

## Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Abad 21 melalui Metode Puzzle dan Role Play

Siti Nur Hidayati<sup>1</sup>, Anifatur Rizqiyah<sup>2</sup>, Nadya Dwi Luckita<sup>3</sup>, Eka Nurhayati<sup>4</sup>,  
M. Syarifudin<sup>5</sup>, Ani Anjarwati<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Panca Marga

Email: [sitinurhidayati036@gmail.com](mailto:sitinurhidayati036@gmail.com)

### Abstrak

Penerapan metode pembelajaran yang kurang kreatif mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuat metode puzzle dan role-playing mengenai siklus hidup hewan di kelas IV SDN Mangunharjo 7 Probolinggo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas empat untuk tahun ajaran 2022/2023 dengan menggunakan total 31 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, metode wawancara, dan metode penyebaran kuesioner atau kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 77,5%. Capaiannya masih dalam kriteria baik. Namun pada siklus 2 hasil pengamatan belajar siswa memperoleh persentase implementasi hampir 100%, yang merupakan kriteria yang sangat baik. Untuk pencapaian 95%. Dari hasil tersebut, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mencapai 100%, yang memiliki kriteria sangat baik sesuai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil tersebut, untuk siklus II kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil.

**Kata kunci** : Kurikulum Merdeka; 21st Century Skills, Critical Thinking, Puzzle; Role Play

### Abstract

The application of learning methods that are less creative results in a lack of effectiveness in learning. This study aims to create a puzzle and role-playing method regarding the life cycle of animals in class IV SDN Mangunharjo 7 Probolinggo. This research is development research using the PTK model (Classroom Action Research). The subjects of this study were all fourth-grade students for the 2022/2023 school year using a total of 31 students. Methods of data collection are done by observation, interview methods, and methods of distributing questionnaires or questionnaires. The data analysis technique used is a qualitative descriptive analysis technique. The results of observations carried out by researchers in cycle 1 obtained a percentage of 77.5%. The achievement is still in good criteria. However, in cycle 2, the results of observing student learning obtained a percentage of implementation of almost 100%, which is a very good criterion. For the achievement of 95%. From these results, the implementation of learning in cycle II reached 100%, which had very good criteria according to the indicators of success. Based on these results, for cycle II the learning activities are said to be successful.

**Keywords** : Independent Curriculum; 21st Century Skills, Critical Thinking, Puzzles; Role Play

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, Indonesia telah memperbaiki kualitas pendidikannya. Hal ini telah terbukti dengan adanya pembaruan kurikulum dan sistem pendidikan dalam proses belajar mengajar secara berlangsung. Perkembangan teknologi saat ini telah didukung infrastruktur, personal komputer, dan internet telah memberikan dampak bagi segi-segi kehidupan manusia terutama dalam hal pendidikan. salah satu unsur penting pada pendidikan ialah pada pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran pada era kini ialah belajar dapat dilakukan di tempat mana saja, kapan saja, menggunakan siapa saja, serta melalui sumber belajar apa saja (Depiani, dkk. 2019). Dalam perkembangan teknologi yang sangat maju, dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih kreatif.

Pendidikan adalah suatu kegiatan universal pada kehidupan manusia. Sebab pada hakikatnya, pendidikan artinya usaha insan untuk memanusiaikan insan itu sendiri, yang diartikan menjadi memberdayakan insan (Mutiasih, dkk. 2021). Meskipun pendidikan merupakan gejala yang awam dalam setiap kehidupan manusia, tetapi disparitas filsafat serta etos yang dianut oleh masing-masing bangsa atau rakyat serta individu menyebabkan disparitas penyelenggaraan aktivitas pendidikan tersebut, dengan demikian selain bersifat universal pendidikan pula bersifat nasional (Green, dkk., 2020).

IPA yaitu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar sebab mempelajari perihal lingkungan kurang lebih serta kegiatan sehari-hari mata pelajaran ini membahas perihal berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan menggunakan teori selama proses pembelajaran. Pembelajaran IPA siswa diberikan kesempatan buat bereksperimen dan mencoba sendiri serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman eksklusif untuk mengembangkan kompetensi agar memahami alam kurang lebih secara ilmiah. di dalam pembelajaran IPA, siswa didorong untuk menemukan sendiri serta mentransformasikan informasi kompleks, mengecek isu baru menggunakan hukum-hukum lama di dalam pikirannya, serta merevisinya apabila hukum-hukum itu tidak lagi sinkron. Supaya benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu buat dirinya, dan bersusah payah menggunakan inspirasi atau idenya. Namun kenyataannya, mata pelajaran IPA siswa hanya berpusat pada guru. Sehingga, siswa akan merasa bosan serta pembelajaran tersebut tidak menyenangkan. Jadi, seharusnya siswa dalam mata pelajaran ini eksklusif terjun pribadi melihat alam kurang lebih berasal hal-hal yang praktis di jangkau.

