

**HUBUNGAN MEKANISME KOPING BERMAIN PUZZLE BERBASIS ADAPTASI
DENGAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR**Steven Aldo Marcello^{1*}, Ninda Ayu Prabasari², Linda Juwita³¹⁻³Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Email Korespondensi: stevenaldo@ukwms.ac.id

Disumbit: 14 Agustus 2024

Diterima: 02 Januari 2025

Diterbitkan: 01 Februari 2025

Doi: <https://doi.org/10.33024/mnj.v7i2.16943>**ABSTRACT**

Learning activities are an important principle in the teaching and learning process. In a learning process, adaptation is needed by both teachers and students (students). The researcher wanted to know the correlation between the adaptation-based puzzle game concept with student learning activities. Explanatory survey research design with a cross-sectional approach, population of 5-6 elementary school students with a total sample of 123 students using the rule of thumb. The majority of students have sufficient perception and information of playing puzzles, sufficient learning about puzzles, sufficient assessment and positive emotions in playing puzzles. Active student learning, as much as 11.4% active, 18.7% quite active, and 69.9% less active. The results of statistical tests showed that there was a significant effect between puzzles on student learning activities (p-value = 0.000). Adaptation-based puzzle games as a form of coping mechanism have a significant correlation with student learning activities, where students will adapt to a given puzzle game and can provide an adaptive response in the form of student learning activities that have active, moderately active and less active categories.

Keywords: *Puzzle, Learning Activity, Student***ABSTRAK**

Aktivitas belajar merupakan prinsip yang penting dalam proses belajar mengajar. Dalam suatu proses pembelajaran, adaptasi diperlukan baik oleh guru maupun peserta didik (siswa). Peneliti ingin mengetahui hubungan konsep permainan *puzzle* berbasis adaptasi dengan aktivitas belajar siswa. Desain penelitian *explanatory survey* dengan pendekatan *cross-sectional*, populasi siswa kelas 5-6 SD dengan jumlah sampel sebanyak 123 siswa menggunakan *rule of the thumb*. Mayoritas siswa memiliki persepsi dan informasi bermain *puzzle* yang cukup, pembelajaran tentang *puzzle* yang cukup, penilaian yang cukup dan emosi yang positif dalam bermain *puzzle*. Keaktifan belajar siswa, sebanyak 11,4% aktif, 18,7% cukup aktif, dan 69,9% kurang aktif. Hasil uji statistik menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara *puzzle* terhadap aktivitas belajar siswa (p-value= 0,000). Permainan *puzzle* berbasis adaptasi sebagai bentuk mekanisme koping memiliki hubungan yang signifikan dengan aktivitas belajar siswa, dimana siswa akan beradaptasi dengan permainan *puzzle* yang diberikan dan dapat memberikan suatu respon adaptif berupa aktivitas belajar siswa yang memiliki kategori aktif, cukup aktif dan kurang aktif.

Kata Kunci: *Puzzle, Aktivitas Belajar, Siswa*

PENDAHULUAN

Aktivitas belajar merupakan prinsip yang penting dalam proses belajar mengajar. Aktivitas belajar merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik yang aktif bertanya, menanyakan dan mengemukakan gagasan atau ide (Hartono, 2012). Dalam suatu proses pembelajaran, adaptasi diperlukan baik oleh guru maupun peserta didik (siswa). Aktivitas belajar yang baik merupakan keadaan dimana siswa ikut aktif melibatkan diri secara aktif mengelola dan merespon berbagai informasi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung (Aprilia et al., 2022). Adaptasi merupakan suatu proses ketika dihadapkan dengan perubahan lingkungan baik secara positif maupun negatif maka individu akan berespons terhadap perubahan tersebut (Alligood, 2014) (Robbins, 2003).

Prevalensi keaktifan belajar siswa SD tidak ditemukan secara spesifik. Namun, berdasarkan pengalaman langsung yang dilakukan oleh peneliti terdahulu bahwa siswa kelas 5 cenderung pasif dan hanya menerima apa yang disampaikan guru, sehingga hanya guru yang aktif dalam proses belajar mengajar (Rizana, 2017).

Permainan *puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif terapi yang dapat digunakan untuk melatih kognitif anak dalam belajar. *Puzzle* atau bongkar pasang merupakan beberapa potongan gambar utuh yang diacak dan harus disusun kembali sebagai salah satu permainan untuk melatih kognitif (Aziz, 2012) (Misbach, 2010). Penerapan media *puzzle* selama ini digunakan untuk mengatasi konsentrasi belajar, meningkatkan hasil belajar dan sebagai alat permainan untuk kesenangan anak.

