

PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *PUZZLE* DRAMA DALAM MUATAN PELAJARAN PKN DAN IPS DI SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Kukuh Sandy Sudrajat, S.Pd
Universitas Muhammadiyah Surakarta
sudrajatsandy@gmail.com

ABSTRAK

Muatan pembelajaran tematik sekolah dasar kini begitu berkembang sesuai zamannya. Salah satunya pada muatan sosial seperti Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pendidikan yang berguna untuk pembentukan kepribadian seseorang. Keaktifan siswa perlu dikembangkan dalam pembelajaran sehingga siswa mampu mengembangkan potensinya dengan penggunaan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah strategi *Puzzle* Drama dimana mampu memfasilitasi keaktifan belajar peserta didik. Penulisan artikel ini menggunakan metode studi pustaka dengan menuliskan deskripsi kegiatan pembelajaran pada tema yang dimaksudkan. Aspek – aspek kognitif anak secara tidak langsung terasah melalui pengamatan kegiatan yang berlangsung kemudian akan terekam konsep pengetahuan yang dibangun oleh siswa sendiri. Selanjutnya aspek afektif anak akan diperdalam melalui kegiatan kerjasama yang kompleks dengan teman sekelas dan aspek psikomotor anak juga terasah dengan kegiatan bermain *Puzzle* sehingga motorik halus anak akan berkembang.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, *Puzzle* Drama, PKN, IPS, Pembelajaran Tematik

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Supaya pembelajaran berjalan dengan baik, maka dibutuhkan sebuah interaksi yang baik antara guru dan siswa. Interaksi yang baik dapat dilihat dari cara guru memfasilitasi siswa untuk belajar dengan mudah dan siswa terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari materi yang dibutuhkan (Santi, 2015:3).

Muatan pembelajaran tematik sekolah dasar kini begitu berkembang sesuai zamannya. Salah satunya pada muatan sosial seperti Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pendidikan yang berguna untuk pembentukan kepribadian seseorang (Asiyah, 2014:54). Karena berisi mempelajari tentang bagaimana seseorang menjadi warga negara yang benar dan baik. Permasalahan yang masih sering terjadi yaitu pembelajaran didominasi dengan guru menjelaskan materi pembelajaran dan siswa mendengarkan penjelasan yang dilakukan guru di depan kelas. Setelah penjelasan selesai, siswa mengerjakan latihan-latihan soal yang telah disediakan. Pembelajaran kurang melibatkan keaktifan siswa sehingga siswa cenderung kurang tertarik saat pelajaran.

Pendidikan berbasis sosial kewarganegaraan dapat dijadikan wahana pengembangan karakter bangsa dalam masyarakat yang multikultural (Arif, 2012:90). Hal ini menyebabkan pendidikan ini menjadi sangat penting dalam proses perkembangan generasi penerus bangsa. Oleh karena itu keberhasilan pendidikan kewarganegaraan akan sangat diperlukan. Keberhasilan ini tentunya akan dapat diraih dengan berbagai upaya dan inovasi-inovasi dalam pelaksanaan pembelajarannya (Enok, 2009:4). Inovasi adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia dan dirasakan sebagai hal yang baru oleh seseorang atau masyarakat sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan. Dalam pelaksanaan pendidikan yang dapat dianggap sebagai inovasi adalah pembelajaran yang masih segar, tidak monoton dan bermanfaat pada capaian kognitif, afektif, maupun psikomotor siswa. Sistem pendidikan Indonesia merupakan sistem yang sangat besar dan kompleks. Sistem tersebut termasuk adanya jenjang SD, SMP, dan SMA yang berkelanjutan, hal ini menuntut pembelajaran yang berbeda di tiap jenjang.

Keaktifan siswa perlu dikembangkan dalam pembelajaran sehingga siswa mampu mengembangkan potensinya salah satunya dengan penggunaan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi (Wijastuti, 2013:43). Saat pembelajaran berlangsung, guru menggunakan strategi pembelajaran ekspositori yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, hal itu mengakibatkan saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengobrol sendiri dan kurang fokus dalam pembelajaran. Pada materi pembelajaran PKn dan IPS tidak sedikit yang membutuhkan banyak membaca dan menghafal alangkah baiknya jika digunakan strategi yang lebih bervariasi yang membuat siswa lebih aktif dan membuat siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran (Barlin, 2013:23)

