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksikan terhadap tujuan tindakan. Kajian tindakan cocok untuk meningkatkan kualitas subyek yang akan diteliti, Kajian ini dilaksanakan untuk menaikan proses menuntut ilmu peserta didik dalam pelajaran IPS dengan penerapan cara kooperatif *Learning tipe Puzzle*. Pada pelaksanaannya, kajian ini dilaksanakan secara kolaborasi antara ilmuan dan pengajar peneliti bertindak sebagai observer dan pengajar bertindak sebagai pengajar . Dalam hal ini pengkaji bekerjasama dengan pengajar dengan tujuanagar simpel dan fokus dalam kegiatan invertigasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

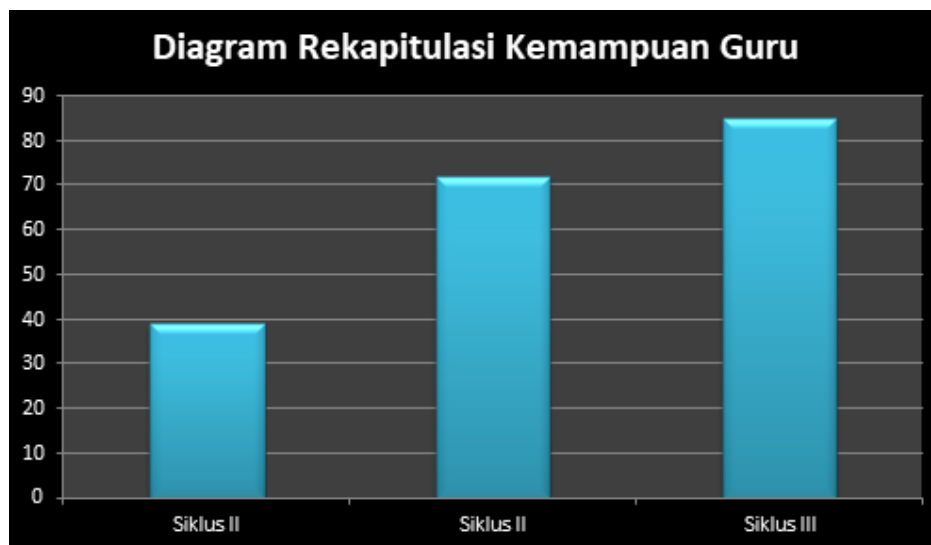
pengajar dalam melaksanakan cara *Cooperative Learning tipe Puzzle* pada siklus ke III mengalami peningkatan yang baik. Pengajar sudah terlihat baik dalam pemmenuntut ilmuan dengan menggunakan cara *Cooperative Learning tipe Puzzle*. Pengajar mampu memberikan apresiasi dengan baik, mampu membimbing peserta didik dalam diskusi awak, melakukan refleksi dengan baik, sehingga aktivitas pengajar dalam pemmenuntut ilmuan dengan menggunakan pendekatan cara *Cooperative Learning tipe Puzzle* sudah mencapai target yang diharapkan. Hasil investigasi pada siklus III ini pengajar mendapatkan nilai 48 dengan presentse 85% berkategori sangat baik.

Tabel 4.12. Rekapitulasi Kemampuan Pengajar Siklus I, Siklus II, Siklus III

No	Kemampuan Pengajar	Perolehan	Presentase
1	SIKLUS I	22	39%
2	SIKLUS II	42	72%
3	SIKLUS III	48	85%

(Sumber:data kajian SDN 1 Nagri Kidul,2021)

Dalam table dapat dilihat perbandingan antara siklus I, Silus II, Siklus III yang mengalami peningkatan dapat dilihat dalam diagram



Investigasi Memperbaiki Hasrat menuntut ilmu Peserta didik.

Dari hasil investigasi perbaikan hasrat menuntut ilmu peserta didik dengan menggunakan cara pem menuntut ilmuan *Cooperative Learning tipe Puzzle* pada siklus III ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas menuntut ilmu peserta didik dalam memperbaiki hasrat menuntut ilmu, ini terbukti dari aspek mempersiapkan dan pemmenuntut ilmui materi yang akan dibahas, melakukan diskusi secara aktif diawak ahli, melakukan diskusi memecahkan masalah, bertanggung jawab atas materi tugas yang diberika di awak ahli, mengalami peningkatan secara menyeluruh dan mencapai target yang diharapkan peneliti, semua peserta didik sudah berkategori baik, bahkan ada peserta didik yang berkategori sangat baik. Dari hasil investigasi perbaikan aktivitas hasrat menuntut ilmu peserta didik, diperoleh nilai sebesar 357 dengan presentase 85% berkategori baik

