

***METODE PROJECT BASED LEARNING  
MELATIH PEMECAHAN MASALAH  
PADA SISWA SDN 1 CIKUNTUL  
DENGAN MEDIA PUZZLE***

Saoki Rahman, Anis Fitri Nur Masruriyah  
Psikologi, Fakultas Psikologi

[ps19.saokirahman@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:ps19.saokirahman@mhs.ubpkarawang.ac.id)  
[anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id](mailto:anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id)

**ABSTRAK**

Desa cikuntul memiliki beberapa instansi Pendidikan untuk mengembangkan potensi anak-anak di desanya, tentunya anak tidak lepas dari kesulitan atau masalah dalam dunia Pendidikan, strategi pemecahan masalah dikembangkan sebagai suatu cara yang memberi kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, mengamati hasil tindakannya, banyak sekali metode yang dapat dilakukan pengajar dalam menerapkan pemecahan masalah namun aktualnya, pengajaran metode ceramah masih mendominasi di kalangan sekolah dasar, gaya mengajar ini membuat anak-anak menjadi bosan, maka dari itu peneliti mencoba dengan metode lain, salah satunya dengan metode model pembelajaran Project Based Learning, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dilakukan pada Kamis Tanggal 21 Juli 2022 yang dilaksanakan di SDN 1 Cikuntul, Kec. Tempuran Kab.Karawang, Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan melatih pemecahan masalah pada siswa SDN 1 Cikuntul dengan media *puzzle*, Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *puzzle* dalam melihat kemampuan pemecahan masalah pada siswa SDN 1 Cikuntul yang di ambil dari 4 grup dimana setiap grup terdiri dari 8-10 siswa, hasil menunjukkan para siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan *puzzle* yang diberikan, dari 30 menit yang diberikan, hanya satu kelompok yang dapat menyelesaikan *puzzle* nya, pembelajaran-pembelajaran lain seperti belajar matematika menggunakan monopoli, ataupun pemanfaatan teknologi seperti aplikasi *quizizz* dapat dijadikan salah satu sarana dalam pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Kata Kunci: Cikuntul, *Metode Project Based Learning*, Pemecahan Masala

## PENDAHULUAN

Cikuntul merupakan desa yang terletak di bagian utara daerah Karawang, tepatnya di Kecamatan Tempuran, Kabupaten Karawang, berbatasan dengan desa tempuran di sebelah timur, dan sumberjaya di sebelah barat, dengan jumlah penduduk 7845. Mayoritas penduduk desa cikuntul adalah petani dan sebagian kecil pedagang, daerah ini memiliki UMKM yang cukup banyak, mulai dari jengkol Krispi, Telor Asin, rengginang, Kripik sukun dan masih banyak UMKM lain nya, selain itu cikuntul juga memiliki beberapa instansi Sekolah Dasar maupun madrasa Aliyah, seperti SDN 1 Cikuntul, SDN 2 cikuntul, MI Tarbiyatul Athfal, Pesantren Miftahul banat, dengan beberapa instansi ini cukup untuk mencerdaskan anak-anak desa cikuntul, baik dari segi pengetahuan maupun agama.

Dalam (Pratiwi, M. R., Mukaromah, M., & Yanuarsari, D. H. 2022) “Sekolah merupakan tempat kedua anak belajar setelah di tataran keluarga, Tahapan pendidikan formal yang dilalui anak akan menjadi dasar pendidikan moral dan perilaku pada anak.” Menurut UUD 1945 “Pendidikan Sekolah Dasar adalah suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun, serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang usianya berkisar antara 7 sampai 13 tahun, dan sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya.” (Restian, A., & Ekowati, D. W. 2020)

Masa perkembangan anak-anak di sekolah dasar merupakan masa peralihan dari kanak-kanak awal menuju anak-anak akhir, pada umum nya anak-anak ini sudah mencapai usia 6 tahun, dimana perkembangan jasmani dan rohani sudah menuju ke arah sempurna, pada masa ini juga disebut sebagai usia matang untuk anak-anak belajar.” (Sabani 2019).

Sedangkan dalam perkembangan kognitif nya, anak sekolah dasar sudah memasuki tahap operasional konkrit atau *concrete operational*, dimana tahap ini terjadi pada rentan usia 7-11 tahun. tahap ini dimulai dengan tahap *progressive decentering* pada usia tujuh tahun. Sebagian besar anak telah memiliki keahlian untuk mempertahankan ingatan mengenai ukuran, panjang atau jumlah benda cair. yang dimaksud ingatan yang dipertahankan adalah gagasan bahwa satu kuantitas akan tetap sama walaupun penampakan luarnya terlihat berubah (Marinda, 2020).

