

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model *Open Ended Learning* Berbantu Media Kartu Puzzle Huruf Kelas I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo

Wahyu Puspaningsih^{a,1}

^a SDN 1 Wonokromo, Indonesia

¹ wahyupuspaningsih76@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model *Open Ended Learning* Berbantu Media Kartu Puzzle Huruf Kelas I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang didisain dengan menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Wonokromo dengan jumlah 7 siswa dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa. Data yang didapatkan pada prasiklus adalah 3 siswa atau 43% lulus nilai KKM dengan rata-rata 67 yang sudah mendapatkan nilai mencapai kriteria. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 57% atau 4 siswa tuntas KKM dengan rata-rata 75 dan pada siklus ke II semua siswa lulus KKM atau 100% siswa mencapai KKM dengan rata-rata 90. Dari hasil diatas, dapat disimpulkan jika pembelajaran *Open Ended Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat dikatakan penelitian ini telah berhasil.

Informasi Artikel

Direview 07 08 23

Diterima 15 08 23

Kata kunci

Open Ended Learning;
Puzzle;

Hasil belajar.;

ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes through the Open Ended Learning Model Assisted by Media Letter Puzzle Cards Class I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo. This type of research is a classroom action research designed using the Kemmis & Mc Taggart model. The subjects in this study were first grade students at SD Negeri 1 Wonokromo with a total of 7 students and carried out in 2 cycles. The data collection instrument used was a test to find out and measure student learning outcomes. The data obtained in the pre-cycle is that 3 students or 43% pass the KKM score with an average of 67 who have received a score that reaches the criteria. In cycle I there was an increase of 57% or 4 students completed KKM with an average of 75 and in cycle II all students passed KKM or 100% of students achieved KKM with an average of 90. From the results above, it can be concluded that Open Ended Learning learning is able to improve student learning outcomes so that it can be said that this research has been successful.

Article History

Received 07 08 23

Accepted 15 08 23

Keywords

Open Ended Learning;
Puzzles;

Learning outcomes;

PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia khususnya di sekolah dasar (SD) sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dikelola oleh

guru, di sinilah guru memegang peranan penting dan dituntut lebih profesional dalam meningkatkan kinerjanya. Proses perbaikan pembelajaran merupakan sebuah komitmen yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas. keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan dikuasainya materi pelajaran oleh siswa yang diukur melalui tes atau ujian baik berupa tes formatif, Penilaian Tengah Semester (PTS) maupun Penilaian Akhir Tahun (PAT) . Namun kenyataan yang ada pada setiap akhir proses pembelajaran tidaklah harapan tersebut terwujud. Oleh karena itu perbaikan proses pembelajaran mutlak dilaksanakan oleh setiap guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa, ada sebuah permasalahan pada pembelajaran tematik di Kelas I SD Negeri 1 Wonokromo. Permasalahan pembelajaran tersebut berkaitan dengan hasil belajar siswa yang berpengaruh terhadap rendahnya ketuntasan belajar serta nilai siswa. Dari data hasil belajar yang diperoleh peneliti dan kolaborator yang didasarkan pada tindakan pra siklus diperoleh bahwa dari 7 siswa yaitu hanya 3 siswa atau 43% yang telah tuntas belajar, serta nilai rata-rata kelas baru mencapai 65, sedangkan KKM yang ditentukan adalah 70. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk mencari solusi sebagai langkah memecahkan masalah tersebut, untuk melaksanakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas melalui penerapan model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf pada Kelas I Semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengkaji sebuah teori sebagai solusi sebagai langkah memecahkan masalah tersebut, salah satu pembelajaran yang dirasa cocok dan mampu memecahkan masalah dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf.

Model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu. Model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman dalam menemukan, mengenali dan memecahkan masalah dengan beberapa teknik. Pendekatan ini dapat dilakukan dengan memadukan berbagai pengetahuan yang tengah dipelajari siswa. Dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kebenaran tidak hanya tergantung pada suatu hasil akhir, tapi juga bergantung pada proses yang dilaluinya dalam menemukan penyelesaian tersebut Suherman (2018:36).

Pembelajaran *open ended learning* berbantu jurnal memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya atau biasanya disebut dengan sintaks. Wijaya dan arismunandar (2018)

menjelaskan Sintaks merupakan urutan kegiatan atau juga yang disebut fase dalam sebuah kegiatan. Selanjutnya dijelaskan Langkah-langkah model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle huruf :

- a. Menghadapkan siswa pada masalah (problem) terbuka dengan menekankan pada bagaimana siswa sampai pada sebuah solusi.
- b. Membimbing siswa untuk menemukan pola dalam mengkonstruksi permasalahannya sendiri.
- c. Membiarkan siswa memecahkan masalah dengan berbagai penyelesaian dan jawaban yang beragam.
- d. Meminta siswa untuk menyajikan hasil temuannya.

Dalam pembelajaran open ended berbantu puzzle juga memiliki beberapa keunggulan jika dilaksanakan dengan baik. Yaniawati R.P (2018) menjelaskan ada beberapa Kelebihan model pembelajaran *Open ended learning* berbantu media kartu puzzle antara lain:

- a. Siswa dapat berperan lebih aktif.
- b. Siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan matematisnya secara komprehensif.
- c. Memberikan kesempatan lebih luas khususnya kepada siswa yang prestasinya kurang, untuk dapat menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan caranya sendiri.
- d. Siswa secara intrinsik termotivasi untuk dapat memberikan kebenaran atas jawabannya.
- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman lebih banyak dalam upaya menemukan cara-cara efektif dalam menyelesaikan masalah dengan dibantu oleh gagasan-gagasan dari temannya.

Model pembelajaran open ended learning atau biasanya disebut dengan pembelajara terbuka. Model ini dikembangkan oleh Polya pada tahun 1940-an. Model pembelajaran terbuka adalah pembelajaran yang disajikan suatu masalah yang terdapat lebih dari satu jawaban atau pemecahannya (masalah terbuka). Huda (2014) menjelaskan Pelajaran ini membahas masalah *open-ended* (OEP) dirasa cocok dikarenakan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan siswa. Yang berarti siswa dengan kemampuan yang lebih tinggi dapat mengikuti kegiatan yang berbeda, siswa yang lebih pandai dan siswa dengan kemampuan yang lebih lemah tetap dapat menikmati kegiatan yang sesuai dengan kemampuannya.

Srimaryati (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran terbuka pada dasarnya sama dengan pembelajaran berbasis masalah yaitu pembelajaran yang permasalahannya bersifat open-ended, yaitu jawaban dari permasalahan tersebut tidak pasti. Setiap siswa, termasuk

guru, dapat mengembangkan kemungkinan jawaban. Seperangkat pengetahuan, keterampilan, konsep, prinsip atau aturan biasanya diajarkan kepada siswa secara bertahap.

Dalam pembelajaran *Open Ended* pembelajaran yang diberikan adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk berfikir secara kritis dan kreatif, karena dimana tujuan dan keinginan siswa dikembangkan dan dicapai secara terbuka. Pembelajaran ini lebih menekankan pada proses, bukan hasil. Saragih, Tanjung, Anzelina (2021) menjelaskan ciri penting dari pembelajaran *open ended* adalah kebebasan siswa untuk menggunakan beberapa metode dan pilihan apa saja yang dianggap paling tepat untuk memecahkan masalah. Dengan kata lain, pertanyaan terbuka bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap masalah yang dibuat oleh guru. Shoimin, (2018) menjelaskan Pembelajaran dengan masalah terbuka berarti pembelajaran menyajikan masalah dengan cara yang berbeda (fleksibilitas) dan solusinya juga bisa beragam (jawaban ganda) dan melatih keterampilan berbahasa.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran dengan menggunakan *open ended* memiliki tahapan yang perlu dilaksanakan sebelum dan melaksanakannya.. Shoimin, (2018) menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran tersenut berisikan perencanaan dan juga pelaksanaan. Untuk lebih jelasnya dapat dapat dijelaskan dalam paragraf dibawah ini:

Tahap pertama dalam model pembelajaran *Open ended learning* adalah Persiapan Sebelum memulai proses belajar mengajar, guru harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan mengajukan pertanyaan masalah yang bersifat terbuka.

Tahapan kedua adalah Pelaksanaan yang terdiri dari 3 bagian yaitu :

Pertama Pendahuluan yang berisikan siswa mendengarkan dorongan guru bahwa apa yang dipelajarinya relevan dengan kehidupan sehari-hari atau bermanfaat sehingga mereka bersemangat dalam belajar. lalu para siswa Menanggapi persepsi guru agar pengetahuan awal mereka tentang konsep yang dipelajari diketahui.

