

Peningkatan Kemampuan Menginterpretasi Soal HOTS Mata Pelajaran Sosiologi melalui Media Puzzle pada Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 1 Gunungkidul

Dyah K Nurhidayah
MAN 1 Gunungkidul
E-mail: dyahknur@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Problem Based learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan belajar aktif pada siswa. Pembahasan materi lebih menekankan pada pembelajaran faktual. Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan menginterpretasikan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) menggunakan media Puzzle. Metode yang dilakukan melalui dua siklus dengan teknik pengambilan data dilakukan dengan metode wawancara dan observasi serta tes. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan model Problem Based Learning dan penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan menginterpretasi soal yang berkarakter Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada mata pelajaran sosiologi. Hal itu terbukti dengan adanya peningkatan perolehan nilai mata pelajaran sosiologi yang signifikan, mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 9.2%. Perubahan yang dapat dilihat adalah siswa belajar aktif dan inovatif, karena penggunaan puzzle memberi nuansa belajar sambil bermain, sehingga suasana menyenangkan dan menggembirakan sekaligus menantang. Model PBL dapat diterapkan pada mata pelajaran yang memiliki karakter yang sama dengan mata pelajaran sosiologi. yaitu mata pelajaran serumpun. Media Puzzle merupakan alternatif yang dapat digunakan dalam membantu proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa.

Kata Kunci: *HOTS, Media Puzzle, Problem Based Learning*

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia merupakan sesuatu yang sangat penting, namun masih kalah jauh dengan beberapa negara di dunia, bahkan di Asia tenggara. Padahal sudah sejak lama pendiri negara (*founding fathers*) telah dengan jelas menuangkan konsep pendidikan dalam Pembukaan UUD 1945, yang dijabarkan dalam Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa, 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. Peserta didik sendiri adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Ketentuan normatif tersebut menegaskan perlu adanya upaya untuk mewujudkan kebijakan dalam undang-undang dengan cara menentukan tindakan, berupa perencanaan pembelajaran yang baik agar dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan melalui proses pembelajaran yang menarik, khususnya mata pelajaran sosiologi.

Sosiologi merupakan mata pelajaran dengan karakteristik yang membutuhkan pemahaman teoritik, sekaligus kemampuan analisa dengan menginterpretasi/menafsirkan teori ke dalam kasus-kasus fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Dalam mata pelajaran sosiologi

inilah dibutuhkan keterampilan mengidentifikasi fenomena sosial ke dalam teori yang ada. Mata pelajaran sosiologi selain menuntut untuk kemampuan pemahaman dengan menghafal teori juga kemampuan melakukan analisa dengan jalan terampil dalam menafsirkan atau menginterpretasi data atau gejala-gejala sosial yang sedang terjadi dan menjadi topik pengamatan.

Keterampilan atau kemampuan inilah yang masih sulit dan dirasakan menjadi beban peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran sosiologi. Apalagi dengan model pembelajaran yang terus berkembang mengikuti perkembangan abad revolusi industri 4.0, tentunya soal-soal yang di ujikan merupakan soal yang membutuhkan kemampuan analisa, yang masuk ranah C4 sampai dengan C6 menurut teori Taksonomi Blum.

Dari data sementara, dapat dilihat hasil nilai mata pelajaran sosiologi yang menggunakan soal-soal HOTS masih kurang maksimal. Dilihat pada data yang peneliti ambil dengan acak, perolehan nilai mata pelajaran sosiologi menunjukkan ketuntasan belajar hanya mencapai 36%, sisanya 64% data menunjukan tidak tuntas belajar (Data diambil dari hasil ujian PAS). Hasil ketuntasan belajar masih sangat rendah ini terus-menerus terulang, sehingga dibutuhkan evaluasi dan refleksi terkait keadaan sebagaimana tersebut di atas.

