

**PRAGMATISME DALAM PENERAPAN METODE *LEARNING BY DOING*  
DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATERI IPAS: ANALISIS JURNAL  
SINTA 4 SAMPAI 6**

Mirna Astuti<sup>1</sup>, Maemonah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>1</sup>23204081006@student.uin-suka.ac.id, <sup>2</sup>Maimunah@uin-suka.ac.id

**ABSTRACT**

*Learning that tends to be monotonous can hinder the achievement of the learning process and impact on learning outcomes and goals that are not maximized. In learning, students tend to get bored easily and are easily distracted by things that attract their attention, which makes the learning process not conducive. Efforts that can be made to attract students' attention to the learning process are through the learning by doing method with Puzzle media to create a pleasant learning atmosphere that will be seen from the perspective of pragmatism philosophy. This research was conducted by looking at related literacy related to the research conducted, the sources used were only limited to sinta 3-5 with the aim of maintaining the efficiency and accuracy of the data. The results of this study state that learning becomes fun for students with the first indicator that students feel that learning is like playing, Puzzle media that makes students interested in participating in learning.*

*Keywords: learning by doing, learning media, primary school, pragmatism*

**ABSTRAK**

Pembelajaran yang cenderung monoton dapat menghambat tercapainya proses pembelajaran dan berimbas pada hasil dan tujuan pembelajaran yang tidak maksimal. Pada pembelajaran peserta didik cenderung mudah bosan dan mudah teralihkan pada hal yang menarik perhatiannya, yang menjadikan proses pembelajaran tidak kondusif. Upaya yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran adalah melalui metode *learning by doing* dengan media *Puzzle* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang akan dilihat dari sudut pandang filsafat pragmatisme. Penelitian ini dilakukan dengan melihat literasi terkait yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, sumber yang digunakan hanya terbatas dari sinta 4 sampai 6 sebanyak 7 artikel yang dianalisis. Temuan pada penelitian ini yaitu pembelajaran *learning by doing* dapat menciptakan pembaharuan pada diri peserta didik dengan ditandai adanya peningkatan skill, kreatifitas dan keaktifan siswa, rasa percaya diri, motivasi dan adanya peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Sehingga dapat dikatakan pada metode *learning by doing*. Sehingga dengan melihat keberhasilan metode *learning by doing* ini dalam meningkatkan proses pembelajaran, sehingga pada penelitian ini akan menggunakan metode *learning by doing* ini pada pembelajaran IPAS dengan pendukung media *Puzzle* dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Kata Kunci: learning by doing, media pembelajaran, sekolah dasar, pragmatisme

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan membentuk individu yang menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa serta bermartabat yang menghasilkan kebaikan bagi nusa dan bangsa (Rabiah, 2019). Pentingnya pendidikan saat ini bagi kemajuan peradaban menjadikan berbagai usaha dilakukan guna terciptanya keadaan yang diharapkan suatu bangsa. Berbagai usaha pembentukan ini dilakukan pada ranah pendidikan. Selaras dengan pengertian pendidikan yang adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan dan mampu membentuk individu yang memiliki nilai intelegensi, moral, spiritual yang dapat menunjang kehidupan peserta didik (Mirnawati, 2017). Pendidikan berperan besar dalam pembentukan diri individu untuk menjadi manusia yang baik dan berguna baik masyarakat berbangsa dan agama. Hal ini menjadikan pendidikan melakukan upaya atau strategi besar dan terstruktur melalui proses inetraksi belajar mengajar di kelas atau dikatakan pada proses pembelajaran. Selaras dengan pengertian pembelajaran bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan dengan terstruktur oleh pendidik untuk menjadikan peserta didik melakukan aktivitas belajar yang turut melibatkan antara pendidik dan peserta didik (Festiawan, 2020). Pembelajaran pada hal ini

dilakukan di sekolah yang mana guru terlibat aktif dalam upaya menjadikan siswa berada pada aktivitas di kelas.