Tabel 4.13 Rekapitulasi perbaikan hasrat menuntut ilmu

No	Aktivitas Peserta didik	Perolehan	Presentase
1	SIKLUS I	224	53%
2	SIKLUS II	304	72%
3	SIKLUS III	357	85%

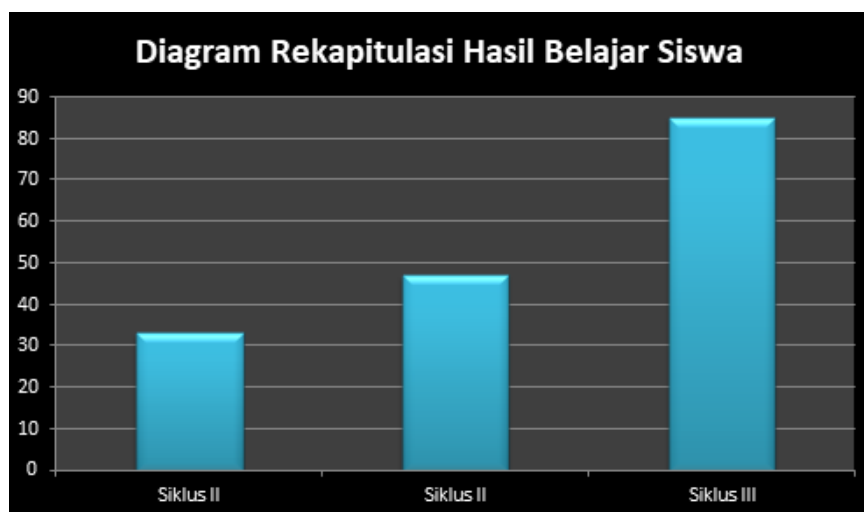


Hasil Menuntut ilmu Peserta didik Selama Proses Pemmenuntut ilmuan dengan Menggunakan Metode *Cooperative Learning tipe Puzzle*

Berdasarkan hasil kajian pada siklus pertama jumlah peserta didik kelas IV adalah 15 orang, Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) di kelas IV SDN 1 Nagri Kidul 75. Peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 atau belum tuntas berjumlah 10 orang peserta didik, sedangkan yang memperoleh nilai lebih dari 75 sebanyak 5 orang peserta didik jumlah nilai yang diperoleh dari siklus I adalah 160 dengan rata-rata 64 dengan presentase 33% dengan kategori kurang, dengan adanya hasil perolehan skor tersebut peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan di siklus II.

Tabel Rekapitulasi hasil menuntut ilmu peserta didik Siklus I, Siklus II dan Siklus II

No	Hasil Menuntut ilmu	Perolehan	Presentase
1	SIKLUS I	160	33%
2	SIKLUS II	1021	47%
3	SIKLUS III	1191	87%



Gambar Rekapitulasi hasil Menuntut ilmu peserta didik Siklus I, Siklus II, siklus III

Berikut merupakan rekapitulasi hasil diperoleh dalam kajian tindakan kelas di kelas IV SDN 1 Nagri Kidul pada muatan keilmuan IPS dengan menggunakan metode pendekatan *Cooperative Learning tipe Puzzle* dalam siklus I,II

dan III untuk mengetahui rekapitulasi secara keseluruhan hasil dari kajian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat dari table dibawah ini :

Table Rekapitulasi keseluruhan Siklus I, siklus II, siklus III.

NO	kategori	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kemampuan Pengajar	39%	72%	85%
2	Perbaikan Hasrat Peserta didik	53%	72%	85%
3	Hasil Menuntut ilmu Peserta didik	33%	47%	87%

Agar lebih jelas berikut merupakan presentase rekapitulasi secara keseluruhan kajian dapat dilihat melalui gambar diagram berikut.