Strategi pembelajaran yang dimaksudkan harus mampu memfasilitasi pembelajaran PKN dan IPS. Namun jika dilihat dari sisi teknis, tidak semua sekolah memiliki fasilitas memadai, sehingga perlu strategi yang efektif, efisien, namun tidak memerlukan alat bahan yang mahal misal media elektronik terkhusus sekolah yang belum memilikinya (Diputra, 2016:67). Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan menuliskan deskripsi mengenai strategi pembelajaran aktif yang berjudul Penggunaan Strategi Pembelajaran *Puzzle* Drama dalam Muatan Pelajaran PKn dan IPS di Sekolah Dasar. Rumusan masalahnya mengenai bagaimana cara menerapkan strategi *Puzzle* Drama dalam Muatan Pelajaran PKn dan IPS di Sekolah Dasar dan menganalisa kelebihan dan kelemahannya. Diharapkan melalui penulisan ini, pembaca dapat menjadikan referensi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dapat memacu keaktifan dan pemahaman siswa khususnya dalam muatan pelajaran PKn dan IPS di Sekolah Dasar

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial

Somantri (dalam Sapriya 2009: 11) mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS membuat manusia lebih manusiawi dan juga mengajarkan tentang hubungan sosialisasi manusia dengan manusia.

Winaputra (2014: 23) menyatakan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sehingga jika intergasinya pembelajaran PKn dan IPS mengajarkan kepada peserta didik bagaimana tata cara hidup bersosial dengan masyarakat dan memahami hak serta kewajibannya dalam lingkungan tersebut sesuai Pancasila dan UUD 1945

2. Strategi Pembelajaran *Puzzle Drama*

Hamruni (2011: 2) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Agar tujuan pembelajaran tercapai tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran guru dan siswa yang efektif dan efisien.

Strategi belajar *Puzzle* (Hisyam, 2015: 71), melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik khususnya motorik halus. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Melalui penyusunan gambar secara acak kemudian menjadikannya kembali dalam satu gambar utuh peserta didik dapat mengasah kemamuan dengan menyenangkan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Kemudian strategi pembelajaran drama atau sering disebut istilah Role Playing merupakan strategi yang dirancang untuk memengaruhi nilai-nilai pribadi dan sosial. Perilaku dan nilai-nilai diharapkan anak menjadi sumber bagi penemuan berikutnya (Rusman, 2010: 138) Model ini, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis (Uno, 2012:25).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (library research) yang menggunakan buku-buku dan literatur-literatur lainnya sebagai objek yang utama Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan informasi berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat di dalam teks yang diteliti. Studi pustaka berkaitan dengan kajian, teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi pustaka sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah (Sugiyono, 2015:291)..

Penulis mencari literatur yang mendukung penelitian ini dan mengumpulkan data-data yang relevan terhadap topik dengan mempelajari buku-buku, tulisan ilmiah, informasi mengenai lokasi penelitian dan peraturan perundang-undangan yang sesuai serta berhubungan dengan penulisan ini.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis deskripsikan beserta contoh implementasi strategi *Puzzle Drama*. Pelaksanaan dilakukan dikelas IV pada pembelajaran Kurikulum 2013 (Tematik).

Kelas : IV (Empat)

Tema : Tematik 4, Jenis Pekerjaan.

Muatan Mata Pelajaran

- PKn : Sila – sila Pancasila
- IPS : Sikap menghargai pekerjaan
- B. Indonesia : Unsur instrinsik cerita

1. Langkah – Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.3. Guru mengapersepsi dengan menyebutkan jenis profesi pekerjaan disekitar lingkungan siswa4. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang Sila pancasila dan Jenis pekerjaan disekitar kita5. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa kembali diajak membahas lambang garuda pancasila beserta penjabaran arti lambang tersebut2. Siswa menjawab setiap lemparan pertanyaan guru mengenai lambang sila dan sejarah singkat pancasila3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 4-5 siswa4. Siswa diberikan potongan gambar, dimana setiap kelompok akan menerima gambar yang berbeda. Gambar berisikan sebuah situasi sosial mengenai pekerjaan disekitar siswa5. Siswa menyusun <i>Puzzle</i> kemudian menempelkannya pada bidang kertas yang lebih besar. Guru menyiapkan bidang kertasnya berikut bagan untuk menjawab pertanyaan seputar hasil <i>Puzzle</i> anak.6. Setelah selsai menyusun <i>Puzzle</i>, siswa mengarahkan hasilnya kepada bagan yang disediakan7. Bagan pertama membahas tentang pengamalan sila pancasila sesuai gambar, bagan kedua menuliskan percakapan tokoh yang ada pada gambar8. Guru membantu kelompok siswa yang mengalami	3 x 35 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kesulitan</p> <p>9. Sampai tahap ini guru bisa memberikan penilaian kinerja/proyek anak</p> <p>10. Selanjutnya setiap kelompok menentukan siapa saja yang akan memperagakan dialog sesuai situasi gambar <i>Puzzle</i> yang sudah jadi.</p> <p>11. Guru mempersilahkan kelompok yang berani mempresentasikan hasilnya. Kelompok lain juga bisa memberikan penilaian antar teman</p> <p>12. Kelompok siswa mendapat reward untuk memotivasi pekerjaannya</p> <p>13. Guru memberikan penguatan terutama mengenai bagaimana kita menghargai sebuah pekerjaan</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 4. Melakukan penilaian hasil belajar 5. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

