

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* MELALUI
GAME PUZZLE DALAM MENINGKATKAN NILAI KERJASAMA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Ahmad Dafa Maulana, Oksiana Jatiningih, Rahmat Suyanto
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Surabaya
Guru Pendidikan Pancasila, SMK Negeri 3 Surabaya
Ppg.ahmadmaulana06@program.belajar.id
oksianajatiningih@unesa.ac.id
Rachmadsuyanto81@guru.smk.belajar.id

ABSTRACT

The background of this study is the low attitude of students working class X-TKRO 2 SMKN 3 Surabaya. This study aims to increase the value of positive cooperation for learners with problem based learning (PBL) through puzzle games on Pancasila education subjects. The type of research used is class action research with two cycles. The subjects of this study were students of Class X-TKRO 2. Data analysis techniques performed using descriptive analysis techniques. Hasi this study addresses the value of cooperation of students in Cycle 1 is 67,62% and Cycle 2 have increased 83,38%. The results of this study show that the application of problem based learning (PBL) through puzzle games can increase the value of cooperation of students in Pancasila education subjects.

Keywords: *Problem-Based Learning (PBL), Puzzle games, value of work*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya sikap kerjasama peserta didik kelas X-TKRO 2 SMKN 3 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama yang positif bagi peserta didik dengan pembelajaran *problem based learning* (PBL) melalui *game puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-TKRO 2. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai kerjasama peserta didik pada siklus 1 adalah 67,62% dan siklus 2 mengalami peningkatan 83,38%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *problem based learning* (PBL) melalui *game puzzle* mampu meningkatkan nilai kerjasama peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Problem Based Learning (PBL), Game Puzzle, Nilai Kerjasama*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1). Selain itu pendidikan dapat memberikan pengaruh besar dalam mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, baik itu melalui pembelajaran secara formal maupun pembelajaran secara non-formal (Firmansyah : 2020).

Lingkungan pendidikan dewasa ini, dalam pengembangan nilai karakter peserta didik perannya sangat penting. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional turut menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk menumbuhkan kemampuan serta membentuk norma dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Setiowati & Surabaya, 2020).

Pengertian diatas dapat menunjukan bahwa pendidikan merupakan faktor utama dalam memberikan pengaruh besar bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, baik itu potensi secara sosial, spiritual,

kepribadian, kecerdasan, prilaku dan kerja samanya yang dapat ditempuh melalui pembelajaran secara formal maupun pembelajaran secara non-formal. Maka dari itu dalam mengembangkan potensi tersebut, seorang guru memiliki peran penting dalam mencari potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu guru dituntut untuk profesional melayani peserta didik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Pendidikan dapat mengajarkan banyak norma dan nilai-nilai positif yang dapat digunakan dalam kehidupan bermasyarakat, salah satu contohnya melalui nilai gotong-royong atau kerjasama (Setyawan. 2021). Nilai kerjasama bagi peserta didik tingkat kejuruan mampu memberikan pengaruh pada saat memasuki dunia kerja. Namun kerjasama yang bersifat negatif mampu memberikan dampak buruk bagi karakter peserta didik. Dengan kata lain bagi peserta didik SMK nilai kerjasama positif yang ditanamkan guru kepada peserta didik mampu memberikan pengaruh positif setelah mereka menyelesaikan pendidikannya atau telah terjun ke masyarakat.

Lidinillah, (2018) menyatakan bahwa *problem based learning*

merupakan suatu proses pendekatan pembelajaran yang mengkontekstualisasikan permasalahan dunia nyata sebagai landasan berpikir agar peserta didik dapat memiliki keterampilan dalam berpikir kritis dan mampu memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Penggunaan strategi pembelajaran *problem based learning* yang berbasis masalah dapat dapat menjadi solusi bagi guru pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, karena dengan menggunakan metode tersebut peserta didik mampu berpikir secara kritis dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah secara kerjasama melalui kerja kelompok. Sehingga peserta didik mampu menerapkan kerjasama secara positif untuk menciptakan iklim dan karakter yang baik mereka.

Metode pembelajaran melalui *game* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai kerjasama peserta didik. Supendi & Nurhidayat (2016) menyatakan bahwa salah satu tujuan dalam permainan yaitu untuk melatih kekompakan, membangun sebuah kepemimpinan, tanggung jawab sebagai kelompok, maupun saling

berempati dengan anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah, dengan kata lain pembelajaran berbasis *game* yaitu kegiatan pembelajaran untuk melatih kerjasama kelompok (*Team building*). Dapat dikatakan bahwa kerjasama menjadi penting dalam kegiatan pembelajaran berkelompok, selain itu jika peserta didik kurang memiliki kerjasama positif maka tidak akan terwujud interaksi dan pembelajaran yang baik dan efektif (Sumantri, 2004). Permasalahan kurangnya nilai kerjasama yang positif terhadap peserta didik dapat memberikan dampak buruk untuk kedepannya, dampak itu dapat berupa tidak sesuai dengan nilai kemampuan peserta didik dan nilai yang buruk, maupun kebiasaan di lingkungan masyarakat setelah mereka lulus sekolah. Maka dari itu perlu adanya pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan nilai kerjasama peserta didik. Pembelajaran dengan *problem based learning* berbasis game dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan dan nilai kerjasama peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di kelas 10 Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif 2, peserta didik kurang