Peran aktif siswa diperlukan buat seluruh mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran tema cita-citaku pada muatan IPA tentang siklus hidup hewan. Penyampaian materi tersebut tidak cukup hanya menggunakan buku materi ajar, tetapi juga memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkan peserta didik pada memahami konsep dan melatih keaktifan siswa (Faridy, dkk., 2019). perlunya pemahaman konsep yang sinkron, agar pengetahuan yang diperoleh peserta didik dapat selalu diingat dengan baik.

Banyak ragam metode yang biasa dipergunakan pengajar dalam proses pembelajaran. Pemilihan, penetapan serta penggunaan metode-metode ini mesti disesuaikan dengan tujuan, bahan, keadaan siswa, situasi serta kondisi, dan kemampuan guru itu sendiri. Dari kesepuluh metode mengajar di atas, peneliti memilih metode puzzle serta role playing, alasan peneliti memilih metode puzzle dan role playing buat menerangkan apakah menggunakan metode ini siswa mampu berpikir kritis dalam mencari pemecahan persoalan yang ada disekelilingnya.

Pembelajaran IPA yang dikembangkan guru pada Sekolah Dasar selama ini belum menyebarkan

kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dalam hal ini metode puzzle serta role playing dibutuhkan untuk menjadikan pembelajaran IPA lebih menantang dalam kemampuan berpikir kritis serta mengembangkan potensi siswa. Metode puzzle dan role playing diarahkan pada pemecahan problem menggunakan cara berpikir kritis melalui kegiatan yang dimainkan yang menyangkut hubungan antar insan, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan guna mempertinggi mutu dan pemecahan persoalan dengan cara mengamati serta mencermati tingkat keberhasilan dampak adanya suatu tindakan yang diberikan pada sekelompok subjek, untuk kemudian dapat diberikan tindakan lanjutan guna penyempurnaan suatu tindakan yang diadaptasi menggunakan situasi dan syarat sebagai akibatnya akibat yang diperoleh dapat semakin tinggi.

Penelitian dilaksanakan pada Sekolah Dasar Negeri Mangunharjo 7 Probolinggo dikarenakan permasalahan pada pembelajaran Siklus Hidup Hewan pada kelas IV. Pemilihan lokasi didasari dari beberapa faktor antara lain rendahnya kemampuan siswa kelas IV SDN Mangunharjo 7 Probolinggo pada pembelajaran IPA, menerima izin dari Kepala Sekolah Dasar Negeri Mangunharjo 7 Probolinggo, pengajar gurunya bersifat terbuka dan bersedia buat melakukan penelitian dan berkolaborasi. Subjek penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV tahun ajaran 2022/2023 menggunakan jumlah 31 peserta didik. Pertimbangan penelitian mengambil target tersebut sesuai pengamatan pada pembelajaran IPA pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mangunharjo 7 Probolinggo yang diketahui adanya peserta didik yang ramai dan malas dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Mekanisme penelitian dibagi menjadi dua yaitu observasi awal dan prosedur pelaksanaan. (1) Observasi dilakukan sebagai bentuk tahapan awal dalam penelitian. Hal tersebut dilakukan supaya peneliti mampu mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari awal hingga akhir pembelajaran, peneliti akan mengamati kegiatan mengajar serta siswa serta mengetahui akibat belajar yang diperoleh peserta didik. (2) Arikunto (2013) telah mengemukakan bahwa mekanisme pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahapan dalam aturan penelitian tindakan kelas, yaitu melalui tahapan pengamatan, tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, serta refleksi.

Data merupakan isu yang diperoleh dari sumber data yang dijadikan dasar suatu kajian dan kesimpulan. Data diubah disesuaikan dengan kebutuhan dalam menjawab rumusan persoalan yaitu: data aktivitas peserta didik, dan data akibat belajar. Teknik yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan tes. (1) Observasi adalah aktivitas pengamatan yang dilakukan terhadap keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui peserta didik selama kegiatan pembelajaran Siklus Hidup Hewan pada kelas IV menerapkan metode pembelajaran puzzle dan role playing. Arikunto (2013) mengemukakan bahwa metode observasi akan terlaksana dengan baik apabila instrumen dalam pelaksanaannya dilengkapi dengan susunan format yang berisikan kegiatan yang terjadi dalam prosesnya. (2) Data tes dipergunakan dengan melaksanakan evaluasi terhadap materi IPA Siklus Hidup Hewan pada kelas IV menerapkan metode pembelajaran puzzle dan role playing yang diberikan secara berkelompok pada peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan memakai angket respon siswa serta Lembar Kerja Siswa. Lembar tes dipergunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang telah diberikan. Sedangkan lembar kerja siswa dipergunakan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa.

Analisis data merupakan penyusunan data-data yang telah diperoleh dari kegiatan wawancara

atau aktivitas lainnya, sehingga data bisa terorganisir dan dapat ditarik kesimpulan di analisis data hasil belajar peserta didik memakai rumus sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mangunharjo 7 Probolinggo dan dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada siklus I dan siklus II terdapat tindakan pembelajaran yang dijabarkan melalui tahapan pengamatan, tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, serta refleksi.

Kegiatan awal dalam tahap pengamatan adalah ialah peneliti melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran secara berlangsung. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV perihal proses pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi serta menemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi di saat proses pembelajaran. Setelah itu, menentukan solusi dalam mengatasi persoalan tersebut yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran puzzle dan role playing. Aktivitas selanjutnya peneliti berdiskusi menghasilkan rancangan pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran puzzle dan role playing akan diimplementasikan. Rancangan tersebut mencakup; (1) Menganalisis Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar yang akan digunakan pada proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran puzzle dan role playing; (2) membuat rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) menghasilkan LKPD dan Kunci Jawaban; (4) menghasilkan Kisi-kisi lembar penilaian; (5) membuat lembar penilaian serta Kunci Jawaban penilaian; (6) Menyiapkan Media; (7) menghasilkan Instrumen Penelitian kegiatan peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Jum'at, 4 November 2022 dengan alokasi waktu 3x35 menit. Pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 – 09.45 WIB. Aktivitas pelaksanaan diawali peneliti mengucapkan salam, mengabsen kehadiran peserta didik, serta meminta satu siswa sebagai perwakilan untuk memimpin berdo'a. lalu dilakukan tanya jawab yang berafiliasi menggunakan materi serta memberikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, peneliti memulai pembelajaran IPA dengan menyebutkan materi siklus hidup hewan dan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dengan diiringi menggunakan tanya jawab yang dilakukan peneliti. Peneliti memberikan informasi tentang aturan game. lalu mengorganisir setiap siswa dalam pembentukan kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota. Dilanjutkan membagikan LKPD pada siswa serta meminta untuk berdiskusi dengan anggota yang lain. Peneliti membimbing peserta didik. Setelah selesai berdiskusi, kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan dilanjutkan untuk menutup pembelajaran menyampaikan motivasi, berdoa dan mengucapkan salam.



Pertemuan II dilaksanakan di hari Sabtu, 5 November 2022 menggunakan alokasi waktu 3x35 menit. Pembelajaran dimulai di pukul 07.00 – 08.45 WIB. aktivitas tindakan yang dilakukan pada pertemuan kedua yaitu kegiatan pelaksanaan pembelajaran materi siklus hidup hewan, seperti pertemuan pertama, kegiatan pelaksanaan diawali dengan peneliti mengucapkan salam, mengabsen kehadiran siswa, dan meminta satu siswa sebagai perwakilan untuk memimpin berdoa lalu melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan materi serta memberikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan siswa diminta oleh peneliti, untuk berkumpul dengan kelompok yang telah dibuat di pertemuan sebelumnya serta meminta siswa untuk berdiskusi tentang materi siklus hidup hewan ayam, burung dan kucing. Selanjutnya, peneliti menginformasikan kepada siswa bahwa akan dilakukan game. Setiap meja turnamen berisi 5-6 siswa. Selesaiannya seluruh siswa menempati meja turnamen peneliti menunjukkan kartu bergambar dan kertas karton. Peneliti membacakan hukum asal game turnamen puzzle yang akan dilakukan selama proses game turnamen berlangsung, peneliti berkeliling pada setiap meja turnamen untuk membimbing bila masih ada yang kesulitan. Sehabis game selesai, peneliti meminta perwakilan siswa untuk maju di depan kelas dengan membawa hasil karya mereka yang berhasil diselesaikan serta mempresentasi hasil yang telah diselesaikan.



**Gambar 2 Permainan Puzzle**

Setelah selesai dipresentasikan, maka materi selanjutnya adalah tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Peneliti meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk mengambil undian dalam menentukan kelompok yang akan bermain peran (role playing) dalam proses terjadinya metamorfosis sempurna pada kupu-kupu. Setelah mendapatkan kelompok untuk bermain peran, lalu kelompok tersebut memulai untuk bermain peran (Role Playing) sesuai dengan perannya di depan kelas.



**Gambar 3 Permainan Role Playing**

Setelah siswa menyelesaikan puzzle dan bermain peran (role playing) peneliti memberikan skor hasil pencapaian siswa dan menentukan pemenangnya. Peneliti juga memberikan reward terhadap kelompok yang mendapatkan skor terbanyak. Setelah itu, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan dilanjutkan untuk menutup pembelajaran menyampaikan motivasi, berdoa dan mengucapkan salam.

Metode pembelajaran puzzle serta role playing mempermudah pengajar dalam mengaplikasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Menurut Rusman (2012) bahwa siswa sebagai subjek, bukan menjadi objek pembelajaran yang hanya mendapatkan informasi dari pengajar. Sebagai akibatnya akan mengalami perubahan peningkatan kemampuan yang signifikan dari siklus 1 serta siklus 2.

Pembahasan ini akan menyajikan data yang telah dikumpulkan mencakup data kegiatan pengajar, data kegiatan peserta didik serta yang akan terjadi belajar. Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini menunjukkan aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPA) materi daur hidup hewan menggunakan metode pembelajaran puzzle serta role playing yang diketahui mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan yang akan terjadi dari siklus tersebut dipandang dari keterlaksanaan ketercapaian sesuai hasil analisis terhadap aktivitas pembelajaran siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran puzzle dan role playing pada kelas IV materi siklus hidup hewan telah mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Pengamat mengamati proses pelaksanaan aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung dilakukan secara seksama. Hasil pengamatan yang memuat keterlaksanaan serta ketercapaian pembelajaran dan dilengkapi panduan penskoran masing-masing aspek yaitu skor (4) untuk kriteria sangat baik, (3) baik, (2) cukup, serta (1) kurang.

Hasil pengamatan pada pertemuan 1 hasil pembelajaran siswa mendapatkan persentase sebesar 77,5%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria baik. Pada pertemuan 2, hasil pengamatan pembelajaran siswa mendapatkan persentase keterlaksanaan hampir sebesar 100% merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaiannya sebesar 95%. Dari hasil tersebut keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II mencapai 100% yang kriterianya sangat baik sesuai dengan indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil tersebut, maka untuk siklus II kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil atau sinkron dengan indikator keberhasilan penelitian.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II**

	Siklus I	Siklus II
Hasil Belajar Siswa	77,5 %	95%

Dengan demikian penelitian ini pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai sasaran yang ditentukan oleh peneliti yaitu  $\leq 90\%$ . Dari hasil refleksi yang dilakukan di siklus II berasal dari kegiatan pembelajaran peserta didik serta hasil belajar yang dihasilkannya mengalami peningkatan dengan menerapkan metode pembelajaran puzzle serta role playing dalam pembelajaran IPA peserta didik kelas IV materi siklus hidup hewan di SDN Mangunharjo 7 Probolinggo.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan metode pembelajaran puzzle serta role playing dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV materi siklus hidup hewan di SDN Mangunharjo 7 Probolinggo, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti pada siklus 1 mendapatkan persentase sebesar 77,5%. Perolehan ketercapaian tersebut masih dalam kriteria baik. Akan tetapi, pada siklus 2, hasil pengamatan pembelajaran siswa mendapatkan persentase keterlaksanaan hampir sebesar 100% yang merupakan kriteria sangat baik. Untuk ketercapaiannya sebesar 95%. Dari hasil tersebut keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II mencapai 100% yang kriterianya sangat baik yang sesuai dengan indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil tersebut, maka untuk siklus II kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil.

Metode pembelajaran puzzle serta role playing ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi siklus hidup hewan di SD. Metode ini mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran secara langsung dan pembelajaran tersebut akan efektif. Selain itu, metode pembelajaran puzzle serta role playing dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depiani, Made Riska, Pujani, N. M., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Praktikum IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2), 59.
- Faridy, Dyas, Valmey, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Siklus Hidup Hewan Di Kelas IV SD. *Universitas Negeri Malang: Wahana Sekolah Dasar*, 27(1), 10-17.
- Green, J. K., Burrow, M. S., & Carvalho, L. (2020). Designing for Transition: Supporting Teachers and Students Cope with Emergency Remote Education. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 906–922.
- Junita, Safrina dan Haris. (2019). Penerapan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Sains-Edutainment. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6 (1).
- Mutiasih, P., Iswara, P. D., & Nugraha, T. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II SD. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 560–567.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.