Kegiatan kedua adalah kegiatan inti, yaitu pelaksanaan pembelajaran *incremental*. Dalam kegiatan ini siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang. Para siswa diberikan pertanyaan masalah terbuka. Siswa mendiskusikan soal-soal open problem yang disajikan oleh guru dengan kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok siswa secara bergiliran mengemukakan pendapat atau mengusulkan solusi kelompoknya melalui wakil-wakilnya. Kemudian siswa atau kelompok menganalisis jawaban yang disajikan, mana yang benar dan lebih efektif.

Dan kegiatan terakhir adalah pemberian Tugas akhir, yaitu siswa menyelesaikan apa yang telah mereka pelajari. Kemudian guru menjelaskan kesimpulannya.

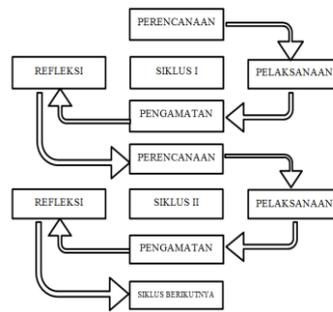
Berdasarkan konsep-konsep yang dikemukakan di atas, model terbuka dapat dikatakan sebagai model proses pembelajaran yang menawarkan pembelajaran dimana prosesnya dimulai dengan menentukan masalah yang akan dibahas. Tugas bersifat terbuka, yaitu. pembelajaran dengan memberikan tantangan untuk siswa supaya mampu menemukan pola pemecahan masalah, menemukan solusi yang berbeda untuk sebuah permasalahan, dan menginterpretasikan solusi masalah. Selain itu, tugas open-ended memberi siswa kesempatan sebanyak mungkin untuk menjawab pertanyaan dengan caranya sendiri, namun tetap benar.

Media yang digunakan sebagai solusi dalam model pembelajaran diatas adalah media puzzle, tergantung dari jenisnya, media puzzle termasuk dalam jenis media visual yaitu. media grafis. Menurut Sudjana & Rivai (2015), media grafis dapat didefinisikan sebagai media yang menghubungkan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terintegrasi melalui kombinasi kata dan gambar. Media puzzle termasuk media grafis karena media puzzle menggabungkan unsur kata dengan gambar sehingga memungkinkan media puzzle menjelaskan konsep dari segi realitas gambar yang ada.

Pembelajaran dengan puzzle memiliki banyak manfaat bagi pembelajaran untuk anak usia SD dikarenakan dalam pembelajaran siswa mencoba mencocokkan sehingga pemahaman siswa mampu diaplikasikan dengan baik dalam kegiatan. Mohan et al,(2018) menjelaskan jika pembelajaran yang dilakukan secara aktif seperti menggunakan puzzle dapat meningkatkan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, pemahaman materi dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kemmis & MC Taggart. Dalam penelitian ini melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi sertarefleksi. Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Wonokromo dengan jumlah Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 1 Wonokromo Kecamatan Mojotengah Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 7 siswa, yaitu terdiri dari 5 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki dengan karakteristik siswa dan kemampuan kompetensi yang bervariasi. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah dengan Soal untuk mengukur hasil belajar dan dianalisis menggunakan teknik kuantitatif diskriptif.



Gambar 1. Alur penelitian

Dalam penelitian tahapan yang dilalui dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Deskripsi tiap tahapan akan dijelaskan pada table berikut.

Tabel 1. Tahapan kegiatan

	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	Merencanakan setting dan waktu, membuat materi dan perangkat pembelajaran, membuat izin penelitian, menyusun rancangan penelitian, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menentukan jadwal	Menetapkan setting dan waktu pelaksanaan penelitian 2 siklus dan tiap siklus 2 kali pertemuan, menetapkan materi pembelajaran, yaitu sesuai kompetensi dasar yang harus dicapai dengan melalui model pembelajaran Open ended learning berbantu media kartu puzzle huruf, membuat izin penelitian, Menyusun rancangan penelitian, Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, Menyusun lembar observasi yang meliputi lembar penilaian ketrampilan, menyusun lembar perbaikan pembelajaran, lembar observasi sikap kemandirian belajar siswa, dan lembar observasi ketrampilan melaksanakan pembelajaran, Menentukan jadwal pelaksanaan refleksi.
Pelaksanaan	Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model <i>open ended lberbantu puzzle</i>	Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model <i>open ended lberbantu puzzle</i>
Pengamatan	Mengamati dan menganalisis pembelajaran di siklus I	Mengamati dan menganalisis pembelajaran di siklus II
Refleksi	Menganalisis dan menentukan apakah harus dilanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak	Menentukan tindak lanjut

Untuk mengukur hasil belajar siswa digunakan instrument soal tes. Untuk menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan analisis kuantitaif deskriptif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar dinyatakan berhasil, jika nilai rata-rata tes hasil belajar 75 dengan ketuntasan belajar 85% pada mata pelajaran Matematika.

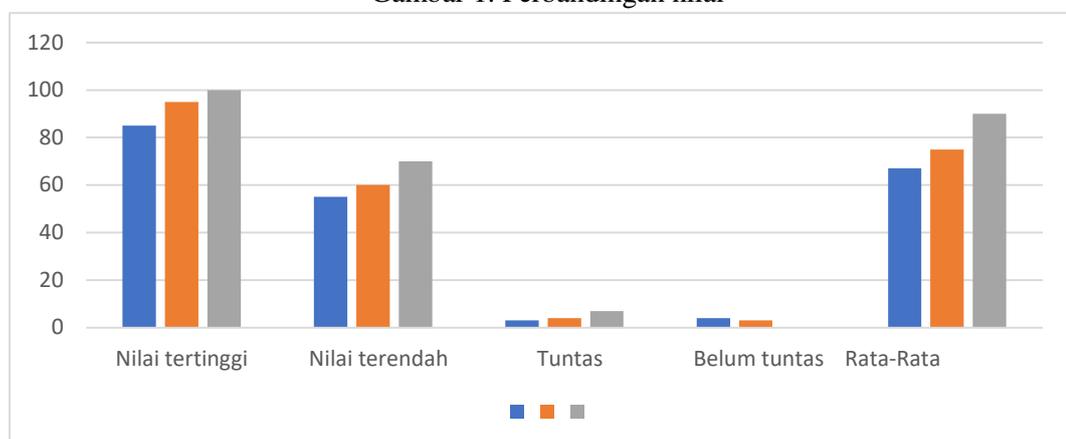
PEMBAHASAN

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dengan Siklus 1

	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
Nilai tertinggi	85	95	100
Nilai terendah	55	60	70
Tuntas	3	4	7
Belum tuntas	4	3	-
Rata-Rata	67	75	90

Pada tabel di atas terlihat dari pra siklus hasil nilai tertinggi 85, nilai terendah 55, dan nilai rata-rata 67. Pada hasil tindakan siklus 1, nilai rata-rata pada siklus 1 menjadi 75 sehingga ada kenaikan 8 point. Ketuntasan belajar siswa mencapai 57% dari yang awalnya sebesar 43%. Pada tabel di atas terlihat siklus 1 hasil nilai tertinggi 95 dan 100 pada siklus 2, nilai terendah 60 pada siklus 1 dan 70 pada siklus 2, dan nilai rata-rata 75 pada siklus 1 dan 90 pada siklus 2, sehingga terjadi kenaikan 15 dan ketuntasan belajar telah mencapai 100%. Sehingga dinyatakan penelitian ini berhasil. Untuk lebih jelasnya dapat disajikan dalam gambar berikut ini.

Gambar 1. Perbandingan nilai



Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Feri (2019) yang menjelaskan pembelajaran open ended berbantu media puzzle memiliki hasil yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi bangun ruang di kelas V MI AlMunawwarah Kota Jambi, karena dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif dan kritis dalam pembelajaran serta melatih pengetahuan siswa sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

SIMPULAN

Melalui penerapan model pembelajaran Open ended learning berbantu media kartu puzzle huruf dapat meningkatkan hasil belajar pada tema Benda,hewan dan tanaman di sekitarku sub tema benda hidup dan tak hidup di sekitar kita mata pelajaran tematik siswa kelas I semester 2 SD Negeri 1 Wonokromo Kecamatan Mojotengah Kabupaten Wonosobo Tahun 2021/2022, dari pra siklus 55 meningkat menjadi 90 pada akhir siklus 2.

REFERENSI

- B. S., Mohan., Nambiar, Vinod., Gowda, Shivaraj & Arvindakshan, Rajeev. 2018. Crossword Puzzle: a Tool for Enhancing Medical Students Learning in Micobiology and Immunology. *International Journal of Researching in Medical Sciences*. Vol 6. No. 3.
- Miftahun Huda, Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2014).
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652.
- Shoimin, A. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Srimaryati & Dewi.2016. Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Min 9 Bandar Lampung
- Sudjana, N, & Rivai, A (2015). *Media Pengajaran*. Cetakan ke-12. Bandung: Sinar. Baru Algensindo
- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbasis media sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175-196.
- Yaniawati R.P,(2018). *Pembelajaran dengan Pendekatan Open-Ended dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa* (Bandung:UIN).