PSIKOPEDAGOGIA
2015. Vol. 4, No.1
©2015 Universitas Ahmad Dahlan
ISSN: 2301-6167

Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Media "*Puzzle*"

Nurbowo Budi Utomo
Guru Bimbingan dan Konseling
SMP N 15 Yogyakarta
Jl. Tegal Lempuyangan No. 61, Bausasran, Danurejan, Yogyakarta, Indonesia
Email: nurbowo_budiutomo@yahoo.co.id

This study focused on: "media puzzle development to increase the enthusiasm of the students on following guidance and counseling information services". Research subjects were 33 students of VIII class. The research type is classroom action research with two cycles. Instruments for collecting data were observation guide, test of information services materials mastery. Result of pretest average at 1st cycle was 30.44 and posttest was 83.67. Result of posttest average at 2nd cycle was 88.68. The results of this study can be used as reference material for the school counselor to develop media used in guidance and counseling services as well as to enhance the enthusiasm of the students in participating the guidance and counseling information services at schools.

Keywords: puzzle media, information services, the enthusiasm of the students

Penelitian ini difokuskan pada upaya untuk meningkatkan keaktifan mengikuti layanan informasi bimbingan dan konseling melalui media *puzzle* pada siswa. Subjek penelitian sejumlah 33 siswa kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), melalui 2 siklus. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman observasi, dan instrumen *test* pemahaman materi layanan informasi. Teknik analisis data untuk menguji perbedaan rerata pre test dan post test setalah dilakukan tindakan menggunakan t-test. Hasil rerata *pretest* pada siklus 1 sebesar 30,44 dan *posttest* sebesar 83,67. Hasil rerata *posttest* pada siklus 2 sebesar 88,68. Hasil penelitian menunjukkan layanan informasi melalui media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi guru bimbingan dan konseling untuk mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa mengikuti layanan informasi bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata kunci: media *puzzle*, layanan informasi, keaktifan siswa

Pendahuluan

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU no 20 tahun 2003).

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional di atas pelaksanan kegiatan belajar mengajar di SMP 15 Yogyakarta yang menggunakan kurikulum 2013 juga berkomitmen untuk mengembangkan peradaban bangsa melalui pengembangan ranah sikap , pengetahuan dan ketrampilan. Ranah sikap meliputi sikap spiritual yakni beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, dan sikap sosial seperti tanggung jawab, mandiri dan sebagainya. Ranah pengetahuan agar peserta didik menjadi manusia yang berilmu dan ranah ketrampilan agar peserta didik menjadi kreatif, cakap dan mandiri.

Implementasi Kurikulum 2013 dengan pendekatan *scientific*, memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk belajar secara aktif dan mengembangkan ranah sikap, pengetahuan dan ketrampilan secara seimbang. Implementasi kurikulum 2013 juga memberi warna baru dalam layanan bimbingan dan konseling, dengan adanya fasilitasi terhadap peminatan peserta didik .

Secara prinsip, kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan

keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat. Selanjutnya Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan idei-idenya. (Permendikbud no 81a tahun 2013 , lampiran iv). Dari sumber di atas menjelaskan bahwa pada dasarnya peserta didik sudah memiliki kemampuan untuk aktif, sehingga proses pembelajaran juga harus di arahkan pada situasi cara belajar siswa aktif (CBSA) yang mampu merangsang peserta didik untuk lebih aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar.

Sebagai bagian dari sistem pembelajaran di sekolah maka layanan bimbingan dan konseling hendaknya juga mampu merangsang peserta didik untuk lebih aktif yang ditandai dengan perilaku: Mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh. Salah satu layanan yang di emban guru bimbingan dan konseling adalah layanan informasi. Yang dimaksud dengan layanan Informasi yaitu layanan bimbingan dan konseling yang membantu peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi pribadi, sosial, belajar, karir/ jabatan, dan pendidikan lanjutan secara terarah, objektif dan bijak (Permendikbud no 81a tahun 2013, lampiran iv).

Dari sumber di atas dapat ditarik pengertian bahwa layanan informasi adalah layanan bantuan, yaitu bantuan yang diterima dari guru bimbingan konseling kepada peserta didik, Tujuan umum layanan informasi adalah agar peserta didik memahami berbagai informasi pribadi, sosial, belajar, karier, selanjutnya tujuan khusus dari layanan informasi yaitu agar peserta didik dapat menggunakan informasi yang diperoleh secara obyektif dan bijak. Agar tujuan layanan informasi dapat tercapai secara optimal maka dalam menerima layanan informasi peserta didik hendaknya aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan informasi yang diperoleh. Aktif mencari artinya dalam layanan informasi yang semula peserta didik "diberi tahu" harus bergeser menjadi "aktif mencari tahu". Mengolah berarti peserta didik harus menerapkan ide-ide mereka dalam mencari informasi. Mengkonstruksi berarti peserta didik harus merangkai informasi menjadi satu kesatuan utuh dan menjadi suatu pengetahuan baru bagi dirinya. Sedangkan menggunakan informasi berarti peserta didik harus membuat informasi yang diperoleh dari hasil belajar menjadi bermakna bagi hidupnya.

Penyelenggaraan layanan informasi yang selama ini dilakukan peneliti sudah menggunakan berbagai metode seperti tanya jawab, diskusi, penugasan, curah pendapat, observasi yang ditunjang dengan menggunakan media audio visual, namun masih belum optimal dari segi proses dan hasil, dimana masih dijumpai beberapa kekurangan seperti: 1) kurang dalam memfasilitasi peserta didik mengolah informasi, tetapi kebanyakan memberi informasi, 2) kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti layanan informasi 3) masih sangat sedikit peserta didik yang memberi tanggapan atas informasi yang disampaikan guru. 4) kurang dalam mengakomodir gaya belajar anak satu kelas, yang terdiri dari gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. 5) belum mampu merangsang agar peserta didik fokus ke materi layanan informasi.6) Peserta didik belum optimal dalam menumbuh kembangkan sikap kerja sama, ingin tahu, tanggung jawab, serius dan komunikatif dalam mengikuti layanan informasi, 7) Media yang digunakan untuk mendukung layanan informasi dari tahun ke tahun masih monoton seperti liflet, banner, poster, papan bimbingan, media audio visual. 8). Peserta didik belum optimal dalam menggunakan hasil informasi yang di peroleh untuk untuk menunjang kehidupan sehari-hari, kelanjutan studi atau cita-cita kariernya. 9) Karena tidak ada nilai di rapor untuk layanan bimbingan dan konseling maka anak sering mengabaikan, padahal informasi yang di berikan dalam layanan bimbingan dan

konseling berguna untuk kehidupan sehari-hari maupun kehidupan masa datang.

Dari sejumlah persoalan diatas maka perlu di cari terobosan untuk menyelenggarakan layanan informasi dengan media yang dapat mengaktifkan peserta didik, karena keaktifan peserta didik menjadi kunci penting dalam meningkatkan proses dan hasil layanan , dimana keaktifan peserta didik di tandai dengan adanya perilaku aktif mencari, aktif mengolah, aktif mengkontruksi dan aktif menggunakan informasi yang diperolehnya.

Layanan informasi Bimbingan dan konseling membutuhkan daya tarik yang kuat agar peserta didik dapat fokus pada materi layanan, dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti layanan untuk itu dalam pemberian layanan informasi di perlukan alat bantu salah satunya berupa media yang inovatif. Media yang selama ini banyak digunakan dalam layanan informasi bimbingan dan konseling antara lain liflet, poster,banner, papan bimbingan, dan media audio visual, dari pengamatan dilapangan media-media ini sudah kurang menarik bagi peserta didik, yang masih menarik hanya media audio visual, namun media audio visual juga memiliki kekurangan yakni baru dapat menarik perhatian tetapi belum merangsang keaktifan, sehingga perlu melakukan inovasi pada media layanan . Salah satu media yang dapat di gunakan dalam layanan informasi yaitu media *puzzle* yang dimodifikasi.

Melalui media *puzzle* anak akan belajar banyak hal, tentang warna, bentuk, angka, huruf yang akan menjadi satu rangkaian pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan. Menurut Adenan dalam Arinil Janah (2012:1) media *puzzle* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Dari sumber tersebut jelas bahwa *puzzle* merupakan materi yang dapat memotivasi peserta didik, yang memiliki daya penarik yang kuat. Penggunaan *puzzle* dalam layanan informasi bimbingan dan konseling akan menjadi daya tarik tersendiri dan merangsang keaktifan peserta didik. Media *puzzle* selama ini banyak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, Taman Kanak-kanak (TK), pendidikan anak berkebutuhan khusus, pembelajaran mata pelajaran lain, sehingga penggunaan media *puzzle* dalam layanan informasi bimbingan konseling perlu dimodifikasi sedemikian rupa agar media *puzzle* tersebut dapat di jadikan alat bantu untuk menyampaikan materi layanan yang sesuai dengan tujuan layanan.

Penelitian ini difokuskan pada upaya untuk meningkatkan keaktifan mengikuti layanan informasi bimbingan dan konseling melalui media *puzzle* pada siswa kelas 8-I SMP Negeri 15 Yogyakarta. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi guru bimbingan dan konseling untuk mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa mengikuti layanan informasi bimbingan dan konseling di sekolah.

Kajian Teori

Layanan Informasi Bimbingan Konseling

Layanan bimbingan dan konseling adalah layanan bantuan untuk peserta didik dalam mengenal diri, mengenal lingkungan dan meraih masa depan. Untuk mencapai tujuan bimbingan konseling maka kegiatannya diberikan melalui berbagai layanan, salah satunya adalah layanan informasi. Dalam Modul Bimbingan dan Konseling yang dimaksud layanan informasi yaitu layanan yang membantu peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi diri, sosial, belajar, karir/jabatan, dan pendidikan lanjutan.Tujuan layanan informasi terkait dengan fungsi-fungsi. Fungsi pemahaman paling dominan dan paling langsung diemban layanan informasi. (2011: 20-21)

Sedangkan menurut Prayitno (2003:170) yang dimaksud layanan informasi adalah layanan yang memungkinkan siswa menerima dan memahami berbagai informasi (seperti informasi belajar , pergaulan, karir/jabatan, pendidikan lanjut).Selanjutnya dalam permen 81a lampiran iv, disebutkan bahwa layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling yang membantu peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi pribadi, sosial, belajar, karir/ jabatan, dan pendidikan lanjutan secara terarah, objektif dan bijak

Dari ketiga sumber diatas dapat ditarik pengertian tentang layanan informasi Sebagai berikut :

a. Layanan informasi adalah bantuan, yakni bantuan dari konselor kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat bagi hidupnya

b. Yang dibantu dalam layanan informasi adalah peserta didik yang memiliki kebutuhan dan perbedaan individul.
c. Tujuan layanan informasi adalah agar peserta didik dapat menerima dan memahami berbagai informasi berkaitan dengan kehidupan pribadi, sosial, belajar, karier.
d. Fungsi layanan informasi yang utama adalah fungsi pemahaman.

Praktik layanan informasi secara garis besar dapat digolongkan ke dalam:

a. Informasi perkembangan diri
b. Informasi hubungan atar pribadi, sosial, nilai dan moral.
c. Informasi pendidikan, kegiatan belajar, dan keilmuan teknologi.
d. Informasi pekerjaan/karir dan ekonomi
e. Informasi sosial-budaya, politik, dan kewarganegaraan.

(Prayitno dkk, 2011:13)

Dengan demikian materi layanan informasi di SMP sangat luas, diantaranya informasi pendidikan seperti kelanjutan studi ke SMA/SMK atau perguruan tinggi, juga informasi pekerjaan atau karier yang akan berguna membantu peserta didik merencanakan karier masa depannya. Penyampaian informasi dapat menggunakan media pembantu berupa alat peraga, media tulis dan grafis serta perangkat dan program elektronik. Informasi dapat dikemas dalam rekaman dengan perangkat kerasnya (rekaman audio, video, komputer) yang digunakan dalam layanan informasi yang bersifat mandiri, dalam arti peserta layanan sendiri dapat memperoleh dan mengolah informasi yang diperlukan (Prayitno :, 2011:14). Dari sumber ini dapat di tarik pengertian bahwa layanan informasi dapat di sampaikan dengan menggunakan media atau alat peraga, media yang digunakan dapat berupa media tulis, grafis, elektronik dan sebagainya, tentunya penggunaan media atau alat peraga ini untuk memperbaiki proses dan hasil layanan informasi bimbingan dan konseling

Media *Puzzle.*

Menurut Briggs dan Lesli, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran (Hamdani ,2011:243) .Sedangkan menurut Wijaya (2006: 137) media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna-pesan yang di sampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna, dari kedua sumber diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media adalah Sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran, agar materi yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pengajaran tercapai. Sama halnya dalam layanan informasi bimbingan dan konseling pengunaan alat peraga atau media seperti *puzzle* sangat di perlukan untuk membantu memperjelas informasi yang disampaikan juga untuk memperbaikan proses layanan informasi agar, lebih menarik, lebih mengaktifan kegiatan sehingga tujuan layanan informasi dapat tercapai dengan optimal.

A.S Hornby (2005: 947) mengemukakan pendapatnya tentang puzzle sebagai berikut :"*Puzzle* 1) *A thing that is difficult to understand or answer . 2) A question or toy that is designed to test a person's knowledge, skill, intelligence. etc*" . Jadi menurut Hornby *puzzle* merupakan sesuatu yang sulit untuk di mengerti atau dijawab, *puzzle* merupakan pertanyaan atau permainan yang di desain untuk menguji pengetahuan, ketrampilan dan kecerdasan seseorang.

Selanjutnya Hana Kres 2013 (http://kuliah.itb.ac.id/course yang diunduh tanggal 2 Agustus 2014) mengungkapkan tentang *puzzle* Sebagai berikut: Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka-teki atau bongkar pasang, puzzle adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Dari pendapat ini dapat di tarik pengertian bahwa puzzle itu adalah teka-teki yang cara memainkannya dengan sitem bongkar pasang. http://www.mathsisfun.com/puzzles/sam-loyd-puzzles**,** yang mengulas tentang Samuel Loyd, *An Americas greatest ever puzzle maker*, (diunduh pada tanggal 2 agustus 2014) dijelaskan tentang puzzle Sebagai berikut

> **"***A puzzle is a game, problem, or toy that tests a person's ingenuity or knowledge. In a puzzle, one is required to put pieces together in a logical way, in order to arrive at the correct solution of the puzzle. There are different types of puzzles for different ages, such as crossword puzzles, word puzzles, number puzzles, logic puzzle, rebuses, tangrams and math puzzles"*

Jadi menurut sumber diatas *puzzle* adalah sebuat permainan, masalah atau mainan yang digunakan untuk mengetes kemampuan atau pengetahuan seseorang, di dalam sebuah *puzzle* , anak diminta untuk menyusun sekumpulan potongan potongan dengan cara yang logis . Melalui *puzzle* anak diharapkan menemukan solusi yang tepat. Ada beberapa tipe *puzzle* yang berbeda untuk usia yang berbeda, seperti *crossword puzzles* (teka-teki silang), *word puzzles* (teka-teki pencarian kata), *number puzzles* (teka teki angka), *logic puzzle* (teka teki logika), *rebuses* (teka teki gambar atau symbol), *tangrams* (teka teki cina,yang memotong kotak menjadi lima segitiga) dan *math puzzles* (teka teki matematika).

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Tarigan dalam Arinil Janah (2011: 7) ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan antara lain :

1. *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.
2. *Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan 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*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.
4. *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa huruf-huruf , tetapi huruf itu belum lengkap.
5. *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal. (Arinil Janah, 2011:7)

Dengan demikian banyak pilihan jenis *puzzle* yang dapat digunakan, tentunya jenis puzzle yang dipilih menyesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Manfaat media *"Puzzle*" bagi anak, kaitanya dengan kegiatan belajar mengajar antara lain:

1. Meningkatkan ketrampilan kognitif
2. Meningkatkan ketrampilan motorik halus
3. Melatih kemampuan nalar, daya ingat dan konsentrasi
4. Melatih kesabaran
5. Meningkatkan ketrampilan sosial (Muhammad Abdullah 2012: 3)

Pendapat serupa juga di ungkapkan oleh Hana Kres yang mengutip dari website http://kuliah.itb.ac.id/course, diunduh tanggal 2 Agustus 2014, yang menyampaikan manfaat atau fungsi *puzzle* Sebagai berikut:

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2. Melatih koordinasi mata dan tangan.
3. Melatih logika.
4. Memperkuat daya ingat
5. Mengenalkan anak pada konsep hubungan
6. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri)

Jadi menurut 2 sumber tersebut, ternyata *puzzle* memiliki manfaat yang sangat mendukung kegiatan belajar anak. Layanan informasi bimbingan dan konseling yang juga merupakan bagian dari proses pembelajaran , dapat memperoleh manfaat dengan menggunakan medi *puzzle* diantaranya adalah:

1. Meningkatkan ketrampilan kognitif, karena *puzzle* merangsang kemampuan berfikir dengan serius. Dalam layanan informasi bimbingan dan konseling, aspek kognitif juga menjadi sasaran untuk di kembangkan, menggunakan *puzzle* dalam layanan informasi akan melatih ketrampilan kognitif anak.
2. *Puzzle* meningkatkan ketrampilan motorik, karena melalui media *puzzle* ini anak dapat melatih koordinasi, tangan , mata dan mungkin anggota badan yang lain. Dalam layanan informasi bimbingan dan konseling supaya lebih bermakna di butuhkan keaktifan peserta didik, keaktifan peserta didik ini dapat dilihat melalui aktifitas motoriknya, melalui media *puzzl* aktifitas motorik anak akan terlatih dan hasilnya langsung terlihat.
3. *Puzzle* melatih kemampuan nalar , daya ingat dan konsentrasi, karena melalui media *puzzle* anak tumbuh rasa ingin tahu, dan dari puzzle anak akan mendapat pengetahuan atau informasi.
4. *Puzzle* melatih kesabaran, melalui permainan *puzzle* anak dilatih melihat dulu, memisahkan dan mengkontruksi sebelum menyelesaikan

rangkaian *puzzle*, disini anak akan terlatih kesabarannya.

5. Puzle meningkatkan ketrampilan sosial, terutama untuk *puzzle* yang dikerjakan secara kelompok , karena butuh kerjasama, butuh komunikasi, butuh tanggung jawab.

Dengan demikian media *puzzle* sangat cocok di gunakan dalam pemberian layanan informasi bimbingan dan konseling, terutama untuk mengaktikan anak dan meningkatkan hasil layanan. Dalam penelitian ini media *puzzle* dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan materi layanan informasi bimbingan dan konseling. Modifikasi media *puzzle* dilakukan pada:

1. Isi *puzzle*, dimana isinya berupa materi layanan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik
2. Bentuk *puzzle* , modifikasi bentuk disini terdiri atas induk puzzle dan anak *puzzle*
3. Cara memainkan, dalam *puzzle* ini cara memainkannya dengan memasang anak *puzzle* ke dalam lubang-lubang yang disediakan pada induk *puzzle*
4. Bahan *puzzle*, bahan yang digunakan kertas dengan pertimbangan mudah dibuat, mudah didapat dan murah.

Keaktifan Mengikuti Layanan

Menurut Irvan Harahap (2011: 1) Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat atau sibuk, Kata keaktifan juga bisa berarti dengan kegiatan dan kesibukan. Yang dimaksud dengan keaktifan disini adalah bahwa pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani maupun rohani. Sedangkan menurut Hermawan dalam Irvan Harahap (2001: 2) menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam belajar tidak lain adalah untuk mengkontruksi pengetahuan mereka sendiri . Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya Gage and Berliner dalam Dimyati dan Mudjiono, (2009: 45) mengemukakan tentang teori kognitif dengan menyebutkan bahwa belajar menunjukan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi.. Menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu untuk mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Dari tiga sumber di atas, dapat di tarik pengertian bahwa keaktifan ditandai dengan perilaku giat atau sibuk, keaktifan juga melibatkan aktifitas jasmani dan rohani. Dalam kegiatan pembelajaran keaktifan di tunjukan dengan perilaku mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan. Kegiatan layanan dalam bimbingan dan konseling juga merupakan bagian dari proses pembelajaran, sehingga dalam mengikuti layanan perserta didik hendaknya aktif mencari, aktif mengolah, aktif mengkontruksi dan aktif menggunakan. Aktif mencari artinya dalam layanan informasi yang semula peserta didik "diberi tahu" harus bergeser menjadi "aktif mencari tahu". Mengolah berarti peserta didik harus menerapkan ide-ide mereka dalam mencari informasi. Mengkonstruksi berarti peserta didik harus merangkai informasi menjadi satu kesatuan utuh dan menjadi suatu pengetahuan baru bagi dirinya. Sedangkan menggunakan informasi berarti peserta didik harus membuat informasi yang diperoleh dari hasil belajar menjadi bermakna bagi hidupnya.

Indikator keaktifan menurut Nana Sudjana (2010: 61) dapat dilihat dalam hal-hal sebagai berikut:

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
2. Terlibat dalam pemecahan masalah
3. Bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah
5. Melaksanakan diskusi kelompok
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang dipe
7. Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas / persoalan yang dihadapinya

Sedangkan dalam permendikbud no 81a lampiran iv tahun 2013 menjelaskan bahwa Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari,

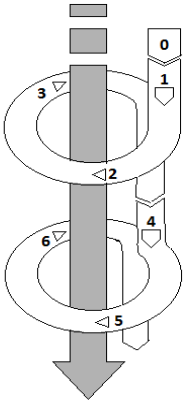
mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benarbenar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.