Rendahnya keterampilan berfikir pada peserta didik dalam menghadapi bentuk-bentuk soal pada tingkat C4 dan C6 menurut Taksonomi Bloom, tentunya memerlukan upaya penelitian tindakan kelas dalam menghadapi permasalahan tersebut. Selama ini, siswa pada program IPS masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran sosiologi dan menerapkan keterampilan menginterpretasi soal-soal kasus atau fenomena yang terjadi di masyarakat ke dalam teori-teori yang ada. Apalagi jika fenomena sosial dituangkan dalam bentuk soal kasus yang masuk kategori HOTS. Oleh sebab itu, diperlukan adanya treatment/perlakuan khusus dalam memberi pemahaman dan kemampuan menganalisa soal, dengan model dan atau media yang berbeda. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat mendorong peserta didik belajar berfikir kritis dan memiliki keterampilan memecahkan masalah. Pengalaman yang diperoleh dari mengamati fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar siswa, tentunya akan memberikan gambaran yang kongkrit atas permasalahan yang terjadi, sehingga akan meningkatkan kemampuan menginterpretasikan kasus tersebut kedalam teori-teori mata pelajaran. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik mata pelajaran sosiologi yang cenderung mengamati fenomena-fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Fenomena sendiri berasal dari bahasa Yunani, "phainomenon", atau "apa yang terlihat", fenomena juga bisa berarti suatu gejala, fakta, kenyataan, kejadian dan hal-hal yang dapat dirasakan dengan panca indra, bahkan hal-hal yang mistik atau klenik. Kata turunan adjektif, fenomenal, berarti: "sesuatu yang luar biasa". Fenomena terjadi di semua tempat yang bisa diamati oleh manusia. Suatu kejadian adalah suatu fenomena, suatu benda merupakan suatu fenomena, karena merupakan sesuatu yang dapat dilihat. Adanya suatu benda juga menciptakan keadaan ataupun perasaan, yang tercipta karena keberadaannya. Fenomena adalah rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kaca mata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu.

Puzzle sendiri menurut Anne Ahira, merupakan model pembelajaran yang kooperatif pada siswa dengan memberikan ruang berfikir dan bermain. Siswa diajak bermain namun tanpa disadari dalam permainan tersebut dikondisikan dengan materi-materi sosiologi yang sedang dipelajari. Belajar melalui permainan dengan media puzzle tentunya akan menantang, menyenangkan, mengembirakan siswa, apalagi dikerjakan secara berkelompok. Penerapan media puzzle dalam proses belajar mata pelajaran sosiologi tentunya membuat siswa tidak merasakan tekanan untuk berfikir dalam melakukan analisa, karena puzzle merupakan media yang membutuhkan

kemampuan dalam membentuk gambar atau obyek yang diinginkan oleh yang membuat puzzle (guru).

Penerapan Media Puzze dalam Menginterpretasi Soal HOTS pada Materi Sosiologi

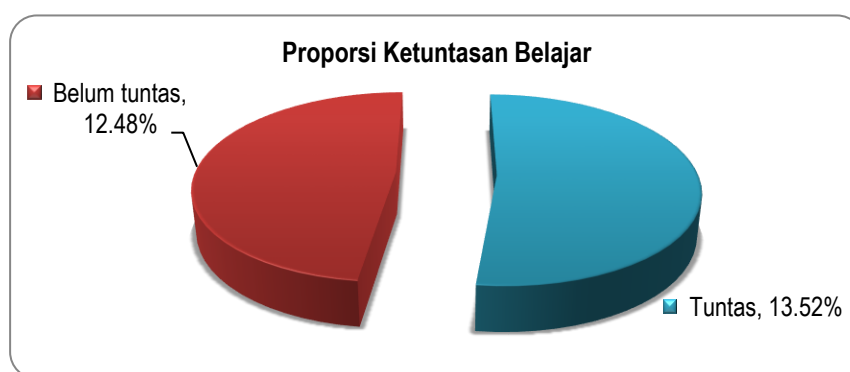
Pada umumnya, penggunaan media puzzle sama dengan media gambar lain yang biasa di gunakan, namun, puzzle lebih memberikan efek game atau permainan dan persaingan dalam upaya menyelesaikan masalah yang diberikan. Selama penggunaan model PBL dengan media puzzle ini, siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal-soal materi Sosiologi yang diberikan. Para siswa merasa bersaing untuk segera menyelesaikan dengan batas waktu yang telah ditentukan.

Proses pembelajaran dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan dilaksanakan dengan menyiapkan skenario pembelajaran model PBL, RPP, LKS, media puzzle yang telah di desain dengan gambar berupa foto-foto fenomena yang terjadi di masyarakat, lembar pengamatan dan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disiapkan dengan langkah-langkah kerja yang ditentukan, siswa membahas tentang memahami pengelompokan sosial di masyarakat dari sudut pandang dan pendekatan sosiologis; menalar tentang terjadinya pengelompokan sosial di masyarakat dari sudut pandang dan pendekatan sosiologis. Siswa dibagi ke dalam kelompok kerja yang setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Siswa dibekali dengan instrumen kerja yang mengarah pada penyelesaian soal-soal yang masuk karakteristik HOTS, yang telah dituangkan dalam media puzzle. Instrumen kerja meliputi indikator: semangat, motivasi, kerjasama, keaktifan, tanggungjawab, disiplin dan kemampuan komunikasi dengan teman.

Adapun data nilai perolehan pada tes yang dilakukan pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Nomor	Nilai	F	X	FX	FCA	%
1	9-10	6	9.5	57	6	24%
2	7-8	13	7.5	97.5	18	52%
3	5-6	6	5.5	33	25	24%
4	3-4	0	0	0	25	0%
		N = 25		$\sum fx / N = 7,5$		



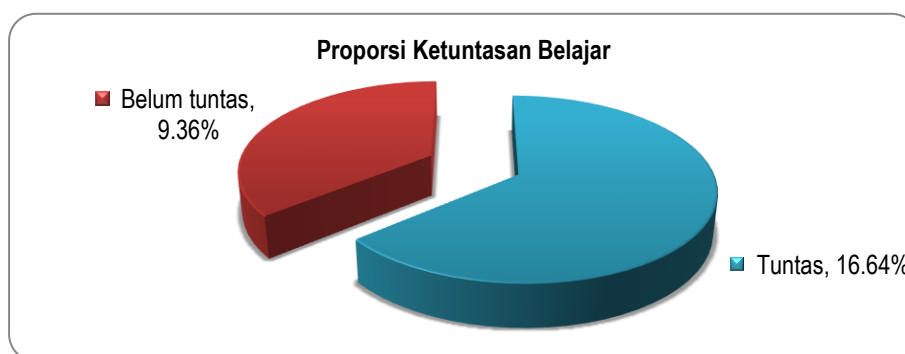
Gambar 1. Hasil Tes Tertulis pada Siklus I

Hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 34% (data umum yang diambil pada saat PAS), meningkat menjadi 52% saat telah dilakukan treatment melalui siklus yang pertama. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan ketuntasan belajar sebesar 18%.

Pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar pada siklus II tidak jauh berbeda dengan proses belajar pada siklus I. Siklus II dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan soal-soal HOTS, karena hasil belajar pada siklus I belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Adapun data nilai perolehan pada tes yang dilakukan pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Nomor	Nilai	F	X	FX	FCA	%
1	9-10	10	9.5	95	10	40%
2	7-8	10	7.5	75	20	40%
3	5-6	4	5.5	22	24	16%
4	3-4	1	3.5	35	25	4%
		N = 25	$\sum fx / N = 277 = 9.8$			



Gambar 2. Hasil Tes Tertulis pada Siklus II

Dari tabel 2 dapat dilihat siswa yang meraih nilai > 7 mengalami kenaikan dari 18 siswa menjadi 20 siswa, dengan rata-rata perolehan nilai Siswa Kelas XI IPS 1, antara siklus 1 dengan siklus ke 2 mengalami kenaikan signifikan yaitu 9.2%. Pada tes berikutnya, terdapat kenaikan ketuntasan belajar dari 52% pada siklus 1 menjadi 64% pada siklus ke 2. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan pada penggunaan model PBL dan media puzzle meningkatkan semangat atau motivasi belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat memberi pengaruh terhadap hasil yang ingin dicapai. Pada dasarnya, pembelajaran yang baik memerlukan tindakan yang tepat untuk mendorong siswa berpartisipasi secara aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Pembelajaran yang baik hendaknya dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi.

