

**MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KOOPERATIF  
SISWA KELAS IX J DI SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Strata I**

**Oleh:  
Kartika Apriliana  
NIM 15220035**

**Pembimbing:  
A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.  
NIP. 197504272008011008**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2019**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisucipto, Telp. 0274-515856, Yogyakarta 55281, E-mail: fd@uin-suka.ac.id

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor: B-480/Un.02/DD/PP.05.3/02/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

**Media Puzzle untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif pada Siswa Kelas IX J di SMP  
Negeri 15 Yogyakarta**

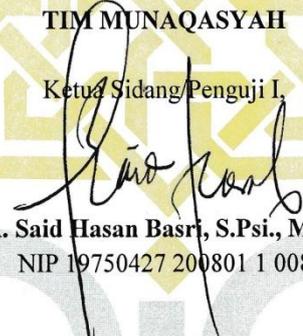
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **Kartika Apriliana**  
NIM/Jurusan : **15220035/BKI**  
Telah dimunaqasyahkan pada : **Jumat, 15 Februari 2019**  
Nilai Munaqasyah : **96 (A)**

dan dinyatakan diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

**TIM MUNAQASYAH**

Ketua Sidang/Penguji I,

  
**A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.**  
NIP 19750427 200801 1 008

Penguji II,

  
**Dr. H. Rifa'i/MA.**  
NIP 19610704 199203 1 001

Penguji III,

  
**Nailul Falah, S.Ag, M.Si.**  
NIP 19721001 199803 1 003

Yogyakarta, 21 Februari 2019

Dekan,  
  
**Dr. Hj. Surjanah, M.Si**  
NIP 19600310 198703 2 001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856  
Yogyakarta 55281

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga  
Di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan persetujuan, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Kartika Apriliana

NIM : 15220035

Judul Skripsi : Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif Siswa Kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta

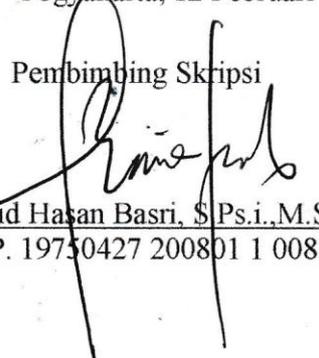
Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Bimbingan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Bimbingan Konseling Islam. Dengan ini kami mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 12 Februari 2019

Mengetahui:  
Ketua Prodi BKI

  
A. Said Hasan Basri, S.Ps.i.,M.Si  
NIP. 19750427 200801 1 008

Pembimbing Skripsi

  
A. Said Hasan Basri, S.Ps.i.,M.Si  
NIP. 19750427 200801 1 008

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kartika Apriliana  
NIM : 15220035  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul: *Media Puzzle* untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif Siswa Kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu penulis ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penulis siap mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Februari 2019

Yang menyatakan,



Kartika Apriliana  
NIM. 15220035

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kartika Apriliana  
NIM : 15220035  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Bimbingan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam Ijazah Strata Satu saya. Seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolah ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan penuh kesadaran Ridho Allah SWT.

Yogyakarta, 12 Februari 2019  
Yang menyatakan,



Kartika Apriliana  
NIM. 15220035

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orangtua tercinta

(Bapak Sujito dan Ibu Donarti)

## MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.”

(Al-Qur'an Surat Al-Maidah/5: 2)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemah Al Muhaimin*, (Jakarta: Al-Huda Gema Insani, 2002), hlm. 106.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah* rabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, serta Inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam penelitian skripsi yang berjudul “Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif Siswa Kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta”. *Shalawat* serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya di hari akhir.

Atas izin Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Drs. K.H. Yudian Wahyudi, BA., BA., MA., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Hj. Nurjannah, M.Si., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak A. Said Hasan Basri, S.Ps., M.Si., selaku ketua Prodi Bimbingan Konseling Islam beserta Dosen Pembimbing Skripsi. Karena berkat kesabaran dan keteladanan beliau memberikan bimbingan, arahan dan juga masukan-masukan kepada penulis, sehingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Nailul Falah, S.Ag., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan tentang akademik kepada penulis.

5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membagi ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Segenap TU Prodi Bimbingan Konseling Islam dan staf TU Fakultas bidang Akademik yang memudahkan administrasi bagi penulis selama kegiatan perkuliahan sampai akhir masa studi.
7. Ibu Siti Arina Budi Astuti selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 15 Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian di sana.
8. Bapak Nurbowo Budi Utomo, S.Pd., selaku Guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 15 Yogyakarta yang telah membantu memberikan ilmu, pengetahuan dan tentunya data-data penelitian selama penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 15 Yogyakarta.
9. Adikku Yumna Afifah Rona dan juga seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan.
10. Seluruh keluarga besar BKI 2015 yang telah berjuang bersama-sama dalam menimba ilmu di UIN Sunan Kalijaga, terimakasih atas dukungan, cerita suka dan duka, serta pengalaman-pengalaman selama penulis menjadi bagian dari kalian tidak akan pernah penulis lupakan.
11. Untuk Mar'atus Shalihah: Dea APJ, Nur Inayah, Ria Wahidatun Ni'mah, Amellia Julitasari dan Ayuni Nurazizah yang selalu setia mendukung sampai akhirnya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Mba Aya, Mba Giska, Iis, terima kasih telah menjadi pendengar terbaik saat saya berada dititik terendah dan senantiasa mengingatkan saya dalam segala hal.

13. Isna, Iif, Faqih, Gigih yang selalu memberikan tawa disamping banyaknya keluh kesah yang sering saya sampaikan.
14. *Partner* PPL saya Dea, Endang, Ria, Ayuni, terima kasih sudah berbagi ilmu dan pengalaman kepada saya.
15. Sang penceramah, Adib Mahdi Fadil terimakasih telah memberikan semangat setiap kali saya mengeluh.
16. Untuk Mba Nopi dan Mba Irin selaku mahasiswa S2 yang selalu memberikan motivasi-motivasi dan pengalamannya selama S1, beserta tetangga terdekat antar kamar kos, saya mengucapkan terimakasih telah menemani revisian pada malam hari.
17. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi sehingga semuanya dapat berjalan dengan lancar dan semoga kebaikan, jasa dan bantuan yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan tentunya menjadi ladang pahala bagi kalian semua.

Akhirnya penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penulis kedepannya. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang lebih dari Allah SWT.

Yogyakarta, 12 Februari 2019

Penulis



Kartika Apriliana

NIM: 15220035

## ABSTRAK

**KARTIKA APRILIANA, 15220035**, manusia adalah makhluk yang berbeda satu sama lain, sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, dimana harus mampu berinteraksi dengan makhluk sesamanya. Oleh karena itu, manusia tidak akan dapat memenuhi kehidupannya dan membutuhkan orang lain untuk saling berbagi dalam kehidupannya atau dapat disebut juga dengan sikap kooperatif terhadap sesama.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa. Dengan media *puzzle* tersebut, menuntut siswa agar dapat bekerjasama dengan siswa lain untuk dapat menyelesaikan *puzzle* tersebut secara bersamaan dalam satu kelompok.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan subjek penelitian adalah guru BK dan siswa kelas IX J SMP Negeri 15 Yogyakarta. Objek dalam penelitian ini adalah bagaimana langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa. Sedangkan metode pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan ialah deskriptif kualitatif, yaitu data yang telah terkumpul disusun dan diklasifikasikan sehingga dapat menjawab dari rumusan masalah. Uji keabsahan data yang digunakan penulis yaitu menggunakan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta terdiri dari enam langkah yaitu merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media, persiapan guru, persiapan kelas, langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media, langkah kegiatan belajar siswa dan langkah evaluasi pengajaran.

**Kata kunci:** *Media Puzzle, Sikap Kooperatif.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRAK .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang .....	3
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Kajian Pustaka.....	9
G. Kerangka Teori.....	15
1. Tinjauan tentang Media <i>Puzzle</i> .....	15
2. Tinjauan tentang Sikap Kooperatif .....	24
3. Perpektif Bimbingan Konseling Islam dalam Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif.....	30
H. Metode Penelitian.....	33
1. Jenis Penelitian.....	34
2. Subjek dan Objek Penelitian .....	34
3. Teknik Pengumpulan Data.....	37

4. Metode Analisis Data.....	40
5. Keabsahan Data.....	41
<b>BAB II GAMBARAN UMUM BIMBINGAN KONSELING SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA.....</b>	<b>44</b>
A. Profil SMP Negeri 15 Yogyakarta .....	44
B. Profil Bimbingan Konseling di SMP Negeri 15 Yogyakarta .....	49
C. Gambaran Media <i>Puzzle</i> di SMP Negeri 15 Yogyakarta...	53
D. Kegiatan Pengembangan Diri pada Siswa di SMP Negeri 15 Yogyakarta .....	54
<b>BAB III LANGKAH-LANGKAH MEDIA <i>PUZZLE</i> UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KOOPERATIF SISWA KELAS IX J SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA .....</b>	<b>56</b>
A. Merumuskan Tujuan Pengajaran dengan Memanfaatkan Media.....	59
B. Persiapan Guru .....	61
C. Persiapan Kelas .....	63
D. Langkah Penyajian Pelajaran dan Pemanfaatan Media .....	66
E. Langkah Kegiatan Belajar Siswa .....	73
F. Langkah Evaluasi Pengajaran .....	74
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>
Pedoman Umum Observasi, Dokumentasi dan Wawancara.....	84

Rencana Pelaksanaan Layanan .....	86
Dokumentasi .....	90
Daftar Riwayat Hidup .....	93

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Daftar Guru BK SMP Negeri 15 Yogyakarta .....	50
Tabel 2.2 Sarana dan Prasarana BK SMP Negeri 15 Yogyakarta .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 15 Yogyakarta.....	49
Gambar 3.1 <i>Puzzle</i> .....	62
Gambar 3.2 <i>Ice Breaking</i> .....	65
Gambar 3.3 <i>Puzzle</i> .....	70

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan Judul

Skripsi ini berjudul “Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif Siswa Kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta”. Untuk menghindari terjadinya berbagai macam pemahaman pada judul ini, maka akan diuraikan pengertian dan istilah-istilah yang terkandung di dalamnya, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Media *Puzzle*

Media *puzzle* terdiri dari dua suku kata. Pertama kata media, menurut Kamus Baru Kontemporer artinya alat, berasal dari kata *medius* (Latin) di tengah, perantara, sarana komunikasi seperti surat kabar/koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk, perantara, penghubung.<sup>1</sup> Kedua, kata *puzzle* menurut Patmonodewo dalam Muzamil Misbach kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang.<sup>2</sup>

Jadi yang dimaksud dengan media *puzzle* adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lain sehingga membentuk suatu gambar. *Puzzle* dalam penelitian ini menggunakan *Crossword Puzzle* yang

---

<sup>1</sup> Kartoredjo, *Kamus Baru Kontemporer*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 227.

<sup>2</sup> Tri Yuni Astuti, *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok di RA Masythoh Kantongan Kelompok A*, (Skripsi, jurusan PGPAUD fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2014), hlm. 28.

mana guru menyediakan tulisan untuk dijawab. Penggunaan media *puzzle* ini dikerjakan secara kelompok.

## 2. Meningkatkan Sikap Kooperatif

Kalimat meningkatkan sikap kooperatif terdiri dari tiga kata. Pertama, kata meningkatkan menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia artinya menaikkan, mempertinggi, memperhebat, mengangkat diri dan menambah kemampuan.<sup>3</sup> Kedua, kata sikap artinya tokoh atau bentuk tubuh, cara berdiri dan perbuatan yang berdasarkan pada pendirian (pendapat atau keyakinan).<sup>4</sup> Dan yang ketiga, kata kooperatif yang artinya adalah bersifat kerjasama dan bersedia membantu.<sup>5</sup>

Jadi yang dimaksud dengan meningkatkan sikap kooperatif adalah menambah kemampuan individu untuk melakukan suatu perbuatan yang bersifat kerjasama atau saling membantu dalam keadaan berkelompok dengan orang lain agar dapat mencapai suatu tujuan bersama. Sikap kooperatif dalam penelitian ini berarti sikap kooperatif yang baik yaitu segala perbuatan atau tingkah laku yang dilakukan secara bersama dalam melaksanakan suatu tujuan bersama dalam bentuk kepositifan. Sikap kooperatif tersebut dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan bersama pada saat guru BK memberikan layanan menggunakan media *puzzle*.

---

<sup>3</sup> WJS. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), hlm. 1078.

<sup>4</sup> Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 838.

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm. 459.

### 3. Siswa Kelas IX J SMP Negeri 15 Yogyakarta

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata siswa adalah murid, terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah dan pelajar SMA.<sup>6</sup> Sedangkan SMP Negeri 15 Yogyakarta adalah salah satu lembaga pendidikan yang bersifat formal, berstatus negeri di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang beralamat di Jalan Tegal Lempuyangan No. 61 Bausasran Danurejan Kota Yogyakarta.

Berdasarkan beberapa pernyataan yang telah dijelaskan di atas, maka maksud dari penelitian ini ialah Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dengan menyambungkan bagian satu dengan yang lain sehingga menjadi satuan yang mempunyai arti dan sarana tersebut dapat menambah individu untuk melakukan suatu perbuatan yang bersifat kerjasama atau saling membantu antar anggota dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

#### **B. Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk individu yang memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya, maka manusia harus menjadi makhluk sosial agar mampu berinteraksi dengan sesama. Dengan adanya interaksi ini, dapat mengembangkan seseorang untuk saling memahami perbedaan-perbedaan itu.

---

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm. 849.

Bahkan dengan memahami sifat-sifat orang lain, akan menghasilkan suatu pengetahuan baru yang dapat dipelajari dan dipahami dalam diri seseorang itu sendiri.

Seseorang akan mengalami tingkatan masa, seperti masa pranatal, masa bayi, masa anak-anak, masa remaja, masa dewasa hingga masa lanjut usia. Setiap masa akan mengalami ciri-ciri khusus tersendiri, seperti halnya pada masa remaja, masa remaja adalah sebuah masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (*ego identity*).<sup>7</sup>

Siswa SMP adalah termasuk dalam masa remaja awal, oleh karena itu siswa SMP akan mengalami sebuah kematangan hubungan antar teman sebayanya. Dengan begitu, pada masa ini siswa SMP akan sesuka hati melakukan berbagai hal, baik itu hal-hal positif atau bahkan hal-hal yang negatif. Kini semakin banyak fenomena kenakalan remaja, seperti membolos saat jam pelajaran. Dapat dilihat pada berita harian Detik News pada Jumat, 19 Januari 2018 Satpol PP Banjarnegara melakukan razia kepada para pelajar yang sedang bermain *play station* dan yang sedang nongkrong saat jam pelajaran pada pagi hari. Bahkan setelah terjaring razia, para pelajar dibawa ke kantor Satpol PP untuk dilakukan pembinaan. Pembinaan tersebut menyuruh para pelajar untuk menyanyikan lagu kebangsaan dan melafalkan

---

<sup>7</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2012) hlm. 36.

pancasila. Mirisnya, para pelajar mengaku tidak hafal pancasila.<sup>8</sup> Bukan hanya membolos saja, ada lagi sebuah kasus *bullying* yang dilakukan oleh siswa SMP di Pangkal Pinang. Sabtu, 13 Januari 2018 terjadi aksi *bullying* yang dilakukan oleh seorang remaja SMP kepada temannya sendiri. Korban *bullying* disuruh untuk mencium kaki pelakunya. Kejadian tersebut terjadi dikarenakan adanya sebuah kesalahpahaman diantara pelaku dengan korban.<sup>9</sup>

Kedua berita yang sama-sama menyatakan kenakalan remaja tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pada masa remaja awal atau SMP sangat rentan emosinya. Dalam berita tersebut, ada sebuah sikap kooperatif yang mana para remaja saling bekerjasama untuk membolos saat jam pelajaran dan sikap kooperatif tersebut adalah sikap yang sangat tidak baik untuk diterapkan oleh para remaja. Bahkan ada yang tidak menggunakan sikap kooperatif tersebut dengan saling mem-*bully* antar teman hanya karena sebuah kesalahpahaman saja.

Menurut pendapat Bapak Bowo selaku Guru BK SMP Negeri 15 Yogyakarta, anak-anak masa SMP ini akan lebih aktif karena rasa ingin tahu yang sangat besar, sehingga membuat para guru menjadi kewalahan dengan tingkah laku para siswa. Bahkan pada pelajaran BK, siswa sering mengabaikan materi yang diberikan. Tidak hanya pelajaran BK saja, pada pelajaran yang lain pun mereka terkadang ada yang masih bermain sendiri

---

<sup>8</sup>Detik News, <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-3823289/terjaring-razia-puluhan-pelajar-di-banjarnegara-tak-hafal-pancasila? ga=2.134052622.1838258141.1527743269-1879097362.1497277186>, diakses pada Kamis, 31 Mei 2018.

<sup>9</sup>Tribun Jogja, <http://jogja.tribunnews.com/2018/01/20/siswi-smp-di-bully-pihak-sekolah-minta-rekaman-videonya-dihapus>, diakses pada Rabu, 30 Mei 2018.

tidak memperhatikan apa yang sedang diajarkan oleh Guru yang sedang mengajar.

Pada masa remaja, sangatlah membutuhkan sebuah perhatian. Tidak hanya orang tua saja yang harus memberikan perhatian, namun guru di sekolah pun harus mempunyai sikap perhatian kepada siswanya. Karena guru adalah orang tua kedua saat di sekolah, yang bertugas untuk mendidik dan membimbing siswa-siswanya. Setelah melihat fenomena-fenomena yang telah terjadi, dapat disimpulkan bahwa guru harus mempunyai sebuah cara untuk bagaimana dapat mengajarkan para siswa agar mereka dapat mendengarkan dan memperhatikan apa yang sedang diberi oleh guru. Jika siswa masih melakukan hal seperti yang dikatakan oleh Bapak Bowo, itu berarti mereka masih kurang memiliki sikap kooperatif yang berdampak baik antar siswa. Sedangkan dampak dari kurangnya sikap kooperatif tersebut dapat menjadi penghambat para siswa untuk mendapatkan ilmu yang telah diberikan oleh guru. Tidak hanya itu saja, siswa akan semakin berkepribadian tidak baik bahkan dapat terjerumus kepada hal-hal negatif yang nantinya akan sangat membahayakan diri sendiri.

Pada zaman yang sangat berkembang seperti saat ini, berbagai pengetahuan dengan mudah dapat diakses. Seperti halnya permainan atau *game*, tidak hanya dilakukan untuk menghilangkan kebosanan saja. Permainan dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran untuk diterapkan di dalam kelas saat proses mengajar. Guru dapat menggunakan sebuah permainan edukasi untuk meningkatkan sebuah sikap kooperatif untuk

siswa. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan sikap kooperatif pada siswa adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran guru BK agar siswa dapat melakukan hal-hal lebih positif dengan kelompok atau teman sebayanya. Pembuatan media *puzzle* lebih sederhana dan lebih murah dari pada media yang lain. Begitu pula dengan cara permainannya, media *puzzle* lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Jadi, media *puzzle* tidak terlalu sulit digunakan oleh Guru, selain itu siswa juga tidak kesulitan untuk memahami cara kerja belajar menggunakan media *puzzle*. Berdasarkan pada penelitian sebelumnya, media *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa di kelas.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 15 Yogyakarta dengan beberapa alasan. Berdasarkan wawancara dengan Pak Bowo pada 30 Mei 2018, Pak Bowo memberikan pernyataan bahwa siswa di SMP Negeri 15 sangat kurang kooperatif yang baik antar teman, begitu juga kepada Guru. Oleh karena itu, penelitian ini sangat tepat di SMP Negeri 15 Yogyakarta setelah melihat keadaan siswanya. Selain itu, BK di SMP Negeri 15 Yogyakarta mempunyai banyak media yang digunakan untuk memberikan layanan kepada siswa baik di kelas maupun di luar kelas, salah satunya adalah *puzzle* yang sering digunakan dan juga mudah untuk diaplikasikan pada pemberian layanan untuk siswa. Alasan yang terakhir adalah karena letak geografis SMP Negeri 15 Yogyakarta dekat dengan tempat tinggal penulis.

Berdasarkan kenyataan-kenyataan yang telah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut, karena media *puzzle* masih

jarang digunakan oleh guru BK sebagai sebuah media pembelajaran di kelas. Agar siswa dapat meningkatkan sikap kooperatif dengan teman-temannya, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul *Media Puzzle Untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif Siswa Kelas IX J Di SMP Negeri 15 Yogyakarta*.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penegasan judul dan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana langkah-langkah penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini tidak lain adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa sekolah menengah pertama yang tergolong sedang mengalami masa remaja.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah khazanah keilmuan Bimbingan Konseling Islam dalam hal media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru BK / Konselor

Manfaat penelitian ini, bagi konselor atau Guru BK dapat menjadi acuan dalam pemberian layanan menggunakan media *puzzle* yang ternyata dapat meningkatkan sikap kooperatif siswa dan digunakan sebagai bahan masukan atau pedoman dalam menerapkan media yang tepat untuk meningkatkan sikap kooperatif.

#### b. Bagi Penulis Selanjutnya

Manfaat bagi penulis selanjutnya adalah sebagai salah satu referensi atau dasar bagi pengembangan selanjutnya dalam memahami lebih mendalam dan menyeluruh mengenai media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa.

## **F. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka penting dilakukan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan pengamatan dan pencarian ternyata belum ditemukan judul serupa dengan

judul penelitian ini, namun penulis menemukan beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Ayu Artarini, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Tema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV MI Ma'arif Giriloyo 1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui segala aspek tentang media *puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi materi pelajaran, untuk mengetahui sejauh mana proses penggunaan produk media *puzzle* dan untuk mengetahui apakah produk media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *research dan development* dengan model pengembangan Borg & Gall. Hasil dari penelitian ini adalah produk *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa kelas IV MI Ma'arif Giriloyo dengan skor 4,5 (sangat baik) dari ahli media, skor 4,35 (sangat baik) dari ahli materi, skor 4,75 (sangat baik) dari hasil *peer reviewer*.<sup>10</sup> Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penelitian di atas menggunakan metode *research and development* dimana penelitian akan menghasilkan sebuah produk *puzzle* yang dapat

---

<sup>10</sup>Diyah Ayu Artarini, *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Tema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV MI Ma'arif Gitiloyo 1*, Skripsi (Yogyakarta: Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), hlm. 100.

meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan tidak menghasilkan sebuah produk *puzzle* baru. Penulis akan menggunakan *puzzle* yang sudah ada di sekolah. Perbedaan yang lain adalah tujuan. Tujuan dari penggunaan media *puzzle* di atas adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis narasi, sedangkan tujuan dari media *puzzle* penulis adalah untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis, persamaannya adalah menggunakan media *puzzle*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aris Tri Handayani, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*) Dilengkapi Dengan *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan desain *non equivalent control group desain*. Metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan pemberian angket. Hasil dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dilengkapi dengan *crossword puzzle* tidak lebih efektif terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional diperoleh bahwa nilai *sig* pada uji *independent sample one tile t test* sebesar  $0,209 > 0,05$  yang artinya rata-rata *postangket* tidak lebih tinggi dari rata-rata skor

*postangket* kelas kontrol. Dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dilengkapi dengan *crossword puzzle* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh bahwa nilai *sig* sebesar  $0,000 < 0,05$  artinya bahwa rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor *posttest* kelas normal.<sup>11</sup> Berdasarkan penelitian tersebut, perbedaan dari penelitian penulis adalah metode penelitiannya. Penulis di atas menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) yang mana penelitian akan menggunakan angket dalam pengambilan data. Sedangkan metode penelitian yang digunakan penulis adalah menggunakan metode kualitatif dengan tujuan dari penelitian adalah bagaimana langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah menggunakan media *puzzle* jenis *crossword puzzle* dengan pembelajaran kooperatif pada siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tafkhirul Akhlaq, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* untuk Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MI Ulumuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang. Penelitian ini bersifat

---

<sup>11</sup>Aris Tri Handayani, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) dilengkapi dengan Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Sisa*, Skripsi (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014), hlm 14.

kualitatif, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi dan keaktifan siswa mengalami peningkatan yang cukup baik.<sup>12</sup> Berdasarkan penelitian tersebut, perbedaan dengan penelitian penulis adalah tujuan penelitian tersebut untuk menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media *puzzle*, sedangkan tujuan dari penelitian penulis adalah untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa menggunakan media *puzzle*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah metode penelitian menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini sama-sama menggunakan media *puzzle* dengan jenis *crossword puzzle*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar Ari Faizal, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) disertai Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Analisis Kimia Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah *quasi* eksperimen dengan desain *posttest only control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI disertai media *puzzle*

---

<sup>12</sup>Tafkhirul Akhlaq, *Penerapan Strategi Crossword Puzzle untuk Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulumuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014*, Skripsi (Yogyakarta: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014), hlm. 88.

terhadap kemampuan analisis peserta didik. Hasil uji T dengan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,004 > 0,005$  menunjukkan bahwa  $H_0$  pada penelitian ini ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI disertai media *puzzle* terhadap kemampuan analisis peserta didik.<sup>13</sup> Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah metode penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis tersebut adalah metode eksperimen dengan *quasi experiment*, penulis akan mendapatkan data menggunakan angket. Sedangkan penelitian penulis menggunakan metode kualitatif. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dilakukan penulis, belum ditemukan penelitian yang serupa dilakukan dengan penelitian ini. Dari beberapa penelitian terdahulu, fokus pembahasan pada penelitian tersebut berbeda dengan fokus pembahasan pada penelitian yang berjudul “Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif Siswa Kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta”. Pembahasan pada penelitian ini lebih fokus pada langkah-langkah pelaksanaan media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa. Berdasarkan perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, maka penelitian ini dapat mendukung penelitian sebelumnya.

---

<sup>13</sup>Bachtiar Ari Faizal, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) disertai Media Puzzle Terhadap Kemampuan Analisis Kimia Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Tahun Ajaran 2014/2015*, Skripsi (Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Kimia, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), hlm. 61.

## G. Kerangka Teori

### 1. Tinjauan Tentang Media *Puzzle*

#### a. Pengertian Media *Puzzle*

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Geralach dan Ely media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>15</sup> Adapun *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>16</sup> Dari beberapa pengertian media yang telah disampaikan oleh beberapa tokoh, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah salah satu perantara baik itu benda hidup ataupun mati untuk menyampaikan

---

<sup>14</sup> Sadiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 27-28.

<sup>15</sup> Cecep Kustandi, dkk, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 7.

<sup>16</sup> Sadiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 28.

informasi atau pengetahuan tertentu sesuai dengan tujuan yang diberikan untuk orang lain.

Menurut Patmonodewo dalam buku Misbach Muzamil, kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang.<sup>17</sup> Sedangkan menurut Anita Rahmawati, *puzzle* awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Perancis Kuno “*Aposer*”. Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno menjadi “*Pose*” lalu berubah menjadi “*Pusle*” yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan (*bewilder*) atau membaurkan, mengacaukan (*confound*). Sedangkan kata *puzzle* sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut.<sup>18</sup>

Pada umumnya, *puzzle* dapat dirancang sebagai mainan atau hiburan. Akan tetapi, *puzzle* juga dapat digunakan untuk tes kecerdasan. Pada potongan *puzzle* terdapat teka-teki yang harus dipecahkan. Teka-teki dibuat berdasarkan pada proses penyelidikan dan penemuan dalam rangka menemukan solusi yang diinginkan. Jika ingin menemukan solusi, seseorang perlu mengenali pola terlebih dahulu dan menciptakan urutan tertentu. Terdapat banyak macam kecerdasan yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan permainan edukasi dengan media *puzzle* dengan bentuk bola (salah satu contoh) juga dapat

---

<sup>17</sup>Muzamil Misbach, *Pengertian Media Puzzle*, <https://www.academia.edu/people/search?utf8=%E2%9C%93&q=patmonodewo>, diakses pada 22 oktober 2018.

<sup>18</sup>Anita Rahmawati, *Pembelajaran dengan Media Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang*, Skripsi (Yogyakarta: Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga, 2011), hlm. 14

merangsang kecerdasan anak dalam aspek matematis logis, visual, intra-personal dan interpersonal.<sup>19</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan *puzzle* adalah sebuah permainan yang mengharuskan seseorang untuk menyatukan bagian-bagian yang telah diacak agar menjadi satuan yang bermakna atau mengandung pesan-pesan tertentu. Permainan *puzzle* biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan tujuan agar mereka dapat melatih otaknya untuk berkembang sejak dini. Permainan *puzzle* yang biasa digunakan oleh anak-anak seperti gambar hewan yang telah dipotong-potong, kemudian disatukan, sehingga menjadikan anak mengetahui bagian-bagian dari hewan tersebut. Anak akan mengetahui bagaimana kepala, tangan, kaki dan lain sebagainya.

Media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indra penglihatan.<sup>20</sup> Menurut Yanuar dkk, media *puzzle* adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima melalui permainan konstruksi, merangkai potongan-potongan gambar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>21</sup> Media *puzzle* dirancang untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenali bentuk,

---

<sup>19</sup> Suyadi, *Permainan Edukasi yang Mencerdaskan*, (Yogyakarta: Powe Books, 2009), hlm. 213.

<sup>20</sup> Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 2, Mei 2013.

<sup>21</sup> Yanuar, dkk, *Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Medoa Puzzle Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*, Vol. 1 No 1, Oktober 2014, hlm. 112.

ukuran, jumlah, warna, kesamaan dan perbedaan dalam suatu media itu sendiri. *Puzzle* dapat berupa *jigsaw* atau bentuk 3 dimensi, mengacu asas potongan homogeny ataupun acak, bisa berupa kepingan besar atau kecil, atau gabungan keduanya. *Puzzle* juga dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang harus digabungkan, serta dapat pula disusun pada landasan atau bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu.<sup>22</sup>

Jadi, media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dengan cara menyambungkan bagian satu dengan bagian yang lainnya, sehingga membentuk suatu gambar. Media *puzzle* termasuk dalam media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya.

#### **b. Jenis-jenis Media *Puzzle***

Ada lima jenis *puzzle* menurut Hadfield<sup>23</sup>, antara lain :

##### 1) *Spelling Puzzle*

*Spelling puzzle* yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosak kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.

---

<sup>22</sup> Dianne Miller Nielsen, *Mengelola Kelas untuk Guru TK*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009). Hlm. 98.

<sup>23</sup> Rahmanelli, *Efektivitas Pemberian Tugas Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Geografi Regional*, *Jurnal Pelangi Pendidikan*, 2 (1), hlm. 23-30.

## 2) *Jigsaw Puzzle*

*Puzzle* ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

## 3) *The Thing Puzzle*

*Puzzle* ini berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.

## 4) *The Letter(s) readiness puzzle*

The letter(s) readiness *puzzle* adalah *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

## 5) *Crossword Puzzle*

*Puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban (huruf atau angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal, *puzzle* ini sering disebut dengan permainan teka-teki silang atau TTS.

Berdasarkan jenis-jenis *puzzle* yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa semua *puzzle* diatas dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan

adanya sebuah media dalam pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam mengkondisikan peserta didik. Sebagai pendidik harus mempunyai ide dalam mengajar dan dalam penggunaan media pada pembelajaran.

### c. Manfaat Media *Puzzle*

Ada beberapa manfaat media *puzzle* menurut Suciaty<sup>24</sup>, sebagai berikut:

#### 1) Mengasah Otak

*Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak siswa, melatih sel-sel saraf dan memecahkan masalah.

#### 2) Melatih Koordinasi Mata dan Tangan

*Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata siswa. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.

#### 3) Melatih Nalar

*Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai dengan logika.

#### 4) Melatih Kesabaran

*Puzzle* juga dapat melatih kesabaran siswa dalam menyelesaikan suatu tantangan.

---

<sup>24</sup>A. Suciaty al-Azizy, *Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatannya*, (Yogyakarta: Diva Press, 2010), hlm. 79-80.

## 5) Pengetahuan

Dari *puzzle*, siswa akan belajar. Misalnya, *puzzle* tentang warna dan bentuk maka siswa dapat belajar tentang warna-warna bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi siswa dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Siswa juga akan belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa manfaat media *puzzle* yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran sangat bermanfaat untuk peserta didik. Peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru saja, melainkan dapat sebuah arti pembelajaran kehidupan seperti; kesabaran dalam menghadapi masalah, dapat belajar bekerjasama dengan sesama dan dapat melatih nalar yang mana peserta didik dapat mengkira-kira mana yang baik dan mana yang buruk.

### **d. Tujuan Media *Puzzle***

Ada beberapa tujuan media *puzzle* menurut Nisak<sup>25</sup>, sebagai berikut:

- 1) Membentuk jiwa bekerjasama ataupun gotong-royong terhadap peserta didik, karena media ini bisa dikerjakan secara kelompok.
- 2) Peserta dapat konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- 3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta.

---

<sup>25</sup>Raistun Nisak, *Lebih Dari 50 Gmae Kreatif Untuk Aktifitas Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 37.

- 4) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama peserta didik.
- 5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar peserta didik.
- 6) Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.

Berdasarkan beberapa tujuan media *puzzle* di atas, maka media *puzzle* ini tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan sangat tepat untuk diterapkan pada peserta didik tingkat SMP, karena pada tingkat ini peserta didik sangat membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat diri peserta didik tersebut tidak merasakan kebosanan dalam belajar.

#### **e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle***

Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu mengajar dengan mempergunakan media. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
- 2) Persiapan guru.

Pada fase ini guru memilih dan menetapkan memadai mana yang akan dimanfaatkan guru mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.

- 3) Persiapan kelas.

Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai,

mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.

4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media.

Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut di sini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan.

5) Langkah kegiatan belajar siswa.

Pada fase ini, siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media di sini bisa siswa sendiri yang mempraktikannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas ataupun di luar kelas.

6) Langkah evaluasi pengajaran.

Pada langkah ini, kegiatan belajar disampaikan sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikutnya.<sup>26</sup>

Media *puzzle* dapat digunakan pada langkah yang ke 3 yaitu langkah penyajian dan pemanfaatan media. Pada langkah ini, *puzzle*

---

<sup>26</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zainh, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 13.

dapat dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru baik persiapan materi maupun persiapan bahan *puzzle* tersebut.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* diantaranya adalah persiapan baik materi ataupun bahan *puzzle*, cara melakukan dan terakhir adalah melakukan evaluasi.

## **2. Tinjauan Tentang Sikap Kooperatif**

### **a. Pengertian Sikap Kooperatif**

Sikap adalah tendensi untuk bereaksi dalam cara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap merupakan emosi atau efek yang diarahkan oleh seseorang kepada orang lain, benda atau peristiwa sebagai objek sasaran sikap.<sup>27</sup> Beberapa pendapat tentang sikap antara lain:

- 1) Sikap merupakan suatu tingkatan efek, baik itu bersifat positif maupun negatif dalam hubungannya dengan obyek-obyek psikologis.
- 2) Sikap merupakan suatu prediposisi mental untuk melakukan suatu tindakan.

---

<sup>27</sup>Fattah Hanurawan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 64.

3) Sikap sebagai predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara konsisten dalam cara tertentu berkenaan dengan obyek tertentu.<sup>28</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli psikologi, dapat disimpulkan bahwa sikap adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang kepada lingkungan sekitarnya, baik kepada sesama maupun kepada benda lainnya. Sikap dapat diartikan sebagai respon seseorang yang terjadi akibat dari perilaku orang lain atau lingkungannya sendiri.

Kooperatif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dapat diartikan sebagai sifat kerjasama, bersedia membantu.<sup>29</sup> Menurut Isjoni, kata kooperatif berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai tim.<sup>30</sup> Melakukan kegiatan kooperatif atau kerjasama artinya membagi kegiatan dalam tugas-tugas kecil diantara sekelompok orang. Melakukan kegiatan kerjasama akan membantu pekerjaan menjadi lebih ringan karena masing-masing orang memperoleh tugas tertentu. Melakukan kegiatan kerjasama akan menumbuhkan semangat gotong-royong, tolong-menolong pada masing-masing orang.<sup>31</sup>

Beberapa pengertian tentang sikap kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa sikap kooperatif adalah suatu tindakan yang

---

<sup>28</sup>Yeni Widyastuti, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 57-58.

<sup>29</sup>Julius C Rumpak, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 593.

<sup>30</sup>Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 8.

<sup>31</sup>Hawadi dan Reni Akbar, *Bekerjasama: Aktivitas Mendorong Anak Seuka Bekerjasama*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006), hlm. 2.

dilakukan oleh seseorang yang menunjukkan kerjasama dengan orang lain untuk mewujudkan tujuan yang sama.

Sikap kooperatif dalam pembelajaran di sekolah perlu dikembangkan dengan baik agar sifat-sifat individualis dan ingin menang sendiri dapat diatasi dengan baik dengan cara bekerjasama.<sup>32</sup> Dengan kegiatan berkelompok dalam pemberian layanan, sikap kooperatif dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, karena dalam kooperatif atau bekerjasama anak dapat berinteraksi dengan baik dengan teman-temannya, anak dapat belajar mengatasi masalah secara bersama-sama, membagi tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing dan saling mempercayai sesama teman.

#### **b. Pembentukan Sikap Kooperatif**

Salah satu prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Sujiono yang dapat membantu mengembangkan sikap kooperatif pada anak adalah asas kerjasama atau kooperatif yaitu pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui kerjasama.<sup>33</sup> Terbentuknya suatu sikap banyak dipengaruhi perangsang oleh lingkungan sosial dan kebudayaan seperti keluarga, sekolah, norma, golongan agama dan adat istiadat. Selanjutnya juga dikatakan bahwa sikap dalam perkembangannya banyak dipengaruhi oleh lingkungan, norma-norma atau kelompok. Hal ini mengakibatkan

---

<sup>32</sup>Elda Dewiska, *Hubungan Penggunaan Metode Proyek dengan Sikap Kooperatif pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Al-Ikhlas Padang Manus Pesawaran Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi (Bandar Lampung: Jurusan PGPAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016), hlm. 13.

<sup>33</sup>Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, (Jakarta: FIP-UNJ, 2007), hlm. 67.

perbedaan sikap pengaruh atau lingkungan yang diterima.<sup>34</sup> Seperti yang dijelaskan tersebut bahwasannya pembentukan sikap sosial anak dipengaruhi dengan adanya rangsangan dari lingkungan mana tempat anak bersosialisasi sehingga terbentuklah sikap sosial anak, maka dari itu sikap sosial anak berbeda-beda. Dengan demikian, sikap seseorang tidak akan terbentuk tanpa interaksi manusia terhadap suatu objek tertentu.

Perlunya kerjasama dalam kegiatan pembelajaran akan membentuk sikap sosial, karena dalam belajar bekerjasama dengan kelompok anak akan melakukan semua sikap sosial antar individu atau sering kita kenal dengan kooperatif. Jadi kerjasama atau kooperatif sangat penting dalam pembentukan sikap sosial anak dan perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.<sup>35</sup>

Bersikap kooperatif memang perlu dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya di sekolah namun di masyarakat pun penting untuk bersikap kooperatif, berarti sikap kooperatif perlu dimiliki oleh semua orang agar tidak bersifat individualis. Sikap kooperatif dalam pembelajaran di sekolah perlu dikembangkan dengan baik agar sifat-sifat individualis dan ingin menang sendiri dapat diatasi dengan baik dengan cara bekerjasama. Dengan adanya kegiatan berkelompok yang terdiri dari beberapa anak, maka anak akan belajar mengatasi masalah

---

<sup>34</sup>Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 156-157.

<sup>35</sup>Elda Dewiska, *Hubungan Penggunaan Metode Proyek dengan Sikap Kooperatif pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Al-Ikhlas Padang Manus Pesawaran Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi (Bandar Lampung: Jurusan PGPAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016), hlm. 14.

dengan cara bersama-sama, membagi tugas sesuai kemampuan, saling mempercayai sesama teman, melakukan tugas dengan penuh tanggung jawab dan dapat berkomunikasi dengan baik untuk memecahkan masalah.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Sikap Kooperatif

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi sikap kooperatif adalah sebagai berikut:

#### 1) Hal Timbal Balik

Timbal balik di sini dimaksudkan bahwa satu sama lain harus saling memotivasi untuk melaksanakan tugas, untuk mencapai tujuan yang sama dan untuk mendapatkan prestasi bersama, jadi antar individu dalam kelompok harus bisa dan paham dalam menyelesaikan tugas.

#### 2) Orientasi Individu

Masing-masing harus mengenali dan mengetahui kemampuan atau bakat masing-masing yang dimilikinya agar mempermudah dalam menyelesaikan tugas dan permasalahan dalam kelompok.

#### 3) Komunikasi

Komunikasi yang baik antar individu dalam kelompok adalah kunci utama dalam menyelesaikan tugas, anak dapat saling bertukar pikiran untuk mengungkapkan ide dan mengungkapkan ketika ada masalah dalam menyelesaikan tugas kelompok.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup>Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 11.

Berdasarkan ketiga faktor yang dapat mempengaruhi sikap kooperatif tersebut menjelaskan bahwa timbal balik, orientasi individu dan komunikasi penting untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

#### **d. Pengembangan Sikap Kooperatif**

Pada lingkup perkembangan sosial emosional, salah satu kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan kerjasama atau kooperatif. Sikap kooperatif atau menjalin kerjasama dengan orang lain merupakan keterampilan sosial-emosional anak yang dikembangkan melalui kegiatan belajar maupun bermain kelompok. Penerimaan keterlibatan teman akan menyebabkan anak mempunyai rasa percaya diri yang baik sehingga cenderung untuk bisa bekerjasama, senang membantu dan memberi perhatian serta jarang mengganggu. Adapun aspek-aspek kerjasama adalah membiasakan anak bergaul dengan teman sebaya dalam melakukan kegiatan, membiasakan anak untuk menghargai pendapat orang lain, menyadari bahwa kerjasama itu sangat penting dan menyenangkan serta mengembangkan rasa empati pada diri anak.<sup>37</sup> Ada beberapa cara untuk mengembangkan sikap kooperatif pada siswa adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan sikap kooperatif siswa, terpusat pada guru.  
Guru membuat siswa dapat fokus dan berlatih keterampilan sosial.
2. Siswa diberi kesempatan belajar tentang bagaimana bersikap dengan siswa lain, bagaimana saling menolong dan berinteraksi.

---

<sup>37</sup> Saputra dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hlm. 94.

3. Belajar yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui bekerja sama.
4. Memilih metode yang tepat untuk menyampaikan materi kepada siswa.<sup>38</sup>

Berdasarkan beberapa cara mengembangkan sikap kooperatif pada siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap kooperatif siswa dapat berkembang atau meningkat berdasarkan lingkungan. Pada saat di lingkungan sekolah atau pada saat pelajaran, guru akan sangat berpengaruh terhadap sikap kooperatif siswa. Oleh karena itu, guru harus mempunyai keterampilan untuk dapat beradaptasi dengan siswa saat pemberian layanan sehingga siswa mampu meningkatkan sikap kooperatif tersebut.

### **3. Perspektif Bimbingan Konseling Islam dalam Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Sikap Kooperatif Siswa**

Pengertian media secara umum telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, sedangkan media kaitannya dengan bimbingan konseling Islam adalah sebagai sarana atau alat bantu dalam proses bimbingan konseling Islam, agar proses bantuan yang menjadi perhatian bimbingan konseling Islam dapat berjalan lebih baik dan sesuai dengan harapan.<sup>39</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan media bimbingan konseling Islam adalah

---

<sup>38</sup> Himmatul Fariyah, *Mengembangkan Sikap Kooperatif Anak Usia Dini Melalui Metode Proyeksi*, Jurnal Program Studi PGRA, Vol 3 No 2 (Juli, 2017), hlm. 19.

<sup>39</sup> A. Said Hasan Basri, *Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah*, Jurnal Dakwah, Vol 11 No 1, hlm. 29.

suatu alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi atau pengetahuan yang berkaitan dengan bimbingan konseling islam, agar pesan yang dibawa dapat tersampaikan dengan baik. Bimbingan dan konseling Islam khususnya di sekolah, sangat membutuhkan media karena media sebagai alat penunjang agar siswa dapat memahami dan tertarik dengan layanan yang dimiliki oleh bimbingan konseling Islam tersebut.

Allah SWT berfirman:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ  
وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ١٦

*“Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.” (QS. Al-Maidah/5: 16)<sup>40</sup>*

Berdasarkan Ayat tersebut, dapat diketahui bahwa Allah SWT menjadikan Al-Qur’an sebagai media untuk orang-orang agar dapat menuju jalan yang benar. Pada ayat ini Allah SWT menyebutkan tiga macam kegunaan Al-Qur’an. Hal ini kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka dapat diketahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media, ialah sebagai berikut:

1. Bahwa media mampu memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siswa.
2. Media dapat membantu siswa lebih mudah memahami sesuatu.
3. Media mampu menggambarkan materi yang sedang diajarkan.

---

<sup>40</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemah Al-Muhaimin*, hlm. 110.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pernyataan di atas, bahwa media merupakan sebuah alat atau perantara yang sangat dibutuhkan untuk semua orang, termasuk untuk siswa. Dengan media, siswa akan sangat terbantu untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Sifat kodrat manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Dikatakan sebagai makhluk individu, karena manusia jelas akan mementingkan egonya sendiri dalam memenuhi kebutuhannya. Namun dapat disadari bahwa dengan keegoisan seperti itu, akan mengakibatkan orang lain membencinya dan sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sebagai makhluk sosial, orang harus menjalin komunikasi dengan orang lain. Hubungan ini sangat penting dalam rangka untuk memenuhi kebutuhannya sekaligus untuk memenuhi fungsinya sebagai warga masyarakat.

Siswa sebagai warga sekolah juga mempunyai kodrat seperti di atas. Oleh karena itu, di sekolah akan sering dijumpai dengan anak-anak yang memiliki perbedaan-perbedaan, seperti: ada anak yang sangat mementingkan egonya, anak tersebut tidak mau bergabung dengan teman-teman dan ingin selalu menang sendiri, disamping itu ada juga anak yang sangat terbuka dengan teman-temannya, anak tersebut mau bergabung dengan teman-temannya. Sifat siswa yang masih mementingkan egonya sendiri atau ingin selalu menang sendiri dan tidak mau bermain atau bergabung dengan teman-temannya, akan mengakibatkan siswa susah untuk berkembang.

Islam mengatakan bahwa kerjasama yang baik adalah sikap orang bermain yang saling mendukung, saling melancarkan, saling tolong-menolong dan tidak saling merugikan. Kerjasama yang baik juga mengandung arti kerjasama dalam hal kebaikan yang sama-sama dikerjakan dengan baik untuk mendapatkan kebaikan bersama. Seperi firman Allah SWT:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ٢

*“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.” (QS. Al-Maidah/5: 2)<sup>41</sup>*

Sehubungan dengan kemampuan setiap orang tidak sama, oleh karena itu salah satu tujuan adanya kerjasama adalah untuk membangun sebuah solidaritas atau kesetiakawanan antar sesama. Dengan adanya kerjasama, setiap orang akan saling membantu, saling tolong-menolong untuk mencapai tujuan yang sama. Allah berfirman:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَأَنَّهُمْ بُنْيَانٌ مَّرصُومٌ ٤

*“Sesungguhnya Allah menyukai orang yang berperang dijalan-Nya dalam barisan yang teratur seakan-akan mereka seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh” (QS. As-Saff/61 : 4)<sup>42</sup>*

## H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan dan kegunaan yang dimaksudkan dalam sebuah penelitian

<sup>41</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah Al-Muhaimin*, hlm. 107.

<sup>42</sup> *Ibid*, hlm. 552.

sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara kualitas dan kuantitasnya. Metode penelitian juga dapat berfungsi sebagai cara untuk bertindak agar sesuatu kegiatan penelitian dapat terlaksana dengan baik, terarah dan dapat mencapai hasil yang optimal. Guna mempermudah proses pengambilan data, peneliti menggunakan metode penelitian dengan beberapa langkah sebagai berikut:

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu data-data hasil bersumber dari lapangan. Sedangkan sifat penelitian kualitatif yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang pelaku yang diamati.<sup>43</sup> Pada penelitian ini, penulis akan mendeskripsikan langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta.

### 2. Subyek dan Objek Penelitian

#### a. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah orang yang bisa memberikan informasi. Subyek penelitian atau yang disebut dengan *key person* berarti orang yang menjadi sumber informasi. Subyek penelitian adalah orang-orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan penulis, baik pertanyaan tertulis maupun lisan terhadap subyek atau

---

<sup>43</sup> Moh. Kasiran, *Metode Kualitatif-Kuantitatif*, (Malang: Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim Press, 2010), hlm. 175.

responden.<sup>44</sup> Penentuan subyek sebagai sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel subyek dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan penulis.<sup>45</sup> Pemilihan atau penentuan subyek penelitian yang tepat menjadi bagian yang sangat penting dalam sebuah penelitian.

Adapun subyek penelitian ini adalah satu orang guru bimbingan dan konseling, dan empat siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Adapun kriteria subyek penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Guru Bimbingan dan Konseling

Kriteria guru bimbingan dan konseling sebagai subjek dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Guru bimbingan dan konseling memahami materi tentang media *puzzle*.
- b) Guru bimbingan dan konseling menggunakan *puzzle* sebagai media untuk memberikan layanan kepada siswa.

Berdasarkan kriteria yang telah disampaikan di atas, guru BK yang sesuai adalah Bapak Nurbowo Budi Utomo, S.Pd. Selain menjadi guru BK di SMP Negeri 15 Yogyakarta, Pak Bowo menjadi Dosen BK di UAD Yogyakarta. Pak Bowo sebagai dosen mata

---

<sup>44</sup>Tatang M. Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hlm. 183.

<sup>45</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2016), hlm. 300.

kuliah Media BK, sehingga beliau sangat paham dengan media-media yang digunakan untuk pemberian layanan kepada siswa.

2) Siswa kelas IX J

Kriteria siswa sebagai subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Siswa pernah mendapatkan layanan BK dengan menggunakan media *puzzle*.
- b) Siswa direkomendasikan oleh Pak Bowo dengan alasan sikap kooperatifnya rendah dan berdasarkan hasil sosiometri.

Berdasarkan kriteria yang telah disebutkan di atas, dari 32 siswa kelas IX J Pak Bowo merekomendasikan empat siswa berdasarkan hasil sosiometri siswa tersebut memiliki sikap kooperatif yang rendah. Empat siswa kelas IX J SMP Negeri 15 Yogyakarta yang menjadi subjek penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Ailsa Haniyah Ambarwati
- b) Muhamad Arya Matalino Ghanny
- c) Akhsan Priyo Wibowo
- d) Fahresya Ali Satria Putra

## b. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah permasalahan-permasalahan yang menjadi sentral perhatian suatu penelitian.<sup>46</sup> Obyek penelitian ini adalah langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pekerjaan penelitian yang tidak dapat dihindari dalam kegiatan penelitian karena teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis untuk mencapai tujuan pokok penelitian yaitu mendapatkan data.<sup>47</sup> Untuk mendapatkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan dan perilaku yang diamati dari subyek penelitian, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### a. Observasi

Metode observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan penulis turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat perilaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.<sup>48</sup> Observasi yang penulis gunakan yaitu observasi non-partisipan, yaitu pengamat berada di luar subyek yang diamati dan tidak ikut dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 99.

<sup>47</sup> M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 163-164.

<sup>48</sup> M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 165,

<sup>49</sup> Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 70.

Observasi ini dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta.

b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam topik tertentu.<sup>50</sup> Dalam penelitian kualitatif, wawancara mendalam (*indepent interview*) biasanya dilakukan secara tidak terstruktur. Namun demikian, penelitian boleh melakukan wawancara untuk penelitian kualitatif seacara terstruktur.<sup>51</sup>

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila penulis telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Adapun wawancara tidak struktur yaitu wawancara yang bebas karena penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun seacara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.<sup>52</sup>

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur dan tidak terstruktur dengan alasan apabila dalam melaksanakan wawancara secara langsung dengan membawa

---

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2016), hlm. 321.

<sup>51</sup>Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 63.

<sup>52</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2016), hlm. 321.

pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, kemudian pada saat subjek menjawab, maka dapat menghasilkan pertanyaan baru yang tidak sesuai dengan pertanyaan yang telah disusun. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi mendalam dari subyek penelitian, yaitu informasi mengenai langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Adapun pedoman wawancara penelitian ini terletak di lampiran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar misalnya, foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumentasi berbentuk karya misalnya, karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.<sup>53</sup>

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang lokasi penelitian, catatan-catatan keberhasilan guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan sikap kooperatif siswa dengan menggunakan media *puzzle*, serta dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan langkah-langkah media *puzzle*

---

<sup>53</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 240.

untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta.

#### 4. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi.<sup>54</sup> Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu untuk menjawab rumusan masalah. Data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik analisis data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif yaitu cara analisis yang cenderung menggunakan kata-kata untuk menjelaskan fenomena atau data yang diperoleh. Adapun tahap-tahap dalam analisis data menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyomo meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display data*) dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*concluding and verification*).<sup>55</sup> Penjelasan lebih rinci yaitu sebagai berikut:

##### a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.<sup>56</sup>

Reduksi data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara

---

<sup>54</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 244.

<sup>55</sup>*Ibid*, hlm. 246.

<sup>56</sup>*Ibid*, hlm. 247.

mengumpulkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan subyek.

b. Penyajian Data (*Display Data*)

Setelah data direduksi, tahap selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchat* dan sejenisnya.<sup>57</sup> Melalui penyajian data, maka data dapat terorganisasikan, tersusun dan memiliki pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Bentuk yang paling sering digunakan dari model data kualitatif selama ini adalah penyajian data berupa teks naratif.

c. Kesimpulan dan Verifikasi (*Concluding and Verification*)

Kesimpulan awal yang dikemukakan dalam penelitian kualitatif biasanya masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat serta tidak mendukung pada tahap-tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>58</sup>

Jadi, kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah kesimpulan yang dapat valid dan dipercaya serta sudah melalui tahap verifikasi.

5. Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data merupakan upaya agar hasil penelitian yang disajikan valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan yang didasarkan atas sejumlah kriteria yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 249.

<sup>58</sup> *Ibid*, hlm. 252.

(*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).<sup>59</sup> Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk pengecekan atau perbandingan terhadap data yang ada. Dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber.

Menurut Patton dalam Moleong, triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.<sup>60</sup> Hal ini membuat sebuah informasi yang didapat bisa dibuktikan kevalidannya. Hal itu dicapai dengan:

- a. Membandingkan data yang didapat dari hasil wawancara dengan data hasil pengamatan.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan pendapat seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 234-332.

<sup>60</sup> *Ibid*, hlm. 330.

<sup>61</sup> *Ibid*.

Melalui teknik triangulasi setiap data yang didapatkan akan dibandingkan dengan data-data lainnya sehingga menjadi suatu data yang valid dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam proses penarikan kesimpulan tentang langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta, penulis melakukan pengecekan data pada tiga sumber data, yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara pada kelima subjek penelitian.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pembahasan BAB III, maka dapat penulis simpulkan bahwa terdapat enam langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa yaitu sebagai berikut:

1. Merumuskan Tujuan Pemberian Layanan dengan Memanfaatkan Media

Langkah pertama sebelum menggunakan media *puzzle* untuk pemberian layanan kepada siswa adalah merumuskan tujuan pemberian layanan terlebih dahulu agar guru mempunyai sebuah patokan untuk memberikan layanan.

2. Persiapan Guru

Guru harus terlebih dahulu memahami media *puzzle* dan materi yang akan diberikan untuk siswa. Hal ini dilakukan agar guru lancar dalam memberikan layanan kepada siswa.

3. Persiapan Kelas

Pada persiapan kelas, guru menjelaskan media *puzzle* terlebih dahulu kemudian memberikan motivasi, *ice breaking*, *brainstroming* agar siswa siap menerima materi dari guru.

#### 4. Langkah Penyajian Pelajaran dan Pemanfaatan Media

Pada langkah ini, guru akan mulai menggunakan media *puzzle* untuk memberikan layanan kepada siswa. Keahlian guru dalam menyampaikan materi menggunakan *puzzle* ini akan sangat menentukan hasil dari pemberian layanan tersebut.

#### 5. Langkah Kegiatan Belajar Siswa

Pada langkah selanjutnya adalah siswa mulai mengerjakan pelajaran yang telah diberikan oleh guru menggunakan media *puzzle*.

#### 6. Langkah Evaluasi Pengajaran

Langkah terakhir adalah evaluasi, evaluasi dilakukan untuk mengetahui bahwa media *puzzle* tersebut dapat digunakan untuk pemberian layanan selanjutnya atau tidak.

### **B. Saran**

Media *puzzle* yang diterapkan oleh guru BK terhadap siswa di SMP Negeri 15 Yogyakarta terlaksana dengan baik. Guru BK mampu memberikan layanan yang tepat kepada siswa kelas IX. Bersama bantuan guru BK lainnya, pemberian layanan menggunakan media *puzzle* dapat berjalan dengan lancar dan mampu mengimplementasikan media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif pada siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Setelah melakukan penelitian pada langkah-langkah media *puzzle* untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa, penulis bermaksud menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala SMP Negeri 15 Yogyakarta untuk memberikan persetujuan bahwa pelajaran BK tidak dilaksanakan pada akhir jam pelajaran, karena BK sama halnya seperti pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, IPA dan lain-lain yang sangat dibutuhkan oleh para siswa. Walaupun BK hanya diberi waktu satu jam pelajaran, tetapi akan lebih efektif apabila tidak diletakan pada akhir pelajaran.
2. Kepada Guru BK di SMP Negeri 15 Yogyakarta untuk lebih menambah materi yang dapat diimplementasikan dengan *puzzle*, karena secara pengamatan penulis materi yang ada pada media *puzzle* hanya itu saja.
3. Kepada siswa di SMP Negeri 15 Yogyakarta, jadikanlah media *puzzle* ini sebagai solusi untuk meningkatkan sikap kooperatif sesama teman. Apabila sikap kooperatif yang dihasilkan setelah mendapatkan layanan dengan media *puzzle* dapat menjadi sikap yang tetap dimiliki setelah proses belajar selesai, akan membantu proses perkembangan tahap selanjutnya.
4. Kepada penulis selanjutnya, semoga dapat lebih memperluas wawasan kajian penelitian mulai dari objek, teknik dan implementasi media *puzzle* dalam bidang lainnya. Penulis memandang bahwa penelitian yang dilakukan penulis juga dapat ditindaklanjuti oleh penulis selanjutnya, yaitu dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Akhlaq, Tafkhirul, *Penerapan Strategi Crossword Puzzle untuk Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulumuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014*, Skripsi Yogyakarta: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.
- Al-Azizy, A. Suciaty, *Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatannya*, Yogyakarta: Diva Press, 2010.
- Amirin, Tatang M., *Menyusun Rencana Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000.
- Artarini, Diyah Ayu, *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Tema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV MI Ma'arif Gitiloyo 1*, Skripsi Yogyakarta: Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.
- Astuti, Tri Yuni, *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Kartoredjo*, *Kamus Baru Kontempore*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ayuningtyas, Yuliana, *Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup*, Skripsi, Jakarta: Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, 2011.
- Basri, A. Said Hasan, *Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah*, *Jurnal Dakwah*, Vol. 11:1, 2010.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah Al-Muhaimin*. Jakarta: Balai Pustaka,
- Detik News, *Terjaring Razia Puluhan Pelajar di Banjarnegara Tak Hafal Pancasila*, <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-3823289/terjaring-razia-puluhan-pelajar-di-banjarnegara-tak-hafal->

[pancasila?\\_ga=2.134052622.1838258141.1527743269-1879097362.1497277186](https://www.pancasila.ga=2.134052622.1838258141.1527743269-1879097362.1497277186) , diakses pada Kamis, 31 Mei 2018.

Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung:Remaja Rosdakarya, 2012.

Dewiska, Elda, *Hubungan Penggunaan Metode Proyek dengan Sikap Kooperatif pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Al-Ikhlas Padang Manus Pesawaran Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi, Bandar Lampung: Jurusan PGPAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zainh, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Faizal, Bachtiar Ari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) disertai Media Puzzle Terhadap Kemampuan Analisis Kimia Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Tahun Ajaran 2014/2015*, Skripsi Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Kimia, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.

Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Handayani, Aris Tri, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) dilengkapi dengan Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Sisa*, Skripsi Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.

Hanurawan, Fattah, *Psikologi Sosial*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.

Hawadi dan Reni Akbar, *Bekerjasama: Aktivitas Mendorong Anak Seuka Bekerjasama*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006.

Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010.

Kasiran, Moh., *Metode Kualitatif-Kuantitatif*, Malang: Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim Press, 2010.

Khomsoh, Rosiana, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 2, Mei 2013.

- Kustandi, Cecep, dkk, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Misbach, Muzamil, *Pengertian Media Puzzle*,  
<https://www.academia.edu/people/search?utf8=%E2%9C%93&q=patmonodewo>, diakses pada 22 oktober 2018.
- Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Nielsen, Dianne Miller, *Mengelola Kelas untuk Guru TK*, Jakarta: PT. Indeks, 2009.
- Nisak, Raistun, *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktifitas Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Nursalim, Mochamad, *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Indeks, 2013.
- Rahmanelli, *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*, Jurnal Pelangi Pendidikan, 2 (1).
- Rahmawati, Anita, *Pembelajaran dengan Media Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang*, Skripsi Yogyakarta: Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga, 2011.
- Rumpak, Julius C, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Soehartono, Irawan, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Suyadi, *Permainan Edukasi yang Mencerdaskan*, Yogyakarta: Powe Books, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabet, 2016.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, Jakarta: FIP-UNJ, 2007.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012.

- Tribun Jogja, *Siswi SMP di-Bully Pihak Sekolah Minta Rekaman Videonya dihapus*, <http://jogja.tribunnews.com/2018/01/20/siswi-smp-di-bully-pihak-sekolah-minta-rekaman-videonya-dihapus>, diakses pada Rabu, 30 Mei 2018.
- Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Widyastuti, Yeni, *Psikologi Sosial*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- WJS. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1985.
- Yanuar, dkk, *Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Medoa Puzzle Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*, Vol. 1 No 1, Oktober 2014.

## Lampiran 1

### Pedoman Umum Observasi, Dokumentasi dan Wawancara

#### A. Pedoman Observasi

Pedoman	Indikator Pencarian Data
Observasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kondisi fisik dan lingkungan SMP Negeri 15 Yogyakarta.</li> <li>2. Pengamatan langsung terhadap langkah-langkah media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa kelas IX J di SMP Negeri 15 Yogyakarta</li> </ol>

#### B. Pedoman Dokumentasi

Pedoman	Indikator Pencarian Data
Dokumentasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Letak geografis SMP Negeri 15 Yogyakarta.</li> <li>2. Visi dan misi SMP Negeri 15 Yogyakarta.</li> <li>3. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa di SMP Negeri 15 Yogyakarta.</li> <li>4. Struktur organisasi SMP Negeri 15 Yogyakarta.</li> <li>5. Saranan dan prasarana SMP Negero 15 Yogyakarta.</li> <li>6. Struktur organisasi BK di SMP Negero 15 Yogyakarta.</li> <li>7. Gambaran umum layanan BK di SMP Negeri 15 Yogyakarta.</li> <li>8. Gambaran umum media <i>puzzle</i> di SMP Negeri 15 Yogyakarta.</li> </ol>

### C. Pedoman Wawancara

Subjek	Indikator Pencarian Data
Guru BK	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah semua Guru BK memberikan layanan menggunakan media <i>puzzle</i>?</li> <li>2. Media <i>puzzle</i> apa yang digunakan dalam pemberian layanan di kelas?</li> <li>3. Siapa yang menciptakan media <i>puzzle</i> tersebut?</li> <li>4. Apakah setiap pemberian layanan menggunakan media <i>puzzle</i>?</li> <li>5. Apa materi yang digunakan dalam media <i>puzzle</i>?</li> <li>6. Bagaimana pelaksanaan pemberian layanan menggunakan media <i>puzzle</i>?</li> <li>7. Bagaimana pengaruh media <i>puzzle</i> kepada siswa yang telah mendapatkan layanan menggunakan media <i>puzzle</i>?</li> <li>8. Apakah media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan sikap kooperatif pada siswa?</li> <li>9. Apakah yang dimaksud dengan sikap kooperatif?</li> <li>10. Bagaimana sikap kooperatif yang telah dihasilkan setelah memberikan layanan menggunakan media <i>puzzle</i>?</li> </ol>
Siswa kelas IX J	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana menurutmu tentang media <i>puzzle</i> yang telah diberikan oleh guru BK?</li> <li>2. Apakah lebih jelas menggunakan media <i>puzzle</i> atau pelajaran seperti biasa?</li> <li>3. Bagaimana perasaan anda setelah belajar menggunakan media <i>puzzle</i>?</li> <li>4. Apakah media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan kerjasama antar teman?</li> <li>5. Apa saja manfaat media <i>puzzle</i> menurut anda?</li> </ol>

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KLASIKAL

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA  
 Kelas / semester : IX J / I (SATU)  
 Jumlah Pertemuan : 1 Kali Pertemuan (2 X 40 Menit)

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Karier
C	Topik layanan	Meraih sukses karier dengan cita-cita
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
E	Tujuan Umum	Mengidentifikasi ragam alternatif cita-cita dan ragam profesi
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian cita-cita.</li> <li>2. Peserta didik dapat mengidentifikasi penyebab seseorang punya cita-cita.</li> <li>3. Peserta didik dapat mengidentifikasi tips menggapai cita-cita.</li> <li>4. Peserta didik dapat menyebutkan ragam pekerjaan.</li> </ol>
H	Sasaran layanan	Kelas IX J
H	Materi layanan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian cita-cita.</li> <li>2. Penyebab seseorang mempunyai cita-cita.</li> <li>3. Tips menggapai cita-cita.</li> <li>4. Manfaat mempunyai cita-cita.</li> <li>5. Ragam karier bidang teknik dan industri, niaga, perkantoran, pelayanan masyarakat/jasa, pekerja di lapangan.</li> </ol>
I	Waktu	2 X 40 Menit
J	Sumber	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wikipedia, <i>Cita-cita</i>,  <a href="https://id.m.wiktionary.org/wiki/cita-cita">https://id.m.wiktionary.org/wiki/cita-cita</a>,            diakses 01 Oktober 2018.</li> </ol>
L	Metode/ Teknik	Tanya Jawab, diskusi, <i>game</i> , <i>brainstorming</i> , pemberian tugas
M	Media/Alat	<i>Word Puzzle</i>
N	Pelaksanaan	Guru BK
	PERTEMUAN 1 ( 40 MENIT)	
	<b>1. Tahap Awal/Pendahuluan (5 menit)</b>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengucapkan salam dan berdoa</li> <li>b. Menanyakan kegiatan sebelumnya,</li> <li>c. Mengapresiasikan kehadiran .</li> <li>d. Guru menyampaikan tujuan layanan</li> <li>e. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan</li> <li>f. Guru mengadakan ice breaking</li> </ul>
	<p><b>2. Tahap Inti (30 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik mendengarkan penjelasan mengenai cita-cita</li> <li>b. Curah pendapat tentang jenis-jenis pekerjaan yang dicita-citakan</li> <li>c. Peserta didik mengembangkan sikap tanggungjawab dan kerjasama dengan mengerjakan “<i>word puzzle</i>” dan mengisi puzzle <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Contoh-contoh karier atau pekerjaan di bidang teknik dan industri</li> <li>2) Contoh-contoh karier atau pekerjaan di bidang niaga</li> <li>3) Contoh-contoh karier atau pekerjaan di bidang perkantoran</li> <li>4) Contoh-contoh karier atau pekerjaan di bidang pelayanan masyarakat/jasa</li> <li>5) Contoh-contoh karier atau pekerjaan di bidang pekerja di lapangan</li> </ul> </li> <li>d. Peserta didik mengembangkan sikap komunikatif dengan mempresentasikan hasil “<i>Word Puzzle</i>”</li> </ul>
	<p><b>3. Penutup ( 5 menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik menyimpulkan kegiatan</li> <li>b. Peserta didik merefleksi kegiatan dengan mengungkapkan kemanfaatan dan kebermaknaan kegiatan</li> <li>c. Guru menyampaikan pengumuman tentang kegiatan pada pertemuan berikutnya</li> <li>d. Guru menutup kegiatan dengan mengajak peserta didik bersyukur dan mengucapkan salam</li> </ul>
O	<p><b>Evaluasi</b></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi proses <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengamati dan mencatat kegiatan refleksi, bermanfaat/ tidak</li> <li>b. Sikap peserta didik dalam mengikuti kegiatan, semangat/ tidak</li> <li>c. Cara peserta didik menyampaikan pendapat , sesuai / tidak</li> <li>d. suasana pertemuan, menyenangkan / tidak</li> <li>e. Topik yang dibahas , penting / tidak</li> <li>f. Cara guru menyampaikan materi, mudah dipahami / tidak</li> <li>g. kegiatan yang dikutimenarik/tidak</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Evaluasi hasil <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pemahaman</li> <li>b. Perasaan Positif</li> <li>c. Rencana Kegiatan</li> </ul> </li> </ul>

## PENILAIAN HASIL

### A. PEMAHAMAN

Jawablah pertanyaan berikut ini :

1. Berikanlah masing-masing 5 contoh pekerjaan di bidang niaga dengan mengisikan jawaban pada table berikut:

NO	Nama Pekerjaan
1	
2	
3	
4	
5	

2. Berikut ini adalah 5 daftar nama pekerjaan, berilah uraian penjelasannya, dengan mengisi table berikut!

No	Contoh Pekerjaan	Keterangan
1	Apoteker	
2	Petani	
3	Direktur	
4	Sekretaris	
5	Notaris	

### B. PERASAAN POSITIF

1. Materi sukses karier dengan cita-cita yang di bahas memberikan semangat bagi saya untuk memilih jenis pekerjaan yang diinginkan
  - a. Sangat setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang setuju
  - d. Tidak setuju

Alasan:

2. Apakah sejalan dalam pemilihan karier atau jenis pekerjaan tersebut dengan cita-cita Anda?

Jawaban:

### C. RENCANA KEGIATAN

Jika diketahui masih ada peserta didik yang terdapat masalah maka akan dilaksanakan kegiatan lanjutan berupa:

1. Layanan Konseling Individu
2. Layanan Konseling Kelompok

### PENILAIAN PROSES

NO	PROSES YANG DINILAI	DESKRIPSI PENILAIAN PROSES
1	Partisipasi dan aktivitas Siswa Dalam kegiatan layanan	..... ..... ..... .....
2	Pemahaman siswa atas materi yang disajikan atau pemahaman atas masalah yang dialaminya.	..... ..... ..... .....
3	kegunaan layanan dan mengamati perkembangan siswa.	..... ..... ..... .....
4	kelancaran proses dan suasana penyelenggaraan kegiatan layanan	..... ..... ..... .....

## Lampiran 3

## DOKUMENTASI

	<p>Pemberian layanan dilakukan di pendopo sekolah</p>
	<p>Pak Bowo menerangkan sedikit materi terlebih dahulu, kemudian menjelaskan langkah menggunakan <i>puzzle</i></p>



*Ice Breaking* menggunakan permainan tebak kata



Pak Bowo membagikan paket *puzzle* kepada setiap kelompok



Siswa mengerjakan *puzzle*



Siswa mempresentasikan hasil dari kerja kelompok

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Biodata Pribadi

Nama : Kartika Apriliana  
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 21 April 1997  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Status : Belum Menikah  
 Alamat Asal : Banyumas  
 Email : [tika.liana21@gmail.com](mailto:tika.liana21@gmail.com)  
 No HP : 085728743747



### B. Riwayat Pendidikan

#### 1. Pendidikan Formal

Jenjang	Nama Sekolah	Tahun
SD	SD Negeri 1 Kracak Ajibarang Banyumas	2003-2009
SMP	SMP Negeri 2 Ajibarang Banyumas	2009-2012
SMA	MA Miftahul Huda Rawalo Banyumas	2012-2015
S1	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	2015-2019

#### 2. Pendidikan Non Formal

Pondok Pesantren Miftahul Huda Pesawahan Rawalo Banyumas

Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta

### C. Pengalaman

1. Komunitas Yogyakarta Mengajar
2. Sekolah Rakyat Ajibarang Banyumas
3. Komunitas Matapena Banyumas – Yogyakarta Ikatan Mahasiswa Banyumas UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (IMBAS SUKIJO)