Dengan mengadaptasi pendapat-pendapat di atas maka dapat di uraikan indikator keaktifan dalam layanan informasi bimbingan dan konseling adalah seebagai berikut:

1. Mencari
   a. Melihat tayangan
   b. Membaca lembar kerja
   c. Melakukan brainstorming/curah pendapat
   d. Menunjukan informasi dari buku, pengalaman pribadi atau sumber lain
2. Mengolah
   a. Memilah-milah informasi
   b. Meminta kejelasan seputar materi informasi
   c. Berdiskusi dengan teman sekelompok
3. Mengkontruksi
   a. Menyusun Informasi dengan benar
   b. Menulis hasil dalam lembar kerja
4. Menggunakan
   a. Membuat rencana
   b. Mengkomunikasikan hasil kerja di depan kelas

Metode Penelitian

Desain penelitian yang dikembangkan di sini mengacu pada penelitian tindakan model Kemmis dan McTaggart yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* sebagaimana Gambar 1. Setiap putaran siklus dari penelitian tindakan meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Akib 2006: 6) Alasan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena PTK merupakan salah satu cara untuk memperbaiki, meningkatkan dan menjawab persoalan ketika guru dalam proses belajar mengajar di kelas menemui suatu masalah. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah metode Kemmis dan Taggart dalam Marheni (2010: 14).



Gambar 1.
Desain Penelitian Tindakan Kelas

Keterangan Gambar:
0: Perenungan
1: Perencanaan
2: Tindakan dan Observasi I
3: Refleksi I
4: Rencana Terevisi I
5: Tindakan dan Observasi II
6: Refleksi II

Bersumber pada bagan diatas maka dapat diuraikan rencana tindakan sebagai berikut:

1. Siklus I
   a. Perencanaan tindakan siklus 1
      1) Materi: Pengenalan minat Kelanjutan Studi ke SMA/SMK
      2) Indikator:
         a) Mengenal 3 jenis peminatan di SMA
         b) Mengenal 8 bidang keahlian di SMK
         c) Membuat rencana pilihan studi ke SMA/SMK
   b. Pelaksanaan rencana tindakan pada siklus I (minggu ke 1-3 September 2014)
      1) Pertemuan I: Assesmen tentang kemampuan awal siswa terhadap materi layanan Informasi kelanjutan studi ke SMA/SMK dengan media ”Puzle”.
      2) Pertemuan II: Membuat rencana kelanjutan studi ke SMA/SMK.
      3) Pertemuan III : Presentasi dan evaluasi
   6. Observasi dan monitoring Mengobservasi dan memonitur pelaksanaan tindakan siklus 1

7. Analisa dan refleksi
   Menganalisis dan merefleksi hasil penelitian siklus 1

2. Siklus II
   a. Perencanaan tindakan siklus II
      1) Materi: Pengenalan minat karier / pekerjaan
      2) Indikator:
         a) Mengenal 4 jenis karier bidang pendidikan
         b) Mengenal 4 jenis karier bidang kesehatan
         c) Mengenal 4 jenis karier bidang hukum
         d) Mengenal 4 jenis karier bidang pertahanan keamanan
         e) Mengenal 4 jenis karier bidang penerangan dan komunikasi
         f) Mengenal 4 jenis karier bidang seni budaya
         g) Mengenal 4 jenis karier bidang kepemerintahan
         h) Mengenal 4 jenis karier bidang sastra
         i) Mengenal 4 jenis karier bidang ekonomi dan bisnis
         j) Membuat rencana pilihan karier masa depan
   b. Pelaksanaan rencana tindakan pada siklus 2 (minggu ke 2-4 Oktober 2014)
      1) Pertemuan 1: Assesmen tentang kemampuan awal siswa terhadap materi layanan Pengenalan minat karier /pekerjaan dengan media ”Puzle” dan media pendukung lain.
      2) Pertemuan 2 : Membuat rencana pilihan karier masa depan dengan mind mapping.
      3) Pertemuan 3 : presentasi dan evaluasi
   c. Observasi dan monitoring
      Mengobservasi dan memonitur pelaksanaan tindakan siklus 2
   d. Analisa dan refleksi
      Menganalisis dan merefleksi hasil penelitian siklus 2