Permainan *puzzle* dengan pendekatan konstruktivitis dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep penggolongan makhluk hidup (Munajah, 2020)

Hal ini yang membuat peneliti ingin mengetahui apakah *puzzle* yang selama ini digunakan sebagai alat bermain, apabila berbasis suatu teori adaptasi memiliki hubungan yang signifikan dengan aktivitas belajar siswa sekolah dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Setiap anak yang bersekolah tentunya menghadapi proses yang dinamakan belajar. Aktivitas belajar memiliki peranan yang penting dalam keberhasilan belajar (Assagaf & Salatalohy, 2022).

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang fungsinya tidak hanya sebagai alat bermain untuk kesenangan saja namun juga sebagai alat bermain yang edukatif. *Puzzle* merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyusun beberapa potongan gambar yang setelah itu digabungkan atau disatukan, sehingga membentuk sebuah gambar yang lengkap (Rambe & Harahap, 2021).

Selama bermain *puzzle*, tentunya dibutuhkan suatu adaptasi untuk memainkan permainan tersebut. Dalam konsep Adaptasi, bermain *puzzle* merupakan bagian dari mekanisme koping. Adaptasi sendiri merupakan suatu proses dimana individu dihadapkan pada suatu keadaan atau perubahan lingkungan dan respon individu terhadap perubahan tersebut (Alligood, 2017). Mekanisme koping sendiri merupakan suatu bentuk upaya seseorang ketika menghadapi suatu masalah atau tekanan (Anisaturrohmah, 2021). Dalam hal

ini bermain *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan logika atau proses pembelajaran untuk menyelesaikan masalah ini (*puzzle*).

METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah *explanatory survey* dengan pendekatan *cross-sectional* untuk mengetahui korelasi antara paparan atau faktor resiko dengan akibat atau efek yang dihasilkan melalui metode pengumpulan data dalam satu waktu yang sama (Nursalam, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas 5 dan 6 di SDN keputih 245 dan SDN klampis II Surabaya sebanyak 130 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dimana peneliti memilih sampel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, dan menggunakan perhitungan besar sampel *rule of the thumb*. Sampel yang didapatkan dalam penelitian ini adalah 123 siswa. Variabel yang digunakan adalah, *puzzle* dan aktivitas belajar siswa.

Instrumen yang digunakan adalah Kuesioner data demografi (usia, jenis kelamin), kuesioner mekanisme koping (*Brief Cope*) dengan hasil validitas yang *valid* dan reliabilitas: *Cronbach alpha* (0,971) > 0,60 sehingga dinyatakan *reliable*

dan kuesioner keaktifan belajar siswa dengan hasil validitas yang valid juga dan reliabilitas: *Cronbach alpha* (0,0,934) > 0,60 sehingga dinyatakan *reliable*.

Uji layak etik telah dilakukan oleh peneliti dengan *Ethical Approval* no: 2919-KEPK yang diterbitkan oleh Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2023. Pengumpulan data melalui proses pengisian *informed consent* dengan persetujuan orang tua/wali murid karena siswa merupakan individu dengan usia dibawah 17 tahun, lalu dilanjutkan dengan pengisian kuesioner oleh siswa dengan didampingi oleh peneliti, lalu data yang didapatkan dianalisis menggunakan *Partial Least Square* (PLS) dimana metode analisis ini tidak membutuhkan banyak asumsi dan ukuran sampel tidak harus besar, dan uji ini dapat mengeksplorasi dan memperluas teori. Lalu dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan *T-test* dimana terdapat pengaruh signifikan antar variabel independen dan variabel dependen apabila $T\text{-Statistik} > T\text{-tabel}$ (1.96) atau nilai $P\text{-value} < 0,05$.

HASIL PENELITIAN

Table 1. Distribusi Frekuensi Data Demografi

Indikator	f	%
Usia		
a. 11 tahun	36	29,3
b. 12 tahun	47	38,2
c. 13 tahun	40	32,5
Total	123	100,0
Jenis kelamin		
a. Laki-laki	63	51,2

b. Perempuan	60	48,8
Total	123	100,0

Distribusi data demografi 123 responden siswa SD dapat dilihat pada tabel 1, sebanyak 36 siswa (29,3%) berusia 11 tahun, 47 siswa (38,2%) berusia 12 tahun, serta 40

siswa (32,5%) berusia 13 tahun. Untuk jenis kelamin, sebanyak 63 siswa (51,2%) berjenis kelamin laki-laki dan 60 siswa (48,8%) berjenis kelamin perempuan.

Table 2. Distribusi Frekuensi *Brief Cope* Permainan *Puzzle*

Indikator	f	%
Persepsi dan informasi tentang permainan <i>puzzle</i>		
a. Baik	9	7,3
b. Cukup	71	57,7
c. Kurang	43	35,0
Total	123	100,0
Pembelajaran tentang permainan <i>puzzle</i>		
a. Baik	9	7,3
b. Cukup	63	51,2
c. Kurang	51	41,5
Total	123	100,0
Penilaian dalam permainan <i>puzzle</i>		
a. Baik	13	10,6
b. Cukup	62	50,4
c. Kurang	48	39,0
Total	123	100,0
Emosi dalam bermain <i>puzzle</i>		
a. Positif	23	18,7
b. Negatif	100	81,3
Total	123	100,0

Pada variabel permainan *puzzle* yang terdiri dari persepsi dan informasi, pembelajaran, penilaian, dan emosi dalam permainan *puzzle* berdasarkan tabel 2, sebanyak 71 siswa (57,7%) memiliki persepsi yang cukup, 63 siswa (51,2%) memiliki

pembelajaran yang cukup tentang permainan *puzzle*, sebanyak 62 siswa (50,4%) memiliki penilaian yang cukup dalam permainan *puzzle* dan 100 siswa (81,3%) memiliki emosi yang negatif dalam bermain *puzzle*.

Table 3. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa

Indikator	f	%
Aktivitas belajar siswa		
a. Aktif	14	11,4
b. Cukup aktif	23	18,7
c. Kurang Aktif	86	69,9
Total	123	100,0

Pada variabel aktivitas belajar siswa yang dijelaskan pada tabel 3,

ditemukan sebanyak 14 siswa (11,4%) aktif, sebanyak 23 siswa

(18,7%) cukup aktif, dan sebanyak 86 siswa (69,9%) kurang aktif. Kurang aktif siswa dalam hal ini diakibatkan karena siswa merasa cemas dan

tidak fokus selama proses pembelajaran karena akan menghadapi ujian sekolah.

Table 4. Hasil Uji Statistik T-Test

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values	Keterangan
Bermain Puzzle -> Aktivitas Belajar	0,545	0,563	0,055	9,929	0,000	Signifikan

Berdasarkan uji statistik menggunakan T-test, didapatkan nilai T-statistic (9,929) dimana lebih besar dari T-tabel (1,96) dan nilai P-values (0,000) lebih kecil dari *significant alpha* 5% atau 0,05

sehingga dinyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *puzzle* terhadap aktivitas belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara permainan *puzzle* dengan aktivitas belajar siswa. Permainan *puzzle* merupakan alat permainan asosiatif sederhana yang dapat digunakan sebagai permainan edukatif (Sofyandi, 2016). Mayoritas siswa kurang aktif dalam aktivitas belajar. ketika proses pengisian kuesioner peneliti mendapatkan banyak siswa kurang aktif dalam belajar akibat dari kekhawatiran atau kecemasan yang timbul karena akan menghadapi ujian. Kecemasan pada tingkatan yang rendah dapat mendorong siswa untuk belajar (Mukholil, 2018) (Pinilih, 2020). Peneliti berasumsi bahwa *puzzle* dapat memberikan dampak atau pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, namun ada beberapa faktor yang dapat mengganggu pengaruh tersebut diantaranya adalah kecemasan yang dialami oleh siswa. Semakin rendah kecemasan maka akan semakin meningkat hasil

belajar siswa (Dewi & Pujiastuti, 2020).

Siswa dituntut melakukan adaptasi agar memiliki coping yang baik (Pangestutik, 2018). Empat indikator yang terdapat dalam mekanisme coping meliputi persepsi dan informasi, pembelajaran, penilaian, dan emosi. Persepsi adalah proses pemahaman ataupun pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus, dimana merupakan hasil dari proses belajar dan pengalaman (Sumanto, 2014). Pembelajaran merupakan usaha yang mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar berdasarkan kehendaknya sendiri, dimana akan terjadi suatu proses pengembangan moral, aktivitas, kreativitas seseorang melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Fathurrohman, 2017). Penilaian merupakan proses sistematis yang terdiri dari pengumpulan informasi, menganalisis dan menginterpretasi

informasi untuk membuat suatu keputusan selanjutnya (Dirman & Juarsih, 2014). Emosi merupakan pola reaksi yang kompleks dan melibatkan unsur pengalaman, perilaku dan psikologis. Emosi sendiri dapat diartikan sebagai suatu cara individu dalam menghadapi masalah atau situasi yang mereka anggap penting secara pribadi dimana pengalaman emosional tersebut memiliki tiga komponen (pengalaman subjektif, respon fisiologis, dan respon perilaku atau ekspresif) (UWA Online, 2019) (Sarasati & Nurvia, 2021).

Permainan *puzzle* merupakan bagian dari mekanisme coping dalam proses adaptasi, mekanisme coping apabila baik dan berhasil maka seseorang dapat beradaptasi terhadap sesuatu (Ihsan et al., 2016).

KESIMPULAN

Permainan *puzzle* berbasis adaptasi memiliki hubungan yang signifikan dengan aktivitas belajar siswa, dimana siswa yang beradaptasi dengan permainan *puzzle* yang diberikan dan dapat memberikan suatu respon adaptif berupa aktivitas belajar siswa yang memiliki kategori aktif, cukup aktif dan kurang aktif. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan *puzzle* berbasis adaptasi dalam peningkatan prestasi belajar anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alligood, M. R. (2014). Pakar Teori Keperawatan Dan Karya Mereka (A. Y. S. Hamid & K. Ibrahim, Eds.; 8th Ed., Vol. 1). Elsevier.
- Alligood, M. R. (2017). Nursing Theorists And Their Work-E-Book. Elsevier Health Sciences.
- Anisaturrohmah. (2021). Gambaran Mekanisme Coping Stress Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi Di Masa Pandemi.
- Aprilia, S., Zubaidah, & Fitriawan, D. (2022). Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. 3, 100-107.
- Assagaf, G., & Salatalohy, A. (2022). Model Struktural Dalam Menilai Antar-Hubungan Faktor Internal Terhadap Prestasi Belajar Matematika Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.24853/Fbc.8.1.9-20>
- Aziz, S. (2012). Belajar Komputer Untuk Anak. Kuncikom.
- Dewi, F. K. M., & Pujiastuti, H. (2020). Pengaruh Tingkat Kecemasan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Studi Kasus Pada Siswa Smpn 2 Balaraja. *Suska Journal Of Mathematics Education*, 6(2), 145. <https://doi.org/10.24014/Sjme.V6i2.9440>
- Dirman, & Juarsih, C. (2014). Penilaian Dan Evaluasi. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Modern. Garudhawaca.
- Hartono. (2012). Paikem : Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (4th Ed.). Zanafa Publishing. <https://opac.perpusnas.go.id/Detailopac.aspx?id=944024#>
- Ihsan, Jaliil, A., Dewi, Y. I., & Wahyuni, S. (2016). Mekanisme Coping Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Yang Ikut Dan Yang Tidak Ikut

- Organisasi. *Jurnal Ilmiah Ners Indonesia*, 1(1), 58-70.
- Misbach, M. (2010). *Pengertian Media Puzzle Menurut Patmonodewo (Misbach)*. Academia.
- Mukholil. (2018). *Kecemasan Dalam Proses Belajar*. *Jurnal Eksponen*, 8(1).
- Munajah, R. (2020). *Penerapan Media Belajar Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Penggolongan Makhluk Hidup Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 45-46.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis (4th Ed.)*. Salemba Medika.
- Pangestutik, D. (2018). *Perbedaan Strategi Koping Terhadap Stessor Menghadapi Ujian Skripsi Pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pinilih, H. S. (2020). *Analisis Keaktifan Siswa Kelas V Sdn Banjarjo Ditinjau Dari Kecemasan Diri*.
- Rambe, A. H., & Harahap, N. D. (2021). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Karakteristik Hidup Hewan Di Kelas Iv Sdn 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan*. *Sej (School Education Journal)*, 11(3), 289-294.
- Rizana, D. P. (2017). *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Sd Melalui Pengelolaan Pembelajaran Problem Based Learning*. *Manajer Pendidikan*, 11(2), 193-198.
- Robbins, S. P. (2003). *Organizational Behavior 10th Edition*. In *Organizational Behavior 10th Edition*. (10th Ed.). Prentice Hall.
- Sarasati, B., & Nurvia, O. (2021). *Emosi Dalam Tulisan*. *Jurnal Psibernetika*, 14(1), 40-48.
- Sofyandi, D. (2016, December 18). *Sejarah Puzzle Dan Perkembangannya*. Kayu Seru.
- Sumanto. (2014). *Psikologi Umum*. Caps.
- Uwa Online. (2019). *The Science Of Emotion: Exploring The Basics Of Emotional Psychology*. Uwa Online.