Dalam perkembangan sosial nya, anak sekolah dasar mempunyai tugas utama yaitu kerja Keras vs Rasa *Inferior* (Usia 6-12 tahun). Pada tahap ini juga, anak mulai mampu bekerja keras untuk dapat menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik. Jika pada tahap ini anak tidak berhasil menyelesaikan tugas perkembangan sosial nya, maka kedepannya anak akan menjadi pribadi yang rendah diri (*minder*) dan tidak mampu menjadi pemimpin, Maka dari itu perlu metode pembelajaran yang cocok untuk membantu anak dalam memecahkan permasalahannya. (Maria, 2018).

Gick (dalam Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. 2022) mengatakan bahwa “metode pemecahan masalah adalah suatu metode yang memberi kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membentuk keputusan, mengamati hasil tindakannya. Pemecahan masalah juga menekankan pada proses ilmiah untuk melakukan suatu penemuan dalam mengatasi kesenjangan yang ada dan terjadi di lingkungannya. dikarenakan anak-anak dalam kehidupannya juga menemui hambatan dan masalah yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting karena akan membangun kemampuan berpikir kritis, logis, juga sistematis.” Menurut Lestari, 2020 “Kemampuan anak dalam memecahkan persoalannya (*problem solving*) juga bisa menaikkan kemampuan kognitifnya baik dalam kecerdasan maupun kreativitasnya dalam memecahkan masalahnya sendiri, mereka masih memerlukan bantuan orang tua atau pengajar pada menerapkan *problem solving* pada dilema sehari-hari.” (Lestari, 2020)

Menurut Hidayat, (dalam Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. 2022) “Kemampuan pemecahan masalah pada anak juga dapat diajarkan pada waktu anak bermain *puzzle*. *Puzzle* adalah permainan edukatif yang berbentuk kepingan gambar yang nantinya akan disusun anak menjadi bentuk utuh menggunakan pikirannya.” Menurut Oktavianto (dalam Sari, 2018) “*Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan daya ingatan siswa. Permainan *puzzle* ini memiliki banyak manfaat karena anak mengasah otak untuk mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk untuk melatih kesabaran dan memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan kepingan *puzzle* secara mandiri dan benar.” (Sari, 2018)

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, bahwa di SDN 1 Cikuntul, Metode pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan dengan metode ceramah, hal ini dapat menimbulkan kebosanan anak-anak jika terlalu sering dan tidak di berikan cara pengajaran/metode lain, maka dari itu penulis mencoba melakukan

pembelajaran dengan metode lain, salah satunya adalah dengan metode model pembelajaran Project Based Learning,

Menurut Afriana (dalam Nurhayati, A. S., & Harianti, D. 2015), “pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. ini adalah suatu model pengajaran yang berorientasi agar siswa dapat memahami secara mandiri dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi sehingga dapat menghasilkan suatu proyek atau karya nyata.” (Nurhayati, A. S., & Harianti, D. 2015),

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian dengan judul “*Metode Project Based Learning* Melatih Pemecahan Masalah pada Siswa SDN 1 Cikuntul dengan media *puzzle*” menggunakan pendekatan kualitatif karena, “merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi atau gabungan.” (Sugiyono, 2017: 1-2 dalam Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. 2022).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada Hari Kamis, Tanggal 21 Juli 2022 yang dilaksanakan di SDN 1 Cikuntul di Desa Cikuntul, Kec. Tempuran, Kab.Karawang,

### **Target/Subjek Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan melatih pemecahan masalah pada siswa SDN 1 Cikuntul dengan media *puzzle*, diharapkan siswa dapat mengambil manfaat dari permainan *Puzzle* yang telah diberikan, serta dapat menangani masalahnya sendiri.

### **Prosedur Pelaksanaan**

Para siswa diperkenalkan terlebih dahulu mengenai penggunaan *puzzle*, setelah siswa memahami penggunaan media *puzzle*, peneliti membagi siswa kedalam 4 kelompok, dimana dalam setiap kelompok terdiri dari 8 sampai 10 orang, setelah kelompok terbentuk, peneliti meletakkan *puzzle* pada bagian tengah meja agar semua dapat berkumpul dan bekerja sama, waktu yang diberikan oleh peneliti 30 menit namun sifatnya kondisional, ketika 30 menit masih

ada kelompok yang belum menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut, maka peneliti menambah waktu 10 menit, ketika 10 menit telah berakhir, semua peserta harus mengangkat tangannya dan tidak boleh memegang ataupun menyentuh *puzzle* lagi, setelah permainan selesai, peneliti melakukan tanya jawab singkat,