Subyek Penelitian adalah siswa kelas 8-I tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 34 , terdiri dari 21 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Alasan pemilihan kelas 8-I sebagai subyek penelitian, karena selama ini anak kelas 8-I sangat pasif setiap menerima layanan informasi, kemudian pengukuran hasil layanannya juga lebih rendah dari kelas-kelas lain baik dari aspek pengetahuan (*understanding*) yang nilai rata-ratanya rendah, aspek sikap positif (*comfortable*) yang masih menunjukan kurangnya kerjasama, keseriusan, tanggung jawab,sikap komunikatif dan rasa ingin tahu yang juga rendah, serta aspek rencana tindakan (*action*) yang masih belum ada, yang ditandai dengan belum adanya rencana kelanjutan studi dan cita-cita karier. Namun kelas 8-I memiliki karakter senang kegiatan belajar yang membutuhkan aktifitas motorik seperti olahraga dan keterampilan, sehingga apabila layanan informasi dengan menggunakan media puzzle di lakukan untuk kelas 8-I, maka karakter anak yang senang aktifitas motorik akan tersalurkan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Sedangkan teknik analisis data untuk menguji perbedaan rerata pre test dan post test setalah dilakukan tindakan menggunakan t-test.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses layanan informasi bimbingan dan konseling tidak jauh berbeda dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya, dimana dalam pembelajaran di kenal istilah CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), yang menempatkan siswa Sebagai individu yang harus aktif dalam kegiatan pembelajaran. Demikian pula dalam layanan informasi unsur keaktifan mengikuti layanan informasi merupakan hal penting, karena keaktifan peserta didik akan mempengaruhi proses dan hasil layanan.

Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik mengikuti layanan informasi dapat dilakukan selain dengan menerapkan berbagai metode juga dapat dilakukan dengan menggunakan media inovatif. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan adalah memodifikasi media *puzzle*. Media *puzzle* di ketahui sebagai media yang dapat merangsang peserta didik mengembangkan ketrampilan kognitif , merangsang peserta didik untuk fokus ,merupakan media yang menarik perhatian peserta didik sehingga penggunaan media puzzle dalam informasi merupakan pilihan yang tepat guna.

Dalam penelitian ini media *puzzle* yang digunakan dimodifikasi dari segi isi, bentuk, cara memainkan dan bahan agar dapat membantu tercapainya tujuan layanan. Dari data observasi tentang keaktifan siswa yang meliputi aktifitas mencari, mengolah, merekontruksi dan menggunakan pengetahuan, terdapat hasil yang mengembirakan dimana prosentase yang di capai antara 52%-100%, ini menunjukan bahwa dengan media *puzzle* anak aktif mancari informasi, mengolah informasi, merekontruksi informasi dan menggunakan informasi yang diperoleh. Dibandingkan dengan layanan informasi sebelumnya yang hanya mengandalkan media audio visual, media *puzzle* lebih mengaktifkan peserta didik.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat terjadi peningkatan yang cukup tinggi antara skor *pretest* dengan skor *post test* apalagi 34 peserta didik (100%) berhasil mencapai nilai diatas 76. Hal ini dapat terjadi karena media *puzzle* merangsang peserta didik untuk serius dan fokus pada informasi yang disajikan, melalui media *puzzle* peserta didik juga terlatih ketrampilan kognitifnya sehingga pengetahuannya meningkat.

Tabel 1.
Distribusi Peningkatan Hasil Layanan Aspek Pengetahuan

No	Tindakan	Pre test	Post test
1	Siklus 1	30,44	83,67
2	Siklus 2	28,32	88,68

Penggunaan media *puzzle* membantu guru mengamati perkembangan sikap peserta didik. Dari hasil penilaian diri, penilaian antar teman , pengamatan kolaborator dan peneliti, peserta didik menunjukan sikap kerjasama, tanggung jawab, komunikatif, serius dan sikap ingin tahu yang baik, dengan skor 70-100 pada siklus 1atau 85,29 persen telah mencapai skor diatas 76 dan skor 80-100 pada siklus 2 atau 100 % telah mencapai skor diatas 76. Hal ini dapat terjadi karena, penggunaan media *puzzle* secara kelompok merangsang anak untuk asik bekerjasama dan berkomunikasi dengan teman sesama anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas, *puzzle* juga memudahkan anak menyelesaikan tanggung jawabnya, selanjutnya *puzzle* juga merangsang peserta didik serius dan menumbuhkan sikap ingin tahu yang kuat

Hasil dari modifikasi media *puzzle* juga membantu peserta didik memperoleh sumber untuk membuat rencana kegiatan. dari data yang sudah diuraikan diatas terlihat bahwa 34 peserta didik menyelesaikan rencana tugasnya dengan baik pada siklus 1 maupun 2 dengan skor antara 80-90 atau 100 % yang mencapai skor diatas 76. Hal ini menunjukan bahwa media puzzle membantu meningkatkan peserta didik membuat rencana kegiatan.