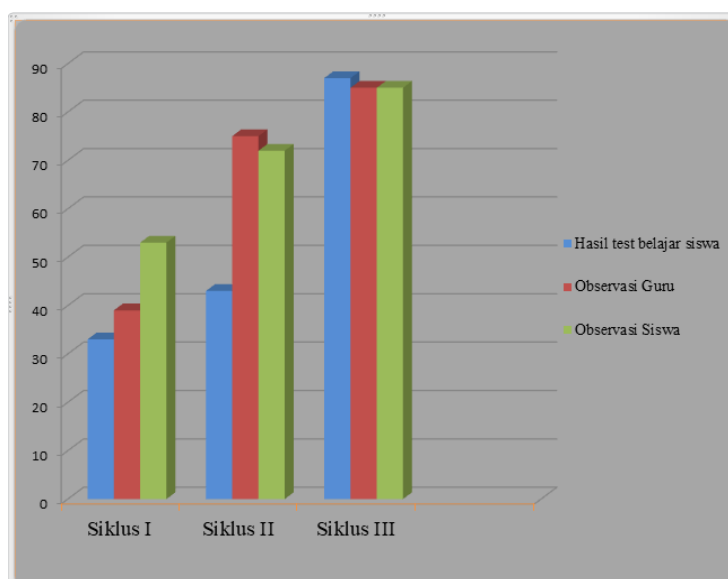


Diagram Rekapitulasi Keseluruhan Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Hasil di atas dapat disimpulkan bahwa aktifitas pengajar, peserta didik dan hasil menuntut ilmu peserta didik di setiap siklusnya mengalami peningkatan sehingga perbaikan hasrat menuntut ilmu peserta didik dengan menggunakan cara *Cooperative Learning tipe Puzzle* berjalan dengan baik, hal ini sejalan dengan yang di katakan Nana Sudjana (2010:3) hasil menuntut ilmu peserta didik hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil menuntut ilmu dalam pengertian yang lebih luas. Dalam hal ini Pemmentuntut ilmu

dengan menerapkan metode *Cooperative Learning tipe Puzzle* menyebabkan aktivitas menuntut ilmu peserta didik menjadi meningkat., peserta didik terlihat lebih aktif dalam awak dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil kajian ini aktivitas kemampuan pengajar dalam menggunakan cara pemmenuntut ilmuan *Cooperative Learning tipe Puzzle* untuk memperbaiki hasrat menuntut ilmu peserta didik pada muatan pemmenuntut ilmuan IPS, pada siklus I menunjukkan kemampuan pengajar dalam menggunakan *cara Cooperative Learning tipe Puzzle* masih belum maksimal, pada siklus II ada peningkatan aktivitas kemampuan pengajar dalam pemmenuntut ilmuan dengan menggunakan cara pemmenuntut ilmuan *Cooperative Learning tipe Puzzle* belum mencapai target dan pada siklus ke III aktivitas kemapuan pengajar dalam menggunakan cara pemmenuntut ilmuan *Cooperative Learning tipe Puzzle* mengalami peningkatan yang baik, pengajar mampu memberikan apresiasi dengan baik, mampu menjelaskan tujuan pemmenuntut ilmuan dengan jelas mampu memberikan contoh dan membimbing peserta didik dalam diskusi awak, dan memandu jalanya diskuis tanya jawab dengan baik, sehingga pemmenuntut ilmuan di kelas sudah menunjukkan hasrat menuntut ilmu peserta didik.
2. Melalui pendekatan dengan menggunakan cara *Cooperative Learning tipe Puzzle* pada tema tiga” hewan dan tumbuhan di Lingkungan ku subtema 1 Pemmenuntut ilmuan 1 dikelas IV dapat meningkatkan dan memperbaiki hasrat menuntut ilmu peserta didik pada muatan pemmenuntut ilmuan IPS, hal ini sesuai dengan hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Terbukti dari presolehan skor hasrat menuntut ilmu peserta didik pada pemmenuntut ilmuan IPS dari siklus 53% dengan kategori kurang dan diperbaiki disiklus kedua 72% dan mencapai kriteria pada siklus ketiga sebesar 85% dengan kategori sangat baik di siklus ke III, hal ini sudah sesuai dengan yang diharapkan
3. Melalui pendekatan dengan menggunakan cara *Cooperative Learning tipe Puzzle* pada tema tiga” hewan dan tumbuhan di Lingkungan ku subtema 1 Pemmenuntut ilmuan 1 dikelas IV dapat meningkatkan dan memperbaiki hasil menuntut ilmu

peserta didik, hal ini sesuai dengan hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Terbukti dari presolehan skor hasil menuntut ilmu peserta didik dari siklus 33% dengan kategori kurang dan diperbaiki disiklus kedua 43% dan mencapai kriteria pada siklus ketiga sebesar 87% dengan kategori sangat baik di siklus ke III, ini membuktikan bahwa pemmenuntut ilmuan dengan menggunakan metode *Cooperative Learning tipe Puzzle* dapat memperbaiki hasrat menuntut ilmu peserta didik sehingga didapatkan hasil menuntut ilmu yang meningkat bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sudjana, Nana (2010). *Proses dan Hasil Menuntut ilmu*. Jakarta : Bumi Aksara

UUD No 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan

Muslich, M. (2012). *Melaksanakan PTK(Kajian Tindakan Kelas) itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kusuma, W. (2011). *Kajian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks