

PENERAPAN METODE TEKA-TEKI PETUALANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PGSD SEMESTER VI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR BLITAR PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN PKN SD TAHUN AKADEMIK 2016/ 2017

Minto Santoso

Jurusan PPKn Universitas Islam Balitar

pu3mizan@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru (dosen) dan peserta didik (mahasiswa), karena dosen memegang kunci yang dapat mengontrol efektifitas dan efisiensi perkuliahan. Sekaligus stimulan yang mampu memberi rangsangan kepada mahasiswa untuk berkarya menghasilkan suatu produk model atau media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam perkuliahan pembelajaran PKN SD juga menumbuhkan kesenangan tersendiri bagi mahasiswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dianggap tepat, karena dalam penyajian materi pembelajaran PKN SD mahasiswa bukan hanya menerima secara teoritis, akan tetapi siswa dapat langsung mengamati bentuk dan gambar. Dalam Penerapan metode teka-teki petualang diperlukan langkah-langkah sebagai berikut: a). Menyiapkan instrumen yang digunakan berupa beberapa TTS; b). menyiapkan atau mencari tempat untuk meletakkan harta karun; c). membagi peserta didik (mahasiswa) kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompok berisi 4-5 anak; d) peserta harus menjawab semua pertanyaan dari pos 1 dengan benar, karena dari jawaban pos 1 akan diketahui dimana pos 2 berada; e) peserta harus menjawab semua pertanyaan dari pos 2 dengan benar, karena dari jawaban pos 2 akan diketahui dimana pos 3 berada; f) peserta harus menjawab semua pertanyaan dari pos 3 dengan benar, karena dari jawaban pos 3 akan diketahui dimana pos 4 berada; f) semua peserta harus bekerjasama dengan baik karena penyelesaian permainan ini dibatasi oleh waktu. Hasil dari menggunakan metode teka-teki petualang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa prodi PGSD dengan melihat hasil nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 98,8, rata-rata nilai akhir kognitif mahasiswa yang sebesar 95, hasil pengamatan kegiatan mahasiswa 94,4% dan tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi inovasi pendidikan dengan kategori A 94%, B 4% dan C 2%. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar mahasiswa yang pada pratindakan memperoleh rata-rata 76, rata-rata nilai

Eva Nurul Malahayati.. 2017.Penerapan Metode Teka-Teki Petualang Untukmeningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Semester Vi Universitas Islam Balitar Blitar Pada Mata Kuliah Pembelajaran Pkn Sd Tahun Akademik 2016/ 2017.
Konstruktivisme, 9 (2):

akhir kognitif mahasiswa yang sebesar 82 dan partisipasi keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran 76,8%.

Kata kunci: Metode teka-teki petualang, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar (Sadirman, 2004). Pendidikan merupakan aspek terpenting untuk dimiliki oleh setiap umat manusia, karena dengan pendidikan dapat menciptakan perubahan sikap yang baik pada diri seseorang, dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu menguasai mengembangkan, mengendalikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tercapai tidaknya tujuan pengajaran salah satunya adalah terlihat dari prestasi belajar yang diraih siswa. Guru sebagai pendidik dan pengajar merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Itulah sebabnya perbincangan mengenai pembaruan kurikulum, pengadaan alat-alat belajar sampai pada kriteria sumber daya manusia yang dihasilkan oleh pendidikan selalu bermuara pada guru. Hal ini betapa signifikan peran guru dalam dunia pendidikan (Syah, 2002:136).

Mengingat proses pembelajaran adalah proses komunikasi maka guru memegang kunci yang dapat mengontrol efektifitas dan efisiensi komunikasi ini. Dengan semakin bertambahnya pengetahuan yang harus diberikan guru, bertambahnya tugas guru baik sosial dan ekonomi maka, harus ada jalan keluar untuk menjawab tantangan itu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan menambah semangat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sejalan dengan prestasi belajar, maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melibatkan secara langsung/aktif seluruh potensi yang dimilikinya baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) dalam

Eva Nurul Malahayati.. 2017.Penerapan Metode Teka-Teki Petualang Untukmeningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Semester Vi Universitas Islam Balitar Blitar Pada Mata Kuliah Pembelajaran Pkn Sd Tahun Akademik 2016/ 2017.
Konstruktivisme, 9 (2):

proses belajar mengajar serta disiplin yang tinggi. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, maka diharapkan guru memiliki cara mengajar yang baik dan mampu membangkitkan semangat motivasi siswa dan memilih gaya pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Penelitian ini memberikan tambahan khazanah mengenai pengembangan dan penggunaan media belajar yang pernah ada. Penelitian ini yang mempunyai tujuan yang diharapkan yaitu: 1) mengetahui bagaimana penerapan metode teka-teki petualang untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi PGSD semester VI Universitas Islam Balitar Blitar pada mata kuliah Pembelajaran PKn SD tahun akademik 2016/ 2017, 2) mengetahui apakah Penerapan metode teka-teki petualang untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi PGSD semester VI Universitas Islam Balitar Blitar pada mata kuliah Pembelajaran PKn SD tahun akademik 2016/ 2017.

METODE

Ide dasar karya ini adalah bagaimana TTS yang biasanya dikerjakan secara individu di dalam kelas mampu menjadi metode pembelajaran yang dikerjakan oleh kelompok, mengakses seluruh wilayah sekolah atau bahkan kesegala ruang dan lingkungan. Disamping juga merangsang jiwa petualang peserta didik untuk menyelesaikan tantangan karena metode ini berorientasi pada sandi atau kata kunci. Namun karena basis metode ini adalah pembelajaran maka segala hal yang berada di dalamnya adalah materi-materi pembelajaran.

Karya ini merupakan proses pembaharuan metode dari media pembelajaran TTS yang telah ada. Adapun pembaharuan adalah sebagai berikut:

1. menggabungkan beberapa TTS menjadi satu bagian permainan
2. dikerjakan secara berkelompok
3. menjelajah seluruh aspek ruang dan lingkungan karena metode ini berprinsip seperti petualang mencari harta karun
4. mengasah kepekaan peserta terhadap segala informasi yang ada dalam bagian TTS karena metode ini bersifat sandi

Aplikasi Praktis Karya Teka-teki Petualang dalam Pembelajaran. Aplikasi praktis karya ini adalah mengambil materi dari kelas V, sehingga kronologisnya sebagai berikut.

1. Menyiapkan instrumen yang digunakan
2. Beberapa jenis TTS (contoh yang sudah kami praktikkan ada tiga)
3. Pertanyaan-pertanyaan bebas yang berhubungan dengan materi pembelajaran
4. Lembar pengamatan siswa

Eva Nurul Malahayati.. 2017.Penerapan Metode Teka-Teki Petualang Untukmeningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Semester Vi Universitas Islam Balitar Blitar Pada Mata Kuliah Pembelajaran Pkn Sd Tahun Akademik 2016/ 2017.
Konstruktivisme, 9 (2):

Gambar6 :Kunci jawaban TTS model ketiga

Peserta harus teliti dan peka terhadap tanda-tanda yang ada dalam mencari letak pos berikutnya (kuncinya pada huruf yang ada dalam kotak yang diarsir jika dirangkai akan menunjukkan suatu tempat). Jikamerekapekamakaakanmenemukanrangkaian kata "TEMBOK". Pesertamencari TTS yang berada di Pos 4 yaitutembok. Semuapesertaharusbekerjasamadenganbaikkarenapenyelesaianpermainaninidi batasiolehwaktu.

HASIL DAN BAHASAN

HASIL

a. Nilai proses aplikasi inovasi pembelajaran

Berdasarkan analisis data kita dapat mengetahui bahwa hasil nilai rata-rata yang diperoleh adalah 98,8. Artinya bahwa taraf keberhasilan pelaksanaan tindakan aplikasi inovasi pendidikan yaitu sangat baik. Karena mengacu ketentuan di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria taraf keberhasilan ditentukan sebagai berikut:

Persentase Nilai	Kriteria
85% < NR ≤ 100%	Sangat baik
70% < NR ≤ 84%	Baik
55% < NR ≤ 69%	Cukup baik
45% < NR ≤ 54%	Kurang baik
0% < NR ≤ 44%	Sangat kurang baik

b. Nilai kognitif siswa

Berdasarkan analisis data kita dapat mengetahui bahwa rata-rata nilai akhir

Eva Nurul Malahayati.. 2017.Penerapan Metode Teka-Teki Petualang Untukmeningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Semester Vi Universitas Islam Balitar Blitar Pada Mata Kuliah Pembelajaran Pkn Sd Tahun Akademik 2016/ 2017.
Konstruktivisme, 9 (2):

kognitif siswa yang diperoleh adalah 95. Artinya bahwa taraf keberhasilan pelaksanaan tindakan aplikasi inovasi pendidikan yaitu sangat baik.

c. Hasil pengamatan terhadap siswa

Berdasarkan analisis data kita dapat mengetahui hasil pengamatan kegiatan siswa yaitu 94,4%. Artinya bahwa taraf keberhasilan pelaksanaan tindakan aplikasi inovasi pendidikan yaitu sangat baik.

d. Hasil Tanggapan peserta didik terhadap aplikasi inovasi pembelajaran.

Berdasarkan analisis data kita dapat mengetahui tanggapan siswa terhadap aplikasi inovasi pendidikan dengan kategori A 94%, B 4% dan C 2%. Artinya bahwa taraf keberhasilan pelaksanaan tindakan aplikasi inovasi pendidikan yaitu sangat baik.

BAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan hasil belajar dikelas. Mahasiswa terlihat mandiri baik dalam belajar maupun menemukan tantangan dengan caranya sendiri berdasarkan masalah-masalah realistik yang diberikan peneliti. Dengan interaksi belajar yang terbuka menyebabkan mahasiswa lebih cepat dalam memahami, mengingat, dan menjalankan permainan tantangan TTS ini, sehingga hasil belajar dalam mata kuliah pembelajaran PKn SD meningkat. Peningkatan tersebut didukung sumber data berupa pengamatan, angket dan hasil permainan itu sendiri. Peneliti melakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum dilakukan tindakan dan pada tiap akhir putaran. Analisis data dilakukan dengan metode alur yaitu data kasar tes ditransformasikan dan disederhanakan. Di akhir analisis peneliti merumuskan kesimpulannya. Tes awal pada pratindakan memperoleh rata-rata 76, rata-rata nilai akhir kognitif mahasiswa yang sebesar 82 dan partisipasi keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran 76,8%. Dan setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan TTS petualang diperoleh rata-rata nilai sebesar 98,8, rata-rata nilai akhir kognitif mahasiswa yang sebesar 95, hasil pengamatan kegiatan mahasiswa dalam proses pembelajaran 94,4% dan tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi inovasi pendidikan dengan kategori A 94%, B 4% dan C 2%. Suasana menyenangkan yang tercipta dalam pembelajaran dengan menggunakan metode teka-teki petualang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa baik ekstrinsik maupun intrinsik.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan dosen Pembelajaran PKn SD yang menyatakan bahwa dalam metode teka-teki petualang telah memberikan dorongan kepada guru Pembelajaran PKn SD dalam melakukan pembelajaran yang mengikutsertakan mahasiswa di dalamnya. Dalam pembelajaran dengan metode teka-teki petualang hasil belajar mahasiswa kelas Prodi PGSD Semester VI mempunyai kelebihan sebagai berikut: 1. mahasiswa dapat melatih dirinya untuk

Eva Nurul Malahayati.. 2017. Penerapan Metode Teka-Teki Petualang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Semester Vi Universitas Islam Balitar Blitar Pada Mata Kuliah Pembelajaran Pkn Sd Tahun Akademik 2016/ 2017.
Konstruktivisme, 9 (2):

memahami, mengingat dan menghayati isi materi yang akan dimainkan. 2. mahasiswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. 3. melatih berpikir kritis karena mahasiswa terlibat dalam analisa proses. 4. kerjasama antar mahasiswa dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik mungkin, sehingga interaksi mahasiswa terjadi dengan baik. 5. menimbulkan respon positif dari mahasiswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi. Hal ini dapat dilihat dari kualitas pembelajaran yang terus meningkat pada tiap siklusnya. Peningkatan kualitas pembelajaran terjadi secara bertahap pada tiap siklus yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Pada siklus pertama, belum didapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan karena baru pertama kali mahasiswa mendapatkan pembelajaran dengan metode teka-teki petualang sehingga banyak mahasiswa yang masih merasa bingung. Namun setelah diberi penjelasan atas evaluasi pelaksanaan siklus satu maka peningkatan hasil belajar dapat terlihat dalam pembelajaran berikutnya. Pembelajaran tindakan kelas siklus kedua sudah didapatkan hasil yang memuaskan meskipun belum optimal. Hal ini terjadi karena kebanyakan mahasiswa sudah tidak merasa bingung dalam menemukan kata sandi dan alur permainan petualangan TTS serta kerjasama antar mahasiswa semakin terlihat untuk bisa kompetisi menyelesaikan tantangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri .2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka
- Anonim. 2016. *Pengertian, Manfaat, Jenis dan Pemilihan Media Pembelajaran*. [Online] Available at: <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html>
- Arsyad, A., 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A., 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nia, Hidayati November. 2009 at 12:31 <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>
- Dani, M., 2008. *Pembelajaran Interaktif dan Atraktif Berbasis Game dan Animasi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia*. Jakarta: Indonesia Initiative .
- Depdiknas, 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyanto. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan

Eva Nurul Malahayati.. 2017.Penerapan Metode Teka-Teki Petualang Untukmeningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Semester Vi Universitas Islam Balitar Blitar Pada Mata Kuliah Pembelajaran Pkn Sd Tahun Akademik 2016/ 2017.
Konstruktivisme, 9 (2):

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran.Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sardiman. 2007. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sugiyo, W., Latifah & Abidin, Z., 2008. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Team Game Tournament Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar dan Penilaian Portofolio. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Volume 2, pp. 236-243

Sularsih, Y.M.
2005.MeningkatkanPemahamanSiswaTerhadapKonsepSistemSirkulasiHewan danManusiaMelalui STRATEGI Permainan di SMA N 1 Sukorejo.Skripsi. Semarang : UniversitasNegeri Semarang.

Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning TeoridanAplikasi PAIKEM. PustakaPelajar. Yogyakarta

Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Cet.ke-18. Bandung: Remaja Rosdakarya.