dalam memahami nilai kerjasama yang baik, hal ini lantaran guru lebih banyak menggunakan metode pembelajaran ceramah dan memberikan penugasan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Peneliti juga melakukan pra penelitian dengan melakukan pembelajaran secara konvensional dengan ceramah dan penugasan, akan tetapi peserta didik terlihat kurang bersemangat dan kurang menikmati pembelajaran dengan baik, ketika diberikan penugasan, peserta didik secara sadar melakukan perilaku mencontek hasil kerja dari temannya yang lain.

Oleh sebab itu, uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Problem Based Learning* Melalui *Game Puzzle* Dalam Meningkatkan Nilai Kerjasama Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”. Peneliti melakukan penelitian di kelas X Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif 2 Tahun ajaran 2023/2024 SMK Negeri 3 Surabaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif 2 SMK Negeri 3 Surabaya Jl.

Ahmad Yani No. 319, Dukuh Menanggal, Kec Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur, Kode Pos : 60234. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam metode penelitian tindakan kelas mengikuti kerangka yang mencakup 4 tahapan, yakni: perencanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi (Azizah, 2021). Tahap penelitian ini membentuk siklus yang berulang yang kemudian dapat direfleksikan dari hasil temuan dan memperbaiki tindakan siklus sebelumnya serta mencari nilai rata-rata presentase pada setiap siklus untuk mengetahui hasil penelitian .

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Istianto (2009) menjelaskan bahwa analisis deskriptif yaitu salah satu metode dalam mengolah data mentah menjadi informasi yang bersifat naratif dan mudah dipahami, sehingga setiap orang mendapatkan suatu gambaran yang lebih jelas mengenai hasil dari penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penelitian, didapatkan data bahwasannya nilai kerjasama peserta didik di kelas X-TKRO 2 melalui pembelajaran berbasis *game* mengalami peningkatan dari pembelajaran tahap siklus 1 ke tahap siklus 2. Perbandingan tingkat keterlibatan

peserta didik serta sikap kerjasama yang positif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dari tahap pra siklus hingga tahap siklus ke 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan, sebagaimana yang tergambar dalam Tabel di bawah ini.

Indikator Penilaian	Nilai Rata-Rata	
	Siklus 1	Siklus 2
Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	62,86%	67,86%
Kesedian melakukan tugas sesuai kesepakatan	63,57%	82,86%
Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	68,57%	80.00%
Menghargai hasil kerja anggota kelompok/team work	66.43%	86.43%
Mampu menghargai pendapat teman dalam kelompok	67,86%	83.57%
Bersedia bertukar pikiran antar anggota kelompok	70,00%	85.71%
Mampu berperan aktif dalam kelompok	67,86%	82.86%
Bersedia menjadi penengah jika ada selisih paham antar anggota kelompok	67,14%	85.00%
Tidak memaksakan kehendak pada anggota kelompok	67,86%	86.43%
Menyenangi pembelajaran secara berkelompok	69,29%	84.29%
Tidak membedakan anggota kelompok	64,29%	82.14%
Mampu menerima kesepakatan antar anggota meskipun berbeda dengan pendapat pribadi	67,14%	82.14%
Tanggap terhadap masalah yang ditemukan oleh kelompok	70,71%	82.86%
Tidak membebankan tugas kelompok hanya pada satu orang	70,71%	84.29%
Mampu menyelesaikan tugas kelompok secara tepat waktu	70,00%	94.29%
Jumlah	67,62%	83,38%

Jumlah data tersebut didapatkan melalui mencari rata-rata

dari jumlah indikator yang disajikan dan dikalikan dengan jumlah peserta

didik. Sehingga berdasarkan tabel tersebut menunjukan peningkatan yang signifikan peserta didik dalam nilai kerja samanya. Oleh karena itu penerapan *problem based learning* melalui game puzzle dapat meningkatkan dan menarik peserta didik untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar.

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif 2 di SMKN 3 Surabaya dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) untuk meningkatkan nilai kerjasama peserta didik melalui *game puzzle*. Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, dapat diketahui indikator penilaian kerjasama peserta didik terdiri dari 15 indikator keaktifan dalam pembelajaran dan hasil kegiatan belajar dengan pendekatan pembelajaran problem based learning melalui game puzzle telah .. pada tiap siklus pembelajaran. Hal ini menunjukan adanya peningkatan pada nilai kerjasama peserta didik saat pembelajaran di kelas. Salah satu indikator keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah dengan mencapai minimal 75 tujuan instruksional dari jumlah tujuan

instruksional tersebut (Firmala & Miaz, 2020). Dengan kata lain, pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika telah memenuhi minimal 75% peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di kelas X TKRO 2 SMKN 3 Surabaya telah menunjukan keberhasilan dalam menerapkan pembelajaran *problem based learning* (PBL) melalui *game puzzle* dalam meningkatkan nilai kerjasama peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dari yang awalnya hanya rata-rata 67,62% menjadi 83,38%, sehingga hal ini dapat menjadi acuan bahwa penerapan problem based learning melalui game puzzle dapat meningkatkan nilai kerjasama peserta didik secara positif