Aktivitas dalam kelas atau belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa adalah pengertian dari pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan. Saat ini dalam pendidikan terutama ditingkat sekolah dasar sering kali berfokus pada keaktifan guru dan tindakan yang selalu berpusat pada guru. Hal ini yang menjadikan siswa pasif dan cepat jenuh pada saat proses pembelajaran, sehingga tidak sedikit siswa yang akhirnya hanya mengandalkan kehadiran dan penjelasan mutlak dari guru tanpa mampu belajar dan berkembang sendiri. Ketergantungan ini menimbulkan masalah pada proses pembelajaran dimana memicu siswa yang malas untuk aktif dan berpikir kritis. Sehingga pembelajaran tidak menjadi bermakna dan bermanfaat bagi siswa. Mengacu pada bahwa pendidikan itu menjadikan siswa menjadi bermanfaat dan mampu dalam menjalankan norma dan berguna bagi masyarakat dan bangsa [IV]. Untuk menjadikan pembelajaran membekas pada siswa maka perlu adanya keterlibatan langsung dan peran besar siswa pada proses pembelajaran tidak lagi pada guru.

Karena hal ini maka perlu adanya transisi atau perpindahan kebiasaan pada dunia pendidikan, jika awalnya guru yang sebagai pusat dari

proses belajar mulai membenah dan menjadikan siswa sebagai pusat dari proses belajar tersebut. Sebagaimana posisi siswa dalam proses pembelajaran yang berfokus pada siswa sehingga tercipta pengalaman belajar yang menjadikan pembelajaran itu bermakna (Rosnaeni, 2021). Guru dapat mengambil peran sebagai fasilitator dan motivator dalam sebuah proses belajar untuk mendukung gerak aktif siswa. Peran guru hanya sebatas mengawasi bagaimana siswa menyelesaikan proses pembelajaran dan guru mengontrol dan mengawasi aktivitas belajar peserta didik (Arfandi & Samsudin, 2021). Pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat disebut juga sebagai pelajaran aktif (Pertiwi et al., 2022). Dimana siswa lah yang aktif dalam pembelajaran sehingga tidak hanya berpangku pada kehadiran guru saja. Cara belajar seperti ini dapat mendorong siswa yang mampu peserta berpikir kritis dan mampu memahami serta menyelesaikan permasalahan pendidikan dan permasalahan real dalam kehidupan.

Pembelajaran aktif pada siswa dapat dilakukan dengan penerapan pemahaman pragmatis oleh Charles Sanders Peirce yang menekankan pada dasar pengamatan melalui fakta-fakta yang konkret (Komariah & Wahab, 2024), sehingga pembelajaran ini dapat dikolaborasikan pada metode belajar *learning by doing* pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang bertujuan agar tumbuh pada siswa pemahaman terkait alam lingkungan dan kekayaan alam yang perlu dijaga dan dilestarikan (Purnamasari & Hanifah, 2021). Sehingga diharapkan setelah mempelajari IPA, siswa dapat berkontribusi secara aktif dalam upaya pelestarian lingkungan. Pada tematik kelas IV materi tumbuhan siswa diharapkan mampu memahami bagian tumbuhan dari akar hingga daun. Dengan itu harapannya siswa mampu merawat dan menjaga kelestarian lingkungan dengan mampu mengelola tumbuhan disekitarnya.

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang nyata penerapannya dalam kehidupan termasuk pada pengenalan tumbuhan. Dengan demikian siswa juga harus dipahamkan dengan sesuatu yang riil dalam praktiknya. Salah satu upaya untuk menjadikan pembelajaran terasanya nyata adalah dengan kehadiran media pembelajaran. Pentingnya pembelajaran IPA ini, karena implementasinya yang nyata dalam kehidupan sehingga diharapkan dapat dipahamkan dengan maksimal oleh peserta didik. Untuk dapat memahami secara maksimal maka pembelajaran harus menjadi bermakna dan membekas bagi siswa. Untuk menjadikan pembelajaran bermakna maka siswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran (Hesti et al., 2021).