Model PBL memberikan pembelajaran tentang fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga memberi pengalaman kongkrit pada siswa terhadap gambaran/topik yang dibahas. Media puzzle menjadi pendukung yang mengandung unsur bermain (*game*) dan tantangan untuk menyelesaikan tahapan-tahapan belajar yang harus dilalui. Pembelajaran dengan model PBL yang dilaksanakan dengan pola kerja kelompok memunculkan kemampuan kerjasama tim dan pembelajaran interaktif, mendorong terbentuknya sikap kerjasama di antara siswa. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok akan menyebabkan terjadinya diskusi kecil dalam melakukan analisa topik yang dibahas, hal itu memicu kemampuan dalam mengemukakan pendapat, bertukar pengetahuan, mengasah pikiran yang menyebabkan siswa mendapat

pengalaman belajar langsung bersama teman-temannya. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok menyebabkan suasana gembira dan menumbuhkan rasa tanggungjawab untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Di sinilah kegiatan eksplorasi terjadi, guru bersama siswa dapat mencari berbagai informasi yang luas untuk mendapatkan pemahaman melalui sumber belajar yang variatif, yang tersedia di lingkungan alam sekitar. Fenomena sosial dapat dijadikan topik pembahasan yang sangat menarik, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan/keterampilan siswa dalam memahami materi, dalam hal ini kemampuan menginterpretasi soal-soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Problem Based Learning merangsang siswa untuk aktif, karena guru memberikan peluang siswa untuk membaca dan menuliskan hasil pikirannya melalui diskusi-diskusi yang bermakna antar siswa, dengan tidak membedakan karakteristik siswa dalam satu kelas. Kegiatan ini memberikan kesempatan bertukar pengetahuan dan pengalaman antara siswa. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator kepada siswa, dan lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi dan inovasi secara bebas namun tetap dalam koridor pembelajaran yang telah direncanakan.

Dari pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat perbedaan yang signifikan tentang hasil belajar dalam keterampilan berfikir dalam menghadapi soal HOTS, yaitu: 1) Jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas pada siklus 1 berjumlah 18 siswa, sedang pada siklus 2, menjadi 20 siswa; 2) Data menunjukkan rata-rata nilai siswa pada siklus 1 adalah 7.5 dan siklus 2 adalah 9.8. Jadi, rata-rata perolehan nilai saat siklus 1 dengan siklus 2 mengalami kenaikan sebesar 9.2%. Adanya kenaikan perolehan nilai ketuntasan dan nilai rata-rata kelas merupakan gambaran adanya indikator yang baik bahwa penggunaan model PBL dengan media puzzle yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan menginterpretasi soal-soal HOTS.

Simpulan

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* menggunakan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan menginterpretasi soal yang berkarakter *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada mata pelajaran sosiologi. Hasil penelitian pada siswa di MAN 1 Gunungkidul menunjukkan adanya peningkatan perolehan nilai mata pelajaran sosiologi yang signifikan, mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 9.2%. Penggunaan model pembelajaran PBL menggunakan media puzzle mendorong siswa belajar aktif dan inovatif, dan memberi nuansa belajar sambil bermain, sehingga suasana menyenangkan dan menggembirakan sekaligus menantang. Media puzzle menjadi alternatif yang dapat digunakan dalam membantu proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa.

Daftar Pustaka

- Ariyana, Yoki., dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi, Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Dimiyati dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fanani, Ahmad., dan Dian Kusmaharti. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Universitas Negeri Jakarta, Vol 9 No 1. 2018.

- Heong, Y. M., dkk, 2012. "The need analysis of learning higher order thinking skills for generating ideas". *Elsevier Procedia Social and Behavioral science* 59: 197-203.
- Herawati, Rahayu, dkk. "Pengembangan Asesmen HOTS pada Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain Dengan Benda-Benda Di Sekitar". *Pedadidaktika Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1 No 2. 2014.
- King, Fj., Ludwika Goodson, M.S., dan Faranak Rohani. 2013. *Higher Order Thinking Skills: Definition. Teaching Strategies, Assessment*. A publication of the Educational Services Program.
- Pratiwi, Poerwanti Hadi, dkk. "Pengembangan Modul mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi HOTS". *Cakrawala Pendidikan*, Edisi Juni 2017. Th XXXVI No 2. 2017.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wasisto, Agus. 2018. *Cara Mudah Melakukan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Wasito, Agus. 2019. *Pembelajaran & Penilaian HOTS Higher Order Thinking Skills*. Yogyakarta: Anom Pustaka