2. Kekuatan dan Kelemahan Pelaksanaan Strategi

a. Kekuatan

- Muatan pembelajaran akan dibawakan dengan kontekstual
- Konsep pembelajaran kolaboratif akan sangat terasa secara klasikal dan kelompok
- Menanamkan konsep sikap dan perilaku dengan nyata
- Pengetahuan anak lebih diperdalam
- Pembelajaran PAIKEM
- Meminimalisir penggunaan teknologi yang sering menjadi kendala di beberapa sekolah, namun bisa dikolaborasikan dengan teknologi juga bagi sekolah yang sudah siap

b. Kelemahan

- Alokasi waktu cukup panjang
- Langkah pelaksanaannya sangat tergantung persiapan yang dilakukan guru

Berdasarkan contoh implementasi pelaksanaannya memang masih terdapat kekurangan dari penggunaan strategi *Puzzle* drama diatas, dan memang menjadi

hakikatnya sebuah strategi pembelajaran tidak ada yang sempurna. Pelaksanaannya harus disesuaikan dengan segala aspek kondisi kelas yang ada. Namun yang perlu digaris bawahi adalah bagaimana strategi ini mampu menjadi alternatif dalam mengantarkan materi pembelajaran Pkn dan IPS yang kontekstual kepada peserta didik dan dengan menggunakan alat bahan yang bisa guru persiapkan secara mandiri

E. SIMPULAN

Pelaksanaan strategi *Puzzle* drama diatas mampu memfasilitasi keaktifan belajar peserta didik. Aspek – aspek kognitif anak secara tidak langsung terasah melalui pengamatan kegiatan yang berlangsung kemudian akan terekam konsep pengetahuan yang dibangun oleh siswa sendiri. Selanjutnya aspek afektif anak akan diperdalam melalui kegiatan kerjasama yang kompleks dengan teman sekelas dan aspek psikomotor anak juga terasah dengan kegiatan *Puzzle* sehingga motorik halus anak akan berkembang.

Melalui penerapan strategi ini, guru dapat membuat kegiatan pembelajaran yang inovatif dan memfasilitasi kemampuan belajar siswa. Selain itu penggunaan media yang dibutuhkan tidak begitu banyak sehingga dapat diterapkan di sekloah dasar yang sudah maju, berkembang, maupun yang masih tertinggal dari segi fasilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Dikdik Baehaqi. 2012. “Kontribusi Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Pengembangan Karakter Bangsa: Prospek Dan Tantangan Di Tengah Masyarakat Yang Multikultural.” *Didaktika* Vol 1, No 1
- Asiyah, Siti. 2014. “Penerapan strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Di MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014.” Laporan Penelitian. IAIN Tulungagung Blitar.
- Barlin, Ikbal. 2013. “Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru?”. *Jurnal Forum Sosial* Vol. 6, No. 01.
- Diputra, S. 2016. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5, No. 2.
- Enok, Maryani Dan Helius Syamsudin. 2009. “Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial.” *Jurnal Penelitian IPS*. Vol.9 No. 1.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Hisyam, Zaini,. 2015. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesioanalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santi, Novi Nitya. 2015. “Hubungan Antara Persepsi Terhadap Pola Asuh Orang Tua Dan Persepsi Terhadap Kondisi Lingkungan Sekolah, terhadap Motivasi Belajar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* Januari Vol. 3 No 1
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wijastuti, Retno. 2013. "Keefektifan Strategi Crossword *Puzzle* Pada Hasil Belajar IPS." *Junal PGSD* No 2 tahun 13
- Winaputra, Udin. 2014. *Pendidikan PKn di SD*. Universitas Terbuka. Banten.