Media pembelajaran dihadirkan guna menciptakan suasana belajar yang aktif dan

interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media ini berfungsi sebagai salah satu upaya untuk menciptakan interaksi siswa sehingga tercipta aktivitas yang menyenangkan karena sambil bermain bagi siswa (Nurfadhillah et al., 2021), salah satu media yang dapat digunakan dan cocok pada materi tumbuhan di kelas IV ini adalah dengan penggunaan sarana media berbentuk *Puzzle* (Kartini, 2023).

Penelitian ini akan mengungkap lebih dalam bagaimana peran pembelajaran aktif pada proses belajar dengan menggunakan teori pragmatisme yang diterapkan dalam metode *learning by doing* dengan media *Puzzle* pada proses belajar peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa media *Puzzle* mampu menjadikan siswa memahami pembelajaran yang dipelajari dengan mudah dan menyenangkan (Kartini, 2023)

*Learning by doing* merupakan metode dalam pembelajaran yang mengedepankan keaktifan siswa. Sebagaimana yang disampaikan sunami dalam (Robani et al., 2021) pembelajaran dengan menerapkan lbd menjadikan pembelajaran yang menggunakan kompetensi dimana metode ini digunakan untuk mencapai kompetensi khusus juga unjuk kerja siswa. Maka dari itu metode ini cocok disandingkan dengan media

*Puzzle* dimana media *Puzzle* adalah media yang dapat mendukung kompetensi kinerja siswa dengan pola permainan yang dapat meningkatkan antusiasme siswa serta mendorong siswa untuk dapat berpikir kreatif dan kritis [11V]. Metode *learning by doing* yang dilakukan dengan media *Puzzle* tepat karna digunakan pada pembelajaran karna *Puzzle* yang bersifat game sangat cocok dengan usia dan kebiasaan anak yang masih pada dunia main (Kurniawati et al., 2021).

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian pada analisis pendidikan agama islam di sekolah dasar ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) pada pembelajaran IPA dengan materi rantai makanan dengan menggunakan *Puzzle* analisis pragmatisme. Pragmatisme pada proses belajar termasuk pada terlaksanakannya pembelajaran dengan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran yang menekankan pada kegiatan aktif pada saat pembelajaran dan bahkan sering kali pembelajaran ini berbasis pemecahan masalah atau *problem solving* (Nora et al., 2023). Pragmatis dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam aktivitas pembelajaran dengan hadirnya media pembelajaran *Puzzle*. Media ini digunakan secara berkelompok oleh siswa dengan tantangan menyelesaikan tantangan yang disiapkan oleh guru yang terkait dengan pembelajaran. Pada penelitian ini data didapatkan

melalui teknik pengumpulan data dengan melihat dan menelaah dokumentasi yang diperoleh dari artikel-artikel ilmiah. Teknik pemilihan artikel sesuai dengan permasalahan pada penelitian ini yaitu peran *learning by doing* terhadap peningkatan proses pembelajaran yang publish di jurnal sinta 2-6 terbitan tahun 2021-2023 sebanyak 7 artikel ilmiah, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Jurnal-Jurnal Sinta 4 Sampai 6 yang Membahas Tentang Pembelajaran Dengan *Learning by doing* :

<b>Penulis</b>	<b>Jurnal</b>	<b>Sinta</b>
Surahman. Y, Fauziati. E	Papeda	4
Muhimmah. B.Q	LEARNI NG	4
Muawanah. A	TA'LIM UNA	5
Surawan, Muslimah, Novia.L	Jurnal Riview Pendidik an Dasar	5
Utomo. H.B, Dwiyanti, Wati, Iswatiningsi h, Yulianto, Wahyugiha rti	DEDIKA SI PKM	5
Panjaitan. Y.A	TSAQIL A	5
Ningsih. Karyawati	J-CEK	6

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis pada isi artikel terkait, yang dilakukan dengan proses membandingkan, memilih, menganalisis dan memberikan kesimpulan dari berbagai hasil pada artikel sehingga diperoleh data yang relevan (Maryam et al., 2024). Sumber data pada penelitian ini menggunakan dua sumber, yaitu primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini meliputi buku-buku dan jurnal yang terkait dengan pembelajaran dengan menggunakan metode *learning by doing*. Data sekunder pada penelitian ini meliputi jurnal dan buku tentang pembelajaran dengan metode *learnig by doing* pada proses pembelajaran di kelas.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Pada proses pembelajaran cenderung mendapati hal yang monoton maka dari itu perlu adanya sebuah inovasi yang baru pada pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Melalui *learning by doing* pada siswa yang dapat terciptanya suasana belajar menyenangkan (Kartika et al., 2021). Pada peneraoan metode *learning by doing* terciptanya suasana belajar ini melalui *Puzzle* yang dikerjakan oleh siswa. Penggunaan *Puzzle* ini pada pembelajaran dengan menggandakan kerjasama siswa untuk menyelesaikan sebuah masalah melalui materi yang disampaikan dan diolah dalambentuk *Puzzle* yang harus diselesaikan bersama secara kerja sama bagi peserta didik.

Tabel 1.1 Analisis peningkatan pembelajaran pada peserta didik menggunakan metode *learning by doing*:

Kemampuan siswa	list
Peningkatan Skill	✓ ✓
Kreatifitas dan Keaktifan	✓ ✓
Rasa Percaya diri	✓
Motivasi belajar	✓
Hasil Belajar	✓ ✓✓

Pada tabel di atas ditemukan bahwa dari tujuh artikel yang dimuat dianalisis sina 4 sampai 6 dinyatakan bahwa metode *learning by doing* mampu meningkatkan skill, kreatifitas dan keaktifan, rasa percaya diri, motivasi belajar serta hasil belajar pada siswa. Kegiatan pembelajaran menggunakan *learning by doing* dengan media *Puzzle* ini dilaksanakan pada proses pembelajaran dan dinyatakan mampu meningkatkan skill belajar pada siswa, sebagaimana pada artikel oleh Ayu & Sobri dengan judul Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekan baru yang memberikan hasil dari penggunaan *Puzzle* pada pembelajaran mampu meningkatkan kualitas belajar siswa hingga mencapai 31,3%. Pada awal pembelajaran tanpa menggunakan media *Puzzle*, ketuntasan siswa mencapai 56,25% setelah menggunakan media *Puzzle* ketuntasan siswa meningkat dengan presentase mencapai 87,5%. Hasil penelitian pertama ini menunjukkan adanya pengaruh baik dari penerapan media *Puzzle* pada pembelajaran.

Pada penelitian kedua oleh Surahman & Fauziyati dengan judul

Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode *Learning by doing* Pragmatisme By John Dewey menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *learning by doing* ini terbukti terangsang saat mengikuti kegiatan pembelajaran serta menjadikan siswa bersungguh-sungguh pada proses pembelajaran sehingga dapat memancing keaktifan peserta didik secara maksimal sehingga sesuai dengan harapan dengan pencapaian yang pendidik harapkan.

Pada kedua penelitian yang menjadi penelitian yang dijadikan acuan untuk dianalisis tidak ada jurnal yang menggunakan pendekatan pragmatisme dalam penelitiannya. Melihat bahwa pragmatisme ini penting dalam pendidikan maka seharusnya pendekatan ini ditindak lebih lanjut oleh peneliti. Pragmatisme diambil dari pengertian oleh Charles s. Pierce dalam Immanuel Kant, yang disampaikan bahwa pragmatism adalah “keyakinan-keyakinan melalui hipotesa tertentu yang mencakup penggunaan suatu sarana yang merupakan suatu kemungkinan real untuk mencapai tujuan tertentu” (Kosasih, 2022). Melalui ini dapat dipahami bahwa jika dibahas pada pembahasan pendidikan bahwa penggunaan sesuatu. Dalam konteks pendidikan segala sesuatu yang digunakan untuk mencapai tujuan yang secara *real* adalah melalui sebuah alat atau metode dan bahkan media yang diharapkan mampu mencapai sebuah tujuan atau keberhasilan pembelajaran.

*Learning by doing* adalah proses pembelajaran yang

mengembangkan materi pembelajaran, yang dapat menambah wawasan siswa serta menjadikan siswa mengetahui secara langsung secara jelas hasil dari penjelasan teori maupun praktek yang guru maksudkan (Robani et al., 2021). Pragmatisme juga membantu pemahaman siswa menjadi lebih nyata terhadap teori yang disampaikan guru sehingga akan menjadi lebih mudah dimengerti siswa dengan adanya peranan langsung siswa secara aktif pada proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arfandi, & Samsudin, M. A. (2021). PERAN GURU PROFESIONAL SEBAGAI FASILITATOR DAN KOMUNIKATOR DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 125. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal of Millenial Education (JoME)*, 3(1), 203.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Hesti, P., Astuti, M., Bayu, G. W., Nym, N., & Aspini, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 244. <https://doi.org/https://doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19>.
- Kartika, M., Khoiri, N., Sibuea, N. A., & Rozi, M. F. (2021). LEARNING BY DOING, TRAINING AND LIFE SKILLS. *MUDABBIR*, 1(2), 93.
- Kartini, I. A. K. P. (2023). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 304. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67292>
- Komariah, K., & Wahab, M. A. (2024). Berbagai Macam Ilmu dan Cara Memperolehnya. *VISA: Journal of Visions and Ideas*, 4(1), 187–200. <https://doi.org/47467/visa.v4i1.1470>
- Kosasih, A. (2022). FILSAFAT PENDIDIKAN PRAGMATISME: Telaah Atas Teori Manajemen Pendidikan John Dewey. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(58), 102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v9i1.11416>
- Kurniawati, L., Wahyono, E., & Mulyasari, E. (2021). Analysis of Learning Material For Elementary Students Analysis of Learning Material For Elementary Students Introduction. *Ethical Lingu*, 8(1), 133.
- Maryam, E., Romadon, R., & Yani, N. A. (2024). Pendidikan Karakter Dalam Pengajaran Fisika Di Indonesia (library research). *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(1), 290–301. <https://edp.web.id/index.php/edp/article/view/51>
- Mirnowati, L. B. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA SEMESTER I PGSD UM SURABAYA PADA MATA KULIAH PENGANTAR MENAJEMEN PENDIDIKAN. *PEDAGOGIA : JURNAL*

- PENDIDIKAN*, 3833(1), 84–97.  
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.598>
- Nora, Y., Ananda, A., & Sari, R. T. (2023). Implementasi Pemikiran Pragmatisme dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS SD. *KONSTRUKTIVISME*, 15(1), 112.  
<https://doi.org/10.35457/konstruktivis.v15i1.2604>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD II. *PENSA*, 3(2), 245.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8840.  
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3780/3177>
- Purnamasari, S., & Hanifah, A. N. (2021). Education for Sustainable Development (ESD) dalam Pembelajaran IPA. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(2), 70.
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas Asesmen Autentik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 77–87.  
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3535>
- Rabiah, S. (2019). MANAJEMEN PENDIDIKAN TINGGI DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN Management of Higher Education in Improving the Quality of Education. *Jurnal Sinar Manajemen*, 6(1), 59.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.56338/jsm.v6i1.551>
- Robani, M. E., Rachim, F. A., & Febriani, A. (2021). METODE LEARNING BY DOING DALAM MENGOPTIMALISASI KUALITAS BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE)*, 1(1), 28.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jie.v1i1.7961>
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 4334.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>