Siklus pertama pembelajaran mengalami beberapa hambatan dan tantangan yang dihadapi, diantaranya masih ada peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, gangguan kelas dan ketidakteraturan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, namun dari hambatan pembelajaran tersebut menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki pada siklus ke 2. Dalam siklus pertama hanya menerapkan

pembelajaran berbasis masalah yang didiskusikan pada setiap kelompok tanpa memberikan instrumen atau bahan yang menarik bagi peserta didik. Temuan peneliti bahwa peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran lantaran bosan dengan pembelajaran ceramah dan penugasan, hal tersebut yang menjadikan peserta didik masih tidak aktif dalam kegiatan diskusi kelompok lantaran mereka masih merasa pembelajaran tersebut sebagai penugasan saja.

Pada siklus ke 2 pembelajaran berjalan dengan baik dan menjadi lebih menarik. Peneliti menemukan adanya variasi pembelajaran problem based learning melalui sebuah permainan puzzle. Evaluasi dari siklus pertama memberikan dampak yang signifikan, peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan nilai kerjasama peserta didik juga dapat terlihat secara optimal pada pembelajaran siklus ke 2 melalui sebuah permainan puzzle. Hal ini selaras dengan pendapat Supendi & Nurhidayat (2016) yang menyatakan bahwa salah satu tujuan dalam permainan yaitu untuk melatih kekompakan, membangun sebuah kepemimpinan, tanggung jawab

sebagai kelompok, maupun saling berempati dengan anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah, dengan kata lain pembelajaran berbasis *game* yaitu kegiatan pembelajaran untuk melatih kerjasama kelompok (*Team building*). Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran problem based learning terintegrasi dengan permainan *puzzle* mampu merangsang dan berpikir kritis secara kelompok, sehingga keterlibatan tiap individu dalam kelompok dapat terjalin dan berdampak pada nilai kerjasama peserta didik.

Sejalan dengan tujuan pembelajaran bahwa penerapan pembelajaran problem based learning pada siklus 1 dan menginovasikan pada siklus 2 dengan game puzzle, mampu meningkatkan nilai kerjasama peserta didik dengan presentase siklus 1 yaitu 67,62% dan pada siklus 2 yakni 83,38%. dapat dikatakan tingkat kerjasama menjadi penting dalam kegiatan pembelajaran berkelompok, selain itu jika peserta didik kurang memiliki kerjasama positif maka tidak akan terwujud interaksi dan pembelajaran yang baik dan efektif (Sumantri, 2004). Interaksi pembelajaran inilah yang menjadi

penting untuk terus dilakukan agar kerjasama peserta didik dalam pembelajaran dapat diimplementasikan di kehidupan bermasyarakat dan kehidupan pekerjaan setelah mereka lulus.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan secara bertahap dari siklus 1 dan siklus 2 pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran problem based learning melalui game puzzle mampu meningkatkan nilai kerjasama yang positif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang ditunjukkan dengan peserta didik terlibat aktif dalam menyelesaikan masalah melalui game puzzle dan mampu berpikir kritis pada permasalahan yang dihadapinya dengan kerjasama secara kelompok. Hal ini dapat diketahui dari yang awalnya tingkat kerjasama 67,62% pada pembelajaran siklus 1, menjadi 83,38% pada pembelajaran siklus 2. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran problem based learning melalui game puzzle mampu meningkatkan nilai kerjasama yang positif di kelas SMK, khususnya

dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Firmansyah F, 2020. Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Materi Prinsip Dan Praktik Ekonomi Islam Kelas Xi Perhotelan 2 Smk Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020
- Istijanto. (2009). *Aplikasi Praktis Riset Pemasaran Cara Praktis Meneliti Konsumen dan Pesaing*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lidinillah, D. A. M. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1, 1-8.

http://file.upi.edu/Direktori/KD-TASIKMALAYA/DINDIN_ABDU_L_MUIZ_LIDINILLAH_%28KD-TASIKMALAYA%29-197901132005011003/132313548%20%20dindin%20abdul%20muiz%20lidinillah/Problem%20Based%20Learning.pdf

Setiowati, S. P., & Surabaya, U. (2020). PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK PADA LAGU TOKECANG, JAWA BARAT. 8, 173–177.

Setyawan, B. W. (2021). TRADISI JIMPITAN SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN NILAI SOSIAL DAN GOTONG ROYONG MASYARAKAT JAWA. 7–15.

Sumantri.(2004). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Supendi, P., & Nurhidayat. (2016). *Fun game: 50 permainan menyenangkan di indoor & outdoor*. Jakarta: Penebar Plus.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003
Tentang Sistem Pendidikan Nasional