Dengan demikian dalam penelitian ini telah memperoleh keberhasilan sebagai berikut:

1. Modifikasi media puzzle berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik mengikuti layanan bimbingan dan konseling dengan prosentase 52,94 %-100 %.
2. Modifikasi media puzzle dalam layanan informasi bimbingan dan konseling membantu meningkatkan hasil layananna baik berupa pengetahuan, sikap maupun rencana tindakan dimana lebih dari 75 % peserta didik yang memperoleh skor diatas 76.

Simpulan

Penyelenggaraan layanan informasi bimbingan dan konseling bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kaitanya dengan perkembangan pribadi, sosial , aktifitas belajar dan perencanaan karier. Dalam kurikulum 2013 diamanatkan untuk memberikan layanan informasi yang dapat memfasilitasi peserta didik agar aktif mencari, mengolah, mengkontruksi dan menggunkan informasi yang di peroleh. Untuk itu dalam layanan informasi diperlukan media yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik seperti *puzzle*, karena dengan media *puzzle* akan meningkatkan aktifitas motorik, meningkatkan ketrampilan sosial, meningkatkan daya nalar dan konsentrasi.

Dalam penelitian ini yang dilakukan sebanyak 2 siklus dapat disimpulkan hasilnya sebagai berikut:

1. Modifikasi media *puzzle* dalam layanan informasi bimbingan dan konseling dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang di tandai dengan perilaku mencari, mengolah, mengkontruksi dan menggunakan informasi yang di peroleh.

2. Modifikasi media "*puzzle*" dapat meningkatkan hasil belajar/hasil layanan yang berupa pengetahuan (*understanding*), sikap positif (*comfortable*) yakni kerjasama, komunikatif, tanggung jawab, serius dan sikap ingin tahu serta meningkatkan kemampuan membuat rencana tindakan (*action*) tentang kelanjutan studi dan rencana karier masa depan.

Kurikulum 2013 mengamanatkan agar guru dapat memberikan layanan yang memfasilitasi keaktifan peserta didik, untuk itu seyogyanya para guru dapat ber inovasi. Sekolah Sebagai lembaga yang mewadahi seluruh aktivitas guru seyogyanya dapat memfasilitasi dan memotivasi guru untuk selalu berinovasi.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi guru bimbingan dan konseling untuk mengembangkan media dalam layanan bimbingan dan konseling serta meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti layanan informasi bimbingan dan konseling di sekolah.

Referensi

Abdullah, Muhammad. (2012). *Puzzle (makalah).* Aaps10.blogspot.com. di unduh tanggal 23 Januari 2014.Akib. Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya

A.S. Hornby. (2005).*Oxford Advanced Leaner's Dictionary of Curren English. New York: Oxford University Press*

Dimyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran.*Jakarta: Rineka Cipta

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia

Harahap, Irpan. (2011). *Keaktifan Belajar*. https://irpan.wordpress.com. Di unduh tanggal 2 Agustus 2014

Jannah, Arinil. (2012). *Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Deskripsi Binatang dan Tumbuhan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas 2D SDIT Lukman Al Hakim*

Juariatun. (2012). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Media Puzzle Bagi Siswa Kelas II Semester 1 Di SD Negeri 1 Kebon Rejo.* Laporan PTK: Blora

Marheni. (2010). *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Media Mind Mapping*. Yogyakarta: SMP 15

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif.* Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru (Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi). Sage Publication Inc

Nana Sudjana. (2010). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito

Permendikbud No 81a Lampiran IV TAHUN 2013

Prayitno. (2013). *Modul Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : P4TK.

----------. (2012). *Modul 7 Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: P4TK *Loyd. Samuel. 2002. An Americas greatest ever puzzle maker, http://www.mathsisfun.com/puzzles/sam-loyd-puzzles:* diunduh tanggal 2 Agustus 2014.

Wijaya, Rusyan. (2006). *Kemampuan Dasar Guru dalam PBM*. Bandung: Remaja Roesdakarya.

Zaenudin. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pelayanan Konseling*. Jakarta: P4TK