

# **Analisis Pemanfaatan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema IV “Berbagai Pekerjaan” di Kelas IV SD**

**Andina Halimsyah Rambe**  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia  
andinahalimsyahrambe@uinsu.ac.id

## **Abstract**

This research aims to find out the effectiveness of the use of puzzle media themes of various sub-theme work in increasing students' learning interest in grade IV B elementary school Amelia Tembung. The research methods used exist; ah qualitative research with case study methods. The object of this study was a class IV B student of Siti Amelia Elementary School which numbered 30 people with 15 male and 15 female. The data collection techniques used are observation, interview and documentation. The data analysis techniques used are by collecting data, clasification data, presenting data, inference and verification. The results showed that the use of puzzle media themes of various sub-theme work in increasing students' learning interest in grade IV B elementary school Amelia Tembung very interesting attention and spirit of students in following the learning even though it is in the last hour. Teachers engage students directly in learning and train students to work in teams to solve the problems provided. Learning using puzzle media can increase students' learning interest. This can be reviewed from the evaluation of indikators of increased learning interest.

**Keywords:** Puzzle Media; Study Interests; Work

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pemanfaatan media *puzzle* dalam tema “berbagai pekerjaan sub tema ragam-ragam pekerjaan” dalam menaikkan keinginan belajar peserta didik di kelas IV B SD Siti Amelia Tembung. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Objek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B SD Siti Amelia yang berjumlah 30 Orang dengan 15 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah peninjauan, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan cara menghimpun data, penggolongan data, penyajian data, dan penyimpulan. Hasil penelitian menyatakan pemanfaatan media *puzzle* tema berbagai pekerjaan sub tema ragam-ragam pekerjaan guna menaikkan keinginan belajar peserta didik di kelas IV B SD Siti Amelia Tembung menyenangkan dan memikat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran meskipun sudah di jam terakhir. Guru mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran serta melatih peserta didik bekerja dalam tim menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pembelajaran dengan memberdayakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal berikut dapat ditinjau dari presentase penilaian keinginan belajar yang meningkat.

**Kata Kunci:** Media *Puzzle*; Keinginan Belajar; Pekerjaan

## Pendahuluan

Pendidikan adalah aspek penting dan menjadi bagian dari kehidupan, serta sesuatu yang wajib dicapai dalam segala aspek kehidupan.<sup>1</sup> Sesuai dengan salah satu dari tujuan Negara, peran pendidikan bagi sebuah bangsa adalah suatu kepentingan mendasar yang harus digapai guna menaikkan kualitas dari potensi manusia. Hal ini tertuang pada pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan bangsa.<sup>2</sup> Pendidikan adalah rangkaian kegiatan dalam rangka pemberian nilai dari satu angkatan kepada angkatan berikutnya yang diatur sedemikian rupa dengan harapan angkatan selanjutnya akan lebih menjadi lebih baik kesejahteraannya.<sup>3</sup>

Namun saat ini, persoalan kualitas pendidikan menjadi isu perbincangan yang tak luput dibahas oleh berbagai pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan. Rancangan peningkatan dibidang pendidikan belum dapat direalisasikan seutuhnya di semua tingkat pendidikan dan jenis pendidikan, termasuk tingkat sekolah dasar.<sup>4</sup> Hal yang menyebabkan hal demikian diantaranya keadaan lingkungan yang beragam, sarana dan prasarana yang belum memadai, terbatas dalam hal pembiayaan dan tidak efektif dalam pemanfaatannya, serta kemampuan dan tanggung jawab pendidik yang masih perlu dievaluasi dan ditingkatkan.<sup>5</sup>

Rendahnya kualitas pendidikan dapat ditinjau dari prestasi belajar peserta didik di sebuah sekolah. Apabila hasil belajar tidak baik maka akan menjadikan kualitas pendidikan juga tidak baik. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh berbagai aspek yang terbagi dua kelompok besar yaitu aspek eksternal dan aspek internal.<sup>6</sup> Aspek internal diantaranya adalah pengetahuan, keinginan dan motivasi dan strategi belajar dan aspek eksternal meliputi lingkungan keluarga yang merupakan lingkungan pertama yang sangat berpengaruh bagi anak, lingkungan sekolah yang

---

<sup>1</sup> Regin Marina Sifa et al., "Implementasi Budaya Dan Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Karakter Islami Di SD Nurfadilah" 6 (2022): 13081–89.

<sup>2</sup> Dkk Abi, Mustofa Hamid, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

<sup>3</sup> Mardianto, *Psikologi Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2021).

<sup>4</sup> Fauzan Fauzan; Fajriyah Fajriyah; Moh Dannur; Wawan Ridwan, "IMPROVING TEACHER PERFORMANCE IN SCHOOLS THROUGH HUMANISTIC LEADERSHIP," *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, no. Vol 4 No 1 (2023): *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* (2023): 70–79, <https://ejournal.alkhairat.ac.id/index.php/JKPI/article/view/232/156>.

<sup>5</sup> Fauzan Fauzan and Moh Dannur, "Peran Agama Dalam Pembentukan Karakter Pada Lembaga Pendidikan," *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam* 9, no. 1 (2019): 1103–21.

<sup>6</sup> Andina Rambe, "Implementasi Model Students Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Siswa," *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 51–62, <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v12i1.47>.

merupakan lingkungan kedua tempat anak untuk menggali dan mengembangkan potensinya.<sup>7</sup>

Sebagaimana yang disebutkan diatas, bahwa diantara aspek yang memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar adalah keinginan dan motivasi belajar. Minat belajar merupakan dukungan yang terpatri dan berasal dari dalam setiap orang, dalam hal ini adalah seorang siswa di sekolah. Jika siswa memiliki minat untuk belajar sesuatu, maka dalam dirinya akan merasa tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran sedangkan motivasi belajar adalah dukungan yang bersumber dari eksternal maupun internal diri siswa tersebut untuk melaksanakan kegiatan belajar.<sup>8</sup> Tentu saja keinginan dan motivasi belajar ini salah satu yang mempengaruhinya adalah bagaimana seorang guru mengemas pembelajaran dengan menarik sehingga keinginan dan motivasi belajar peserta didik meningkat dan prestasi belajarnya juga meningkat.<sup>9</sup>

Untuk dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar dan prestasi belajar, seorang pendidik dapat mempersiapkan strategi, metode, teknik dalam kegiatan belajar mengajar yaitu salah satunya dengan mempersiapkan dan memberdayakan media pembelajaran yang cocok dan mengundang perhatian peserta didik.<sup>10</sup> Pembelajaran yang banyak kita temukan cenderung monoton dengan penggunaan media konvensional, sehingga media yang dipakai kurang bervariasi bahkan tidak menggunakan media sehingga peserta didik pasif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti berusaha memanfaatkan media *puzzle* menjadi solusi dalam menaikkan keinginan dan motivasi belajar peserta didik.<sup>11</sup>

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan materi pembelajaran agar dapat membawa siswa lebih dapat menerima pembelajaran dan

---

<sup>7</sup> Endang Wahyuningsih Sri, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020).

<sup>8</sup> Kholoud Hussein Amoush, "The Impact of Employing Brainstorming Strategy on Improving Writing Performance of English Major Students at Balqa Applied University in Jordan.," *Journal of Education and Practice* 6, no. 35 (2015): 88–92.

<sup>9</sup> Nuryati, "Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home" 6, no. 2 (2021): 139–48.

<sup>10</sup> Muhd. Hayyanul Damanik, "Meningkatkan, Upaya Belajar, Hasil Melalui, Siswa Tgt, Strategi Mata, Pada Matematika, Pelajaran Materi, Dengan Bilangan, Operasi Dikelas, Bulat Vii, Dusun Bandar, Desa Guru, Pendidikan Ibtidaiyah, Madrasah Ilmu, Fakultas Dan, Tarbiyah Negeri, Universitas" (2018).

<sup>11</sup> Novita Andina HalimsyahRambe<sup>1</sup>, Adinda Juwita Sari<sup>2</sup>, Humayrani Siregar<sup>3</sup>, Nadya Zain Ritonga<sup>4</sup>, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *Al-Irsyad* 105, no. 2 (2017): 79.

menambah wawasan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>12</sup> Media *puzzle* merupakan suatu *game* yang biasanya berupa potongan berbagai jenis gambar, pola, angka ataupun huruf yang diacak kemudian disusun membentuk suatu susunan yang utuh. Media *puzzle* dalam pembelajaran dapat menaikkan kemampuan pengetahuan, menaikkan kemampuan motorik halus dan membiasakan anak untuk dapat melakukan penalaran sehingga dapat melatih ingatan serta melatih rasa sabar, dan menaikkan kemampuan sosial.<sup>13</sup>

Dalam tataran yang lebih aplikatif, penggunaan media *puzzle* pada dasarnya dapat dijadikan sebuah sarana yang efektif dalam rangka memunculkan semangat elajar anak. hal itu memuat banyak pendidikn yang mererapkan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* ini pada pembelajaran daring maupun luring. Dalam sebuah buku yang berjudul “Inovasi Media Belajar Saat Pandemi” penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* sangat efektif dalam proses pembelajaran yang diberikan peserta didik di kelas.<sup>14</sup> Di dalam buku ini dijelaskan bahwa media *puzzle* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi jigsaw.com. *Puzzle* tersebut berisikan gambar tokoh dan peristiwa sejarah. Game *puzzle* ini dimainkan dengan menggunakan HP tanpa harus mengunduh aplikasi terlebih dahulu.<sup>15</sup> Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran sangat direkomendasikan sebab media ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran baik, khususnya mengembangkan minat belajar pada siswa di kelas.

Dalam pembelajaran tatap muka, media *puzzle* pun kerap kali digunakan dalam pembelajaran seperti yang terdapat pada penelitian Icha Febyanita, dkk dalam sebuah jurnal dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Daur Air dalam Menaikkan Motivasi Belajar Peserta didik”. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa motivasi yang ada pada diri siswa dalam belajar dapat lebih meningkat, jika ditinjau dari perolehan angket motivasi belajar siswa yang dilakukan prosentasi sebelum diterapkan pembelajaran dengan permainan *puzzle* adalah nilai 36% dengan peringkat kurang, sedangkan pada angket motivasi belajar siswa pasca pemelajaran memperoleh nilai 71%

---

<sup>12</sup> Abi, Mustofa Hamid, *Media Pembelajaran*.

<sup>13</sup> Dkk Wahyu, Devi Daniati, 27 *Cara Asyik Belajar Matematika* (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020), 35.

<sup>14</sup> Soheila Abedianpour and Arezoo Omidvari, “Brainstorming Strategy and Writing Performance: Effects and Attitudes,” *Journal of Language Teaching and Research* 9, no. 5 (2018): 1084–94.

<sup>15</sup> Guru Belahar, “Inovasi Media Belajar Saat Pandemi” - Edisi 2, : *Wardah Inspiring Teacher* (2020), 45.

dengan peringkat baik. Perolehan angket tanggapan peserta didik memperoleh nilai 75% dengan peringkat baik.<sup>16</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perolehan prosentasi seagaimana di atas dapat dikatakan bahwa pengembangan media Puzzle dapat berdampak positif terhadap peningkatan motivasi motivasi siswa dengan prosentasi yang cukup signifikan.

Beberapa penelitian pemanfaatan media Puzzle sudah banyak dilakukan peneliti diantaranya; *pertama*, penelitian pengembangan Ni Made Intan Asri Devi,<sup>17</sup> dengan menggunakan lima guru sebagai subjek, hasil uji coba penelitian menegaskan bahwa media puzzle dapat dikembangkan sebagai media untuk memudahkan proses pembelajaran di TK; *kedua*, penelitian Rosiana Khomsoh dan Jandut Gregorius,<sup>18</sup> dari tiga siklus yang diukur dalam penelitian dengan kenaikan: (1) siklus I angka kenaikan persentase 78,13%; (2) siklus II angka kenaikan persentase 87,5%; (3) siklus III persentase 93,75%. *Ketiga*, penelitian Kasmiatun Kasmiatun,<sup>19</sup> penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa di kelas VII A SMP Negeri 1 Teluk Bayur dengan pemanfaatan model discovery learning dengan media puzzle. Dari beberapa penelitian yang telah dipaparkan peneliti, belum ada yang menelaah pemanfaatan media Puzzle khususnya tema “Berbagai Pekerjaan” di kelas IV SD. Penelitian ini diharapkan memberi sumbangsih bagi pengembangan pembelajaran khususnya tingkat SD.

## Metode

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Oleh karena itu, pengambilan datanya dilakukan secara alami atau apa adanya tanpa dirubah menjadi simbol atau angka yang bertujuan untuk membuktikan keaslian dari data yang diperoleh. Keaslian

---

<sup>16</sup> Icha Febyanita dan Dyah Ayu Pramoda Wardhani, “Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 6, November (2020), 1205.

<sup>17</sup> Ni Made Intan Asri Devi, “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 3 (2020): 416–26.

<sup>18</sup> Rosiana Khomsoh, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar” (State University of Surabaya, 2013).

<sup>19</sup> Kasmiatun Kasmiatun, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Seni Budaya Melalui Model Discovery Learning Dengan Media Puzzle,” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2020): 52–62.

yang dimaksud adalah secara umum yang sesuai dengan nalar pemikiran.<sup>20</sup> Dengan demikian penelitian ini akan berusaha mengungkap fenomena pemanfaatan media *Puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Amelia Tembung yang berlokasi di Jalan Datuk Kabu No.09 Pasar III Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara

### **Konsep Umum Media *Puzzle* Dan Minat Belajar Dalam Pembelajaran**

Keinginan belajar merupakan ketertarikan kepada sesuatu yang disenangi dan disukai dalam kegiatan belajar. Keinginan belajar bersumber dari dua kata yaitu keinginan yang artinya kesiapan jiwa dan hati untuk memusatkan perhatian dan pikiran untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Menurut Muzakkir keinginan dikatakan sebagai kecondongan hati oleh seseorang terhadap sesuatu. Hal yang sama juga dikatakan Sadirman dalam Darmadi bahwa keinginan merupakan suatu keadaan dimana apabila seseorang melihat karakteristik atau situasi yang menghubungkan sesuatu dengan hal yang disukai atau disenangi.<sup>21</sup> Sedangkan belajar diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan seseorang demi perubahan baik secara pengetahuan maupun tingkah laku menjadi lebih baik.<sup>22</sup>

Menurut Muhibbin Syah keinginan belajar adalah keinginan yang bersumber dari hati dan jiwa seseorang untuk mengikuti kegiatan belajar. Semakin besar keinginan belajar seseorang maka semakin baik pulalah hasil yang didapat.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Junier Sakerebau keinginan merupakan keadaan psikologis peserta didik yang menunjukkan dirinya dalam beberapa ekspresi dalam mengikuti kegiatan belajar seperti semangat, senang, aktif, berpartisipasi, bergairah dalam melaksanakan rangkaian perubahan perilaku menjadi lebih baik dengan melakukan berbagai kegiatan seperti penambahan wawasan dan pengalaman.<sup>24</sup>

Pada peserta didik kelas IV B SD Siti Amelia Tembung keinginan belajar siswa terhadap pembelajaran tema 4 subtema 1 di kelas IV kurang. Siswa merasa kurang

---

<sup>20</sup> Mundir, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Jember: STAIN Jember Press, 2013) , 27.

<sup>21</sup> Muzakkir, *Tasawuf dan Kesehatan Psikoterapi dan Obat Penyakit Hati* (Jakarta: Prenata Media Group, 2018), 157.

<sup>22</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta 2016), 83.

<sup>23</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), 136.

<sup>24</sup> Junier Sakerebau, "Memahami Peran Psikologi Pendidikan Bagi Pembelajaran" *Bia': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, Vol. 1, No. 1, 97.

berminat serta merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran yang berada di jam terakhir. Hal tersebut diutarakan oleh wali kelas IV B SD Siti Amelia melalui wawancara singkat yang dilakukan oleh peneliti. Oleh karena itu, perlu diadakan bimbingan yang dapat meningkatkan kreativitas dan memiliki nilai inovasi bagi guru dalam merancang proses pembelajaran yang akan dilakukan. Kreativitas tersebut dapat berupa pemanfaatan metode, strategi maupun media pembelajaran secara beragam untuk menaikkan keinginan belajar pada tema berbagai pekerjaan sub tema ragam-ragam pekerjaan. Variasi ini dilakukan agar pembelajaran dengan suasana yang lebih hidup.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan materi pembelajaran agar dapat membawa siswa lebih merasa tertarik dalam menerima pembelajaran dan menambah wawasan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>25</sup> Media *puzzle* merupakan suatu game yang berupa potongan berbagai jenis gambar, pola, huruf atau angka yang diacak kemudian disusun membentuk suatu susunan yang utuh. Media *puzzle* dalam pembelajaran dapat menaikkan kemampuan pengetahuan, menaikkan kemampuan motorik halus dan membiasakan anak untuk dapat melakukan penalaran sehingga dapat melatih ingatan serta melatih rasa sabar, dan menaikkan kemampuan sosial.<sup>26</sup>

Media *puzzle* dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Tak sedikit guru yang menggunakan media *puzzle* ini pada pembelajaran daring seperti yang dipraktikkan oleh seorang pendidik yang terdapat dalam sebuah buku yang berjudul “Inovasi Media Belajar Saat Pandemi”. Di dalam buku ini dijelaskan bahwa media *puzzle* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *jigsaw.com*. *puzzle* tersebut berisikan gambar tokoh dan peristiwa sejarah. Game *puzzle* ini dimainkan dengan menggunakan HP tanpa harus mengunduh aplikasi terlebih dahulu.

Dalam artikel penelitian yang ditulis oleh Chamidah dan Mintohari dijelaskan bahwa pembelajaran dengan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa bentuk, meliputi:<sup>27</sup>

1. Model permainan *construction puzzle* yaitu model *puzzle* rakitan yang dimainkan dengan cara merakit dan menggabungkan beberapa potongan *puzzle* yang terpisah-

<sup>25</sup> Abi, Mustofa Hamid, *Media Pembelajaran*.

<sup>26</sup> Wahyu, Devi Daniati, *27 Cara Asyik Belajar Matematika*.

<sup>27</sup> Chamidah dan Mintohari, “Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Kelas I Di Sdn Sidotopo Iii/50 Surabaya”, JPGSD. Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014 dalam <https://media.neliti.com/media/publications/252705-none-049b274a.pdf>

- pisah. Model *puzzle* ini sangat umum digunakan dan kadangkala terbuat dari balok kayu yang beraneka warna. Model *puzzle* ini sangat pas dimainkan oleh anak yang memiliki karakteristik suka berimajenasi dan bekerja dengan tangannya.
2. Model permainan teka teki dengan *puzzle* batang. Mainan ini cenderung sangat sederhana namun membutuhkan daya analisis dan kritis yang kuat untuk dapat menyelesaikan permainan ini. Permainan *puzzle* model ini dimainkan dengan cara menggaungkan suatu bentyk atau gambar tertentu sesuai dengan apa yang kita inginkan.
  3. *Puzzle* lantai yang biasanya terbuat dari karet/spon, busa dan lain-lain. *Puzzle* dengan model ini memiliki banya warna dan sangat menarik badi siswa untuk dapat dimainkan di dalam kelas. *Puzzle* model ini sangat baik untuk dapat merangsang kekreatifan dan daya berfikir anak serta sangat mudah dibersihkan dan tidak membuat sukar untuk dibongkar pasang.
  4. *Puzzle* angka yang terbuat dan didesain berdasarkan angka-angka. Permainan ini sangat efektif untuk dapat mengenalkan anak pelajaran tentang angka. Di samping itu, *puzzle* model ini juga dapat bermanfaat untuk dapat melatih daya berfikir kritis dan logis anak karena mereka dituntut untuk menyusun angka tersebut secara benar sesuai dengan susunannya.
  5. *Puzzle* transportasi yaitu model permainan *puzzle* yang dapat digunakan untuk melatih dan menstimulasi daya dan kemampuan otak kanan dan kiri, serta juga dapat melatih motoric anak. Model *puzzle* ini sangat efektif untuk mengajarkan berbagai macam jenis-jenis tranfortasi kepada anak seperti mobil, bus, pesawat, kereta api, dan lain sebagainya. Selain itu, model permainan *puzzle* ini dapat membuat anak lebih kreatif imanijenatif sehingga mereka dilatih untuk menjadi orang yang memliki banyak ide untuk menyelesaikan berbagai persoalan.
  6. *Puzzle* logika dimainkan dengan cara seorang anak diperintahkan untuk menggabungkan beberaa potongan *puzzle* yang biasanya berupa gambar tertentu sehingga menjadi utuh. *Puzzle* logika ini sangat bermanfaat untuk melatih dan mengembangkan keterampilan anak untuk dapat menyelesaikan dan memecahkan masalah.
  7. *Puzzle* geometri dimainkan dengan cara seorang anak diperintahkan untuk menggabungkan beberaa potongan *puzzle* yang berbentuk persegi, segitiga,, lingkaran

dan bentuk-bentuk lainnya. Permainan ini sangat cocok untuk pengembangan keterampilan di dalam mengenali bentuk-bentuk geometri.

### **Implimentasi Penggunaan Media *Puzzle* Pada Tema IV “Berbagai Pekerjaan” Di Kelas IV SD**

Media *puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan menyusun bagian gambar menjadi kesatuan yang utuh sehingga sesuai dengan gambar asli atau gambar yang sesuai dengan keinginan. Permainan *puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari potongan dari satu pola tertentu yang dapat menaikkan kesabaran, kreativitas, dan konsentrasi.

Pemanfaatan media *puzzle* ini dilakukan dengan membentuk peserta didik menjadi beberapa tim terlebih dahulu. Kemudian tiap tim mendapat kepingan *puzzle* yang akan di susun menjadi gambar yang utuh. Dengan memanfaatkan media *puzzle* ini peserta didik dituntut untuk dapat berpikir kreatif dan konsentrasi untuk dapat menyelesaikan *puzzle*. Selain itu, peserta didik dituntut untuk dapat bersikap bijaksana dan dapat bekerja dengan tim.

Dalam konteks implimentasinya, media *puzzle* ini dimainkan di sebuah tempat khusus atau juga bingkai di mana di atasnya diletakkan potongan-potongan *puzzle* tersebut. Dengan pola pembelajaran semacam ini siswa diajak untuk secara aktif untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Konsep ini pada dasarnya merupakan wujud dari pembelajaran yang dilakukan sambil bermain sehingga diharapkan dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menarik dan meningkatkan fokus siswa, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, siswa dapat mengingat pelajaran dengan sangat baik, sehingga harapannya juga mereka dapat memperoleh hasil yang bagus dalam belajarnya.<sup>28</sup>

Berdasarkan hasil peninjauan dan wawancara bersama guru wali kelas IV B dan peserta didik tentang pemanfaatan media *puzzle* ini dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 di kelas IV B SD Siti Amelia peneliti melihat pada kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah kemudian meminta peserta didik menulis yang terdapat dalam buku sehingga

---

<sup>28</sup> Chamidah dan Mintohari, “Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Kelas I Di Sdn Sidotopo Iii/50 Surabaya”, JPGSD. Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014 dalam <https://media.neliti.com/media/publications/252705-none-049b274a.pdf>

pembelajaran terkesan monoton. Dalam pembelajaran peserta didik cenderung pasif, kurang bersemangat dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. sehingga dengan memanfaatkan media *puzzle* dalam pembelajaran akan menaikkan semangat dan respon baik dari peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam implimentasi tekhnis yang dilakukan oleh guru kelas IV B SD Siti Amelia Tembung perencanaan pembelajaran yang dilakukan dengan melalui tahapan berikut ini: a) guru terlebih dahulu menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan; b) guru menyiapkan media dan jenis permainan *puzzle* yang dianggap sesuai dengan materi pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik; c) guru memerinkahkan peserta didik untuk membawa lembar LKS mata pelajaran terkait; d) guru menyiapkan lembar kerja untuk sebagai bahan media kerja pesert didik; e) mengklasifikasikan peserta didik kepada beberapa kelompok.

Setelah seorang guru melakukan perencanaan sebagaimana yang diterapkan di atas, guru mengimplimentasikan pada tataran implimentasinya meliputi; a) guru memotivasi siswa untuk dapat menumbuhkan minat mereka untuk belajar, pada tahap ini guru bias mengajak mereka untuk bernyayi dan lain-lain; b) siswa dirahkan untuk dapat menyebutkan beberapa jenis pekerjaan yang mereka temukan di sekitar mereka; c) guru mengajak siswa secara bersama-sama memberdakan jenis pekerjaan tersebut; d) siswa dengan teman-teman kelompoknya diperintahkan untuk memasang dan merangkai potongan puzzle degan didasarkan pada jenis pekerjaan sehingga menjadi bentuk-bentuk yang utuh.

### **Efektifitas Media Puzzle Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa**

Pemilihan dan pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran tema berbagai pekerjaan sub tema ragam-ragam pekerjaan dapat menaikkan keinginan peserta didik belajar ditinjau dari respon mereka di ketika di dalam kelas selama proses belajar dan mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran pada saat pembelajaran dapat membantu tujuan pembelajaran dapai dicapai sesuai dengan yang diinginkan dalam perencanaannya.

Media dalam pembelajaran dapat berupa makhluk hidup, materi atau peristiwa yang menciptakan suatu situasi yang mengakibatkan peserta didik mendapatkan tambahan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik. *Puzzle* ditinjau dari segi bahasa bersumber dari bahasa Perancis yaitu *Aposer*, bahasa Inggris yaitu *Pose*

yang berubah menjadi *puzzle* yang merupakan bagian dari kata kerja yang artinya membiongungkan atau membaurkan, mengacaukan.<sup>29</sup>

Pemanfaatan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran dapat menaikkan keinginan belajar peserta didik yang dapat ditinjau dari presentasi indikator keinginan belajar peserta didik. Pada indikator perhatian peserta didik terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dari 30 orang ada 26 orang yang memperhatikan kegiatan belajar mengajar dengan presentasi 86%. Sedangkan indikator keinginan belajar tentang partisipasi siswa di kelas selama pelajaran dari 30 siswa terdapat 28 orang peserta didik yang aktif mengikuti pelajaran dengan presentasi 93%. Pada indikator perasaan senang terdapat 29 peserta didik yang merasa senang dengan presentasi 96% dan pada indikator ketertarikan mereka terhadap pembelajaran tema 4 subtema 1 dengan menggunakan media *puzzle* terdapat 28 peserta didik yang merasa tertarik dengan presentase 93%. Dari presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tema 4 subtema 1 dengan memanfaatkan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* dapat dikatakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk dapat memberikan perhatian siswa di kelas, serta dapat mengajak peserta didik berpartisipasi secara langsung sehingga mereka terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat kita simpulkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* dalam proses pembelajaran tema 4 subtema 1 di kelas IV B SD Siti Amelia Tembung sangat menarik bagi siswa serta menfokuskan perhatiannya dalam proses pembelajaran di kelas sehingga membuat mereka terlibat secara aktif. Peserta didik merasa senang dan jenuh pada saat mengikuti pembelajaran meskipun berada di jam terakhir. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajarn tema 4 subtema 1 dapat meingkatkan minat belajar siswa yang dapat ditinjau dari presentase indikator keinginan belajar yang meningkat.

---

<sup>29</sup> Ginalita Ratnayanti, *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing., 2021).

## Daftar Pustaka

- Abedianpour, Soheila, and Arezoo Omidvari. "Brainstorming Strategy and Writing Performance: Effects and Attitudes." *Journal of Language Teaching and Research* 9, no. 5 (2018): 1084–94.
- Abi, Mustofa Hamid, Dkk. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Amoush, Kholoud Hussein. "The Impact of Employing Brainstorming Strategy on Improving Writing Performance of English Major Students at Balqa Applied University in Jordan." *Journal of Education and Practice* 6, no. 35 (2015): 88–92.
- Andina Halimsyah Rambe<sup>1</sup>, Adinda Juwita Sari<sup>2</sup>, Humayrani Siregar<sup>3</sup>, Nadya Zain Ritonga<sup>4</sup>, Novita. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar." *Al-Irsyad* 105, no. 2 (2017): 79.
- Damanik, Muhd. Hayyanul. "Meningkatkan, Upaya Belajar, Hasil Melalui, Siswa Tgt, Strategi Mata, Pada Matematika, Pelajaran Materi, Dengan Bilangan, Operasi Dikelas, Bulat Vii, Dusun Bandar, Desa Guru, Pendidikan Ibtidaiyah, Madrasah Ilmu, Fakultas Dan, Tarbiyah Negeri, Universitas," 2018.
- Devi, Ni Made Intan Asri. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 3 (2020): 416–26.
- Fauzan, Fauzan, and Moh Dannur. "Peran Agama Dalam Pembentukan Karakter Pada Lembaga Pendidikan." *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam* 9, no. 1 (2019): 1103–21.
- Kasmiatun, Kasmiatun. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Seni Budaya Melalui Model Discovery Learning Dengan Media Puzzle." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2020): 52–62.
- Khomsoh, Rosiana. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." State University of Surabaya, 2013.
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, 2021.
- Mundir. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Nuryati. "Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home" 6, no. 2 (2021): 139–48.
- Rambe, Andina. "Implementasi Model Students Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Siswa." *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 51–62.  
<https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v12i1.47>
- Ratnayanti, Ginalita. *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing., 2021.
- Ridwan, Fauzan Fauzan; Fajriyah Fajriyah; Moh Dannur; Wawan. "IMPROVING TEACHER PERFORMANCE IN SCHOOLS THROUGH HUMANISTIC LEADERSHIP." *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, no. Vol 4 No 1 (2023):  
*Jurnal Konseling Pendidikan Islam* (2023): 70–79.  
<https://ejournal.alkhairat.ac.id/index.php/JKPI/article/view/232/156>.
- Sifa, Regin Marina, Ayu Aini Riski Harahap, Miftahul Khairat, Halimsyah Rambe, Fika Widya Putri, Fauziah Azuardini Ginting, and Eka Agus Setiani. "Implementasi Budaya Dan Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Karakter Islami Di SD

Nurfadilah” 6 (2022): 13081–89.

Sri, Endang Wahyuningsih. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020.

Wahyu, Devi Daniati, Dkk. *27 Cara Asyik Belajar Matematika*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020.