### **Instrumen dan Teknik Analisis Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Nawawi dan Martini (dalam Arischa, 2019) “observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak pada suatu gejala-gejala pada objek penelitian. Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti guna menyempurnakan penelitian agar mencapai hasil yang maksimal.” Menurut Sugiyono (dalam Arischa, 2019), “wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal yang responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit.” Menurut Sugiyono (dalam Arischa, 2019), “dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.” Menurut Arikunto (dalam Arischa, 2019), menyebutkan “dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, jurnal, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.” Dalam penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu menganalisis penggunaan *puzzle* dalam melihat kemampuan pemecahan masalah siswa SDN 1 Cikuntul, Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara naratif atau bentuk kata-kata.

### **Hasil Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *puzzle* dalam melihat kemampuan pemecahan masalah pada siswa SDN 1 Cikuntul yang di ambil dari 4 grup dengan setiap grup terdiri dari 8-10 siswa, data menunjukkan para siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan *puzzle* yang diberikan, dari 30 menit yang diberikan, satu kelompok menyelesaikan waktu tepat 30 menit, dan 3 kelompok masih berusaha menyelesaikan permainan dengan tambahan 10 menit, dari catatan waktu yang di dapat kelompok tiga adalah kelompok yang menyelesaikan *puzzle* terlebih dahulu dengan waktu 30 menit, selanjutnya disusul dengan kelompok satu dengan waktu 32 menit, kelompok dua dengan 34 menit, dan terakhir kelompok 4 dengan waktu 35 menit.



Gambar B.1 1 Dokumentasi Observasi kelompok 1

Pada gambar B.1 1 Merupakan hasil dokumentasi dari kegiatan Permainan *puzzle* Pada kelompok 1, pada kegiatan ini peneliti melakukan observasi dari awal pelaksanaan hingga *puzzle* tersusun dengan sempurna, dari observasi didapat prilaku yang muncul sebagai berikut,

Kelompok 1: terlihat beberapa anak fokus memperhatikan *Puzzle*, beberapa anak menggaruk-garuk kepala, menopangkan dagu pada tangan, sesekali memutar-mutarkan *puzzle* nya, terlihat beberapa anak menengok team lain,



Gambar B.1 2 Dokumentasi Observasi Kelompok 2

Pada gambar B.1 2 Merupakan hasil dokumentasi dari kegiatan Permainan *puzzle* pada kelompok 2, pada kegiatan ini peneliti melakukan observasi dari awal pelaksanaan hingga *puzzle* tersusun dengan sempurna, dari observasi didapat prilaku yang muncul sebagai berikut,

Kelompok 2: terlihat beberapa anak menggaruk-garuk ulangnya, beberapa anak terlihat memainkan jari-jarinya, beberapa anak menepuk pundak temannya, beberapa anak membolak-balikan bagian *puzzle*, beberapa anak berteriak memberi semangat,



Gambar B.1 3 Dokumentasi Observasi Kelompok 3

Pada gambar B.1 3 Merupakan hasil dokumentasi dari kegiatan Permainan *puzzle* Pada kelompok 3, pada kegiatan ini peneliti melakukan observasi dari awal pelaksanaan hingga *puzzle* tersusun dengan sempurna, dari observasi didapat perilaku yang muncul sebagai berikut,

Kelompok 3: terlihat mata nya fokus pada rangkaian *puzzle*, terlihat beberapa anak mata nya mengarah ke bagian kiri atas, beberapa anak terlihat diam hening, beberapa anak terlihat membetulkan jilbab nya, beberapa anak menyambung *puzzle* sebelum di taruh pada tempatnya,



Gambar B.1 4 Observasi kelompok 4

Pada gambar B.1 4 Merupakan hasil dokumentasi dari kegiatan Permainan *puzzle* Pada kelompok 4, pada kegiatan ini peneliti melakukan observasi dari awal pelaksanaan hingga *puzzle* tersusun dengan sempurna, dari observasi didapat perilaku yang muncul sebagai berikut,

Kelompok 4: Terlihat beberapa anak menggerak-gerakan badan nya, beberapa orang terlihat menggaruk kepala nya, beberapa anak berteriak-teriak, beberapa anak memainkan kaki nya, beberapa anak memainkan baju nya,

Indikator tanya jawab singkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *referensi* dari jurnal penelitian sebelum nya yang ditulis oleh dwi prasyowati, diyah hariyanti, purwadi.

terkait penelitian tentang analisis penggunaan puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak, berikut adalah indikator yang diteliti:

Indikator	Item Pernyataan
Mengenalmasalah	1. Anak menyebutkan masalah yangdihadapinya
	2. Anak menjelaskankronologi masalah yang dihadapinya
Mengenal penyebab masalah	3. Anak mengenal penyebab masalah yang terjadi pada Cerita
Menemukanbeberapa solusi	4. Anak menyebutkan beberapa solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikanmasalah
Memprediksihambatan	5. Anak memprediksi konsekuensi/ hambatan dari solusiuntuk menyelesaikan Masalah
Mempraktekansolusi	6. Anak mencoba mempraktikan solusi untuk menyelesaikanmasalah

Tabel .1.1 Tabel Indikator

Dari Tabel 1.1 digunakan sebagai acuan dalam melakukan tanya jawab singkat, berikut adalah data yang di dapat dari siswa SDN 1 Cikuntul:

1. Anak dapat menyebutkan masalah yang dihadapi: beberapa anak berpendapat bahwa masalah yang dihadapi saat memainkan permainan puzzle adalah, kurang fokus, terlalu sempit tempat nya, berisik, tidak kompak, bingung dengan bentuk nya, saling berebut
2. Mereka menjelaskan kronologi yang dihadapi seperti berselisih dengan teman saat menyusun *puzzle*, dan sulit bergerak karena bergerombol,
3. Mereka menyebutkan penyebab masalahnya: Karena tidak kompak atau komunikasi buruk, selalu berebutan dalam menyusun, berisik karna temen-nya teriak-teriak.
4. Solusi dari permasalahan yang dihadapi adalah, mereka menyebutkan jika dikasih puzzle per bangku pasti bisa lebih cepat selesai,
5. Tidak bisa dijawab, terlihat anak-anak hening hening dalam beberapa waktu
6. Mereka ingin mencoba kembali permainan *puzzle* setelah permainan selesai



Gambar B.1 5 adalah gambar dokumentasi setelah selesai kegiatan, dokumentasi sebagai bentuk kenag-kenangan bersama anak SDN 1Cikuntul.

## **Kesimpulan dan Rekomendasi**

### **Kesimpulan:**

Dari data observasi dan wawancara yang telah dilakukan, terlihat siswa SDN 1 cikuntul, masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah, terlihat dari 30 menit yang diberikan, hanya satu kelompok yang dapat menyelesaikan puzzle nya dengan tepat waktu, dari 6 pertanyaan yang diajukan, hanya satu nomor yang tidak bisa dijawab. Artinya mereka cukup mampu untuk memahami konsep pemecahan masalah, namun mereka butuh stimulus agar dapat memahami lebih jauh konsep pemecahan masalah.

### **Rekomendasi:**

Pemecahan Masalah pada anak akan berkembang baik seiring bertambah usia dan *kognitif* nya, namun tidak salah ketika anak diberikan stimulus untuk mengembangkan bagaimana mereka memecahkan masalah, berikut ini ada metode dan pemecahan masalah dalam belajar yang dapat dilakukan

1. Untuk pemecahan masalah yang berkaitan dengan hitungan (matematika) guru bias mencoba media monopoli sebagai contoh *real* nya, dimana dalam permainan monopoli ada yang bertugas sebagai bank, dimana tugasnya adalah menghitung.
2. Media *quizizz* sebagai media pembelajaran, dimana di era teknologi zaman sekarang sudah semakin canggih, aplikasi ini dirasa sesuai untuk meningkatkan motivasi siswa, Metodenya adalah membagi beberapa kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas, dimana tolak ukur dari game ini adalah nilai dan kecepatan dalam menjawab.
3. Menyempatkan untuk belajar di luar ruang 1 kali dalam satu bulan dalam dengan tanggal yang tidak ditentukan, artinya acak, agar anak-anak tidak berfokus pada satu tanggal
4. Berikan apresiasi ketika anak berhasil Melakukan suatu pekerjaan Seperti Ucapan ataupun hadiah

## DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93-100.
- Arischa, S. (2019). Analisis beban kerja bidang pengelolaan sampah dinas lingkungan hidup dan kebersihan kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau*, 6(1), 8.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108.
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). Perkembangan aspek sosial-emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Nurhayati, A. S., & Harianti, D. (2015). Model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Restian, A., & Ekowati, D. W. (2020). Pengejawantahan Pendidik Sekolah Dasar yang Profesional dan Berdaya Saing Nasional dan International. *Membangun Optimisme Meretas Kehidupan Baru dalam Dunia Pendidikan*, 1, 112.